

Remix.

Kultur- und Mediengeschichte der Live Visuals

Diplomarbeit

Im Studiengang Medien -Planung –Entwicklung
und -Beratung
der Universität Siegen

Tim Krieger

Erstprüferin: Prof. Dr. Susanne Regener

Zweitprüfer: Dr. Thomas Hensel

Bearbeitungszeitraum: 29.05.2007 bis 29.09.2007

Siegen, September 2007

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	2
1 EINLEITUNG	4
2 VORBEMERKUNGEN ZUR TERMINOLOGIE	5
2.1 ZUR VERWENDUNG DES BEGRIFFS „VJ“	5
2.2 ZUR VERWENDUNG DER BEGRIFFE „COLLAGE“, „MONTAGE“ UND „SAMPLING“	6
2.3 ZUR VERWENDUNG DES BEGRIFFS „REMIX“	7
2.4 ZUR VERWENDUNG DES BEGRIFFS „AVANTGARDE“	8
3 ZUR ENTSTEHUNG UND REZEPTION VON LIVE VISUALS	10
3.1 ÜBER DIE PRODUKTION DER LIVE VISUALS	10
3.1.1 <i>Zur Hard- und Software</i>	13
3.1.2 <i>Live VJing aus montagetheoretischer Sicht</i>	14
3.1.3 <i>Found Footage</i>	17
3.1.4 <i>Der Improvisationsaspekt</i>	18
3.1.5 <i>Zum Einfluss des zeitgenössischen Grafikdesigns</i>	19
3.1.6 <i>Die VJ-Community im Internet</i>	21
3.2 ÜBER DIE REZEPTION DER VISUALS IM CLUBKONTEXT	22
3.2.1 <i>Kritik an der Praxis des VJings</i>	25
3.2.2 <i>Über die Inhalte und die ästhetische Stellung der VJ-Performances</i>	28
3.2.3 <i>Zur offenen Form der Live Visuals</i>	32
3.3 ZUSAMMENFASSUNG	34
4 SYNÄSTHESIE UND IHR EINFLUSS AUF KUNST UND MUSIKVISUALISIERUNG.....	35
4.1 ZUM SYNÄSTHESIEBEGRIFF.....	35
4.2 UNWILLKÜRLICHE KLANG- FORM- UND FARB-ASSOZIATIONEN BEI NICHT-SYNÄSTHETIKERN.....	36
4.3 VON SPRACHLICHEN UND BILDLICHEN METAPHERN IN DER MUSIKVISUALISIERUNG.....	38
4.4 GENERISCHE FORMEN UND ENTOPTIC FORMS	40
4.5 ENTOPTIC FORMS IM VJING	41
4.6 SYNÄSTHESIE, AUDIOVISUALISIERUNG UND KUNST	43
4.7 ZUSAMMENFASSUNG	45
5 HISTORISCHE MUSIKVISUALISIERUNGEN.....	46
5.1 ANFÄNGE DER FARBMUSIK IN DER ANTIKE	46
5.2 FARB-MUSIK-THEORIEN IN DER RENAISSANCE UND NEUZEIT.....	47
5.3 PARADIGMENWECHSEL DER FARB-MUSIK-THEORIEN IN DER MODERNE.....	49
5.4 ÜBER DIE VERGLEICHBARKEIT DER FARB-MUSIK-THEORIEN	50
5.5 FARBINSTRUMENTE	52
5.6 PATER CASTELS FARBKLAVER	52

5.7	ELEKTRISCHE FARBINSTRUMENTE.....	54
5.8	ZUSAMMENFASSUNG	56
6	MUSIKVISUALISIERUNG UND DER EINFLUSS DER AVANTGARDE.....	57
6.1	DIE KLASSISCHE AVANTGARDE	58
6.2	MONTAGE ALS STRATEGIE DER KLASSISCHEN AVANTGARDE	59
6.3	DIE AUFHEBUNG DER KUNST IN LEBENSPRAXIS.....	62
6.4	DIE SYNTHESE VON MUSIK UND BEWEGTEM BILD IN DER KLASSISCHEN AVANTGARDE	62
6.5	LIGHTSHOWS.....	66
6.6	VIDEOKUNST: ÜBERGANG ZUM ELEKTRONISCHEN MEDIUM	68
6.7	EXPANDED CINEMA	71
6.8	DIE VORTEX CONCERTS	72
6.9	CLUB VIDEO.....	74
6.10	MUSIKVIDEOS	74
6.11	VIDEOCLIPS ZWISCHEN KRITISCHER MONTAGE UND ANEIGNUNG.....	76
6.12	EINORDNUNG DES VJINGS IN DIE FOLGEBEWEGUNGEN DER KLASSISCHEN AVANTGARDE	78
7	REMIX ALS KULTURELLES PHÄNOMEN	80
7.1	DIE ENTSTEHUNG DES REMIX IN DER DJ-KULTUR	82
7.2	DER REMIX IM DIGITALEN ZEITALTER.....	85
7.3	ZUR VERÄNDERUNG DER ALLTAGSWAHRNEHMUNG.....	87
7.4	„PLUNDERCULTURE“: REMIX UND SAMPLING IM KONFLIKT MIT DEM URHEBERRECHT UND TRADITIONELLEN KUNSTVORSTELLUNGEN.....	91
7.4.1	<i>Remix und Autoren- und Werksbegriff</i>	<i>93</i>
7.4.2	<i>Innovation im Zeitalter der digitalen Reproduzierbarkeit</i>	<i>96</i>
7.4.3	<i>Kritik am Remix- und Samplingverfahren.....</i>	<i>97</i>
7.5	ZUSAMMENFASSUNG	101
8	FAZIT UND AUSBLICK	102
9	ABBILDUNGSVERZEICHNIS	106
10	LITERATURVERZEICHNIS	106
11	ANHANG	113
12	EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG	114

1 Einleitung

In der vorliegenden Arbeit sollen die kultur- und mediengeschichtlichen Aspekte der Echtzeit-Musikvisualisierung, im folgenden VJing genannt, betrachtet werden. Diese Form der audiovisuellen Performance kombiniert zahlreiche Konzepte und Verfahren der Kunst- und Mediengeschichte, deren Ursprünge, Schnittmengen und Widersprüche im Folgenden untersucht werden sollen. VJing als solches ist bisher wenig erforscht, die Menge der sich damit beschäftigenden Literatur nahm aber in den letzten Jahren merklich zu. Größtenteils sind die Autoren der Bücher und Internetpublikationen selbst in der Szene aktiv und bieten so Informationen aus erster Hand. Neben vereinzelt Auszügen aus der Geschichte der Audiovisualisierung bieten Bücher wie *audiovisual art and vj culture*¹ oder *The VJ Book*² außer technischen Hinweisen hauptsächlich Interviews mit internationalen VJs. Bei diesen Gesprächen zeigte sich ein hohes Maß an künstlerischem Geschichtsbewusstsein. Die daher vermuteten Parallelen zu historischen Vorgängern der Musikvisualisierung, die Phänomene des Remix und des Samplings sowie die Praxis des VJings selbst sollen Untersuchungsgegenstand dieser Diplomarbeit sein. Der Arbeit liegt eine DVD mit Filmbeispielen bei, auf die im weiteren Verlauf verwiesen werden soll.

Der erste Teil dient der Einführung in das Kernthema des VJings und beschäftigt sich mit der Entstehung und Rezeption der Live Visuals und ihrem Umfeld, der Clubkultur. Hierbei werden verschiedene Strömungen in der Szene anhand einiger Beispiele skizziert und ein Erklärungsansatz für die Wirkung der Visuals anhand Eisensteins Montagetheorie erarbeitet. Weiter wird auf die Bedeutung des Remix, des Found Footage Films und des Improvisationsaspektes für das VJing eingegangen.

Der zweite Teil der Arbeit beschäftigt sich mit synästhetischer Wahrnehmung, einer unwillkürlichen Form der Musikvisualisierung. Ihre Auswirkungen auf Kunst und Audiovisualisierung werden dargestellt.

¹ Faulkner, M.: *audio-visual art + vj culture*, London 2006, S. 32.

² Spinrad, P.: *The VJ Book*. Los Angeles 2005, S. 21 f.

Der dritte Teil beschäftigt sich mit der Geschichte der technischen Musikvisualisierung in Form von so genannten Farbinstrumenten und mit den damit verbundenen Farb-Ton-Theorien. Er soll die historische Affinität von Musik und visuellem Reiz verdeutlichen.

Der vierte Teil setzt sich mit der Musikvisualisierung in den Filmen der klassischen Avantgarde auseinander. Hier sollen anhand von Kernfaktoren die Gemeinsamkeiten verschiedener historischer audiovisueller Praktiken mit dem heutigen Live-VJing verdeutlicht und Erklärungen für ästhetische Parallelen geliefert werden.

Der fünfte Teil geht auf die kulturelle Bedeutung des Remix-Phänomens am Beispiel von Musik, VJing und Alltagsphänomenen ein. Die Veränderungen, die digitale Produktionsprozesse in weiten Bereichen des täglichen Lebens bewirkt haben, werden hier untersucht und in einen historischen Kontext gesetzt.

2 Vorbemerkungen zur Terminologie

2.1 Zur Verwendung des Begriffs „VJ“

Die Bezeichnung VJ leitet sich von der des DJs, des Diskjockeys ab, und steht für *Visual Jockey*³. Dieser Ausdruck wurde von Videokünstlern des New Yorker Clubs *Peppermint Lounge* in den späten 1970ern geprägt⁴. Ein VJ kombiniert vorgefertigte oder live erzeugte Videos mit Musik oder Klang. Diese „Live Visuals“ genannten Erzeugnisse macht er mit digitalen Projektoren auf Leinwänden, Bildschirmen oder weniger konventionellen Projektionsflächen wie Tüchern oder Objekten einem Publikum sichtbar. Er mischt, erzeugt und verfremdet Videomaterial und erschafft so eine rhythmische Montage. Hierbei wird eine Symbiose von Musik und Bewegtbild angestrebt: Es geht darum, einen Synergieeffekt von

³ Die Bezeichnung wird im Folgenden für beide Geschlechter verwendet.

⁴ Vgl. Spinrad, P.: *The VJ Book*. Los Angeles 2005, S. 21.

Klang und Video zu erreichen. Dabei spielt Improvisation eine wichtige Rolle, bei der sich Publikum, VJ und DJ wechselseitig beeinflussen. Obwohl VJing viele Gemeinsamkeiten mit audiovisuellen Vorgängern wie der Lightshow oder den Performances der Expanded Cinema Bewegung hat, erweitert es diese durch den Einsatz von digitalen Produktionsprozessen. Darüber hinaus ist VJing ein internationales Phänomen, welches sich in nahezu jedem Land mit einer elektronischen Clubkultur finden lässt⁵.

Die Abkürzung VJ selbst wird aber noch in anderen Kontexten verwendet: Sie bezeichnet ebenfalls Video Jockeys, also Moderatoren und Moderatorinnen des Musikfernsehens, sowie im Sendebetrieb Videojournalisten, also Ein-Personen-Fernsehtams.

Wenn im Folgenden die Abkürzung VJ verwendet wird, so steht sie für Visual Jockey. Das visuelle Erzeugnis der VJs wird im Folgenden Live Visuals oder auch kurz Visuals genannt werden. Derzeit entwickelt sich der Ausdruck *Live Cinema* für eine spezielle Form des VJings, die mehr Wert auf narrative Elemente und deutlichere politische Aussagen in ihren Visuals legen. Ich werde aber aufgrund des frühen Standes dieser Diskussion und ihrer unscharfen Abgrenzung grundsätzlich die Begriffe VJ und Live Visuals verwenden.

2.2 Zur Verwendung der Begriffe „Collage“, „Montage“ und „Sampling“

Hanno Möbius hat in seinem Buch *Montage und Collage* die Geschichte dieser beiden ästhetischen Praktiken in verschiedenen künstlerischen Disziplinen wie Literatur, Kunst und Film detailliert untersucht und verwendet die beiden Begriffe medienpezifisch unterschiedlich. Im filmischen und textlichen Bereich spricht er von Montage, in der bildenden Kunst und der Musik von Collage⁶.

In beiden Fällen entsteht in der Kombination von Einzelteilen ein neues Ganzes. Für ihn bezeichnet Montage den generellen Überbegriff und Collage eine spezielle, in der bildenden Kunst verortete Unterart. Ebenso werden die Begriffe im Weiteren verwendet, sollte ein zitierter Autor von dieser Definition abweichen, wird darauf hingewiesen.

⁵ Vgl. Willis, H.: *Mixmasters: VJs Mix It Live*. In: Droschl, S. (Hg): *Techno-Visionen*. Bozen. 2005, S. 89.

⁶ Vgl. Möbius, H.: *Montage und Collage*. München 2000.

Der Begriff „Sampling“ bezeichnet in der englischen Sprache eigentlich eine Stichprobe, bei der digitalen Erfassung eines analogen Signals bezeichnet die Samplerate, wie oft pro Zeiteinheit das Signal abgetastet wird. Im musikalischen Bereich ist der Begriff synonym für die digitale rhythmische Verwendung und Verfremdung von digitalisierten Klangereignissen geworden.

Mit Weiterentwicklung der Technik konnten auch Videodaten gesamplet, also gespeichert und rhythmisch auf digitalen Befehl wiedergegeben werden. Ein Sampler kann Geräusche oder Video aufnehmen, Faktoren wie Tonhöhe oder Bildparameter dynamisch verändern und über zahlreiche Interfaces wie z.B. eine reguläre Klaviatur abspielbar machen. So entsteht aus alten Klängen fortwährend neue Musik. Fragmente, teils einzelne Töne oder Trommelschläge werden aus ihrem Zusammenhang gerissen und in einen neuen Kontext gesetzt. Ähnlich geschieht es im VJing mit gesampleten Videofragmenten. Insofern ist das Sampleverfahren als eine weitere Art der Montage mit digitalen Mitteln zu sehen.

2.3 Zur Verwendung des Begriffs „Remix“

Der Begriff Remix stammt aus der Musikbranche und bezeichnet im ursprünglichen Sinn eine Neuabmischung eines bereits fertig gestellten Liedes durch den Urheber, einen Produzenten oder einen anderen Musiker. Hierzu werden einzelne Passagen wie Basslauf, Gesang oder Rhythmus verändert oder gänzlich ersetzt. Wie bei nahezu allen digitalen Produktionen wird hier üblicherweise im Samplingverfahren gearbeitet, der Begriff beinhaltet also sowohl die digitale Fragmentierung als auch ihre Rekombination. Der Remix ist so eine Neuinterpretation von vorhandenem Material⁷. In der Regel setzt dies das Einverständnis der Rechteinhaber voraus. Ein nicht lizenzierter Remix nennt sich *Mashup* oder *Bastardpop*. Durch die neuen Vertriebswege von Musik über das Internet und die leichtere digitale Bearbeitung durch Audiosoftware kam es in den letzten 5 Jahren zu einem sprunghaften Anstieg dieser nicht lizenzierten Remixe. Dies beschränkt sich jedoch nicht nur auf das musikalische Medium:

⁷ Näheres im Abschnitt „Die Entstehung des Remix in der DJ-Kultur“.

„In den letzten Jahren haben die Leute begonnen, den Begriff „Remix“ auf andere Medien anzuwenden: visuelle Produktionen, Software, literarische Texte. Mit elektronischer Musik und Software, die als die beiden Schlüsselreservoirs von neuen Metaphern für den Rest unserer heutigen Kultur dienen, ist diese Erweiterung des Begriffs unvermeidlich.“⁸

Tim Prochak spricht im Kontext der Live Visuals von einem visuellen Remix⁹, einem aktiven Verarbeiten des medialen Überangebots. Als Ausgangsmaterial dient hier die Flut der Einflüsse aus TV, Print und Internet, denen moderne Menschen größtenteils ausgesetzt sind¹⁰.

2.4 Zur Verwendung des Begriffs „Avantgarde“

Der Begriff der Avantgarde wurde in der Geschichte der modernen Kunst für verschiedene Bewegungen verwendet, die sich teils stark voneinander unterschieden und untereinander sogar im Konflikt standen. Alan Leonard Rees, Autor des Buches *A History Of Experimental Film and Video* bezieht sich auf die filmischen Avantgarden wenn er schreibt:

„Significantly, the avant-garde has traded under many other names: experimental, absolute, pure, non-narrative, underground, expanded, abstracted; none of the satisfactory or generally accepted. This lack of agreement points to inherent differences and even conflicts within the avant-garde [...].“¹¹

Alle avantgardistischen Bewegungen beinhalten einen Drang zur Ausweitung der Grenzen der künstlerisch akzeptierten Normen und des kulturellen Status Quo. Die Avantgarde strebt die ständige Erneuerung der Kunst an und bewirkt diese durch den Bruch der traditionellen Formen¹².

⁸ Manovich, L.: *Black Box - White Cube*. Berlin 2005, S. 15.

⁹ Vgl. Prochak, T.: *How to Remix*. London 2001, S. 97ff.

¹⁰ Ein Beispiel für einen kritischen Remix eines Kinofilms wäre DJ Spookys Performance „Rebirth Of A Nation“ (Siehe beigelegte DVD).

¹¹ Rees, A. L.: *A History of Experimental Film and Video*. London 1999, S. 2.

¹² Vgl. Paech, J.: (Avantgarde-)Film und Entropie. Oder: Ordnung und Unordnung in der Filmgeschichte. Vortrag zur Veranstaltung „Das frühe Kino und die Avantgarde“. Wien 2002. URL: http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/earlycinema/symposium/symposium_paech.html#1 (zugegriffen am 16.7.2007).

Eine enge Definition des Avantgardebegriffs, wie sie Peter Bürger in seiner *Theorie der Avantgarde* vertritt, geht davon aus, es gäbe die Avantgarde nur in ihrer klassischen Ausprägung, die in etwa mit dem Ende des zweiten Weltkrieges endete¹³.

Ein weiter gefasster Avantgardebegriff, wie ihn zum Beispiel Joachim Paech vertritt, beinhaltet auch spätere Formen des experimentellen Films und Videos und bleibt offen für kommende experimentelle Bewegungen¹⁴.

Ich werde aufgrund der widersprüchlichen Definitionen im Folgenden die Begriffe „klassische Avantgarde“ für die europäische Bewegung von etwa 1910 bis 1945 verwenden und die fraglichen Folgebewegungen als „Bewegungen in der Tradition der klassischen Avantgarde“ bezeichnen.

¹³ Vgl. Bürger, P.: *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt a. M. 1974, S. 72.

¹⁴ Vgl. Paech, J.: *(Avantgarde-)Film und Entropie. Oder: Ordnung und Unordnung in der Filmgeschichte*. Vortrag zur Veranstaltung „Das frühe Kino und die Avantgarde“. Wien 2002.

3 Zur Entstehung und Rezeption von Live Visuals

3.1 Über die Produktion der Live Visuals

Laptops eröffneten vor etwa fünf bis zehn Jahren neue Möglichkeiten der Synthese von Audio und Video. Die fortschreitende Entwicklung auf diesem Gebiet und die damit verbundene Digitalisierung der Medienformate erschuf eine universelle Plattform, auf der Bild-, Audio- und Videodaten so einfach wie nie verknüpft werden konnten. Hinzu kommt die relativ hohe Verfügbarkeit von digitalen Videoprojektoren, die das einstige Bildschirmmedium Video auf Leinwände und ähnliche Projektionsflächen bringen. Die Medienutopie Bertolt Brechts, in der das Empfangsgerät gleichzeitig Sendeapparat darstellt, ist im Laptop zur Realität geworden¹⁵. Diese Entwicklung wird durch exponentiell wachsende Speicherkapazitäten, steigende Vernetzung und Übertragungsgeschwindigkeiten begünstigt und multipliziert durch die unendliche Rekombinierbarkeit des Materials. William J.T. Mitchell prägte hierfür den Begriff der *Electrobricolage*¹⁶. Ein anderes Wort dafür wäre Remix.

Ulf Poschardt beschreibt analog dazu in seinem Buch *DJ Culture* einen Wandel der künstlerischen Technikwahrnehmung:

„Technik ist keineswegs mehr ein Element der Entfremdung, sondern ganz im Gegenteil zu einem Element der ungestörten Selbstverwirklichung geworden.“¹⁷

Mit steigender Leistungsfähigkeit, neuen Programmen und höherer Mobilität der Geräte traten weltweit immer mehr Visual Jockeys auf. So hat sich Live Visualisierung von Musik in den letzten Jahren von einer exotischen Außenseiterrolle in den Mainstream ausgebreitet. In VJ-Performances entstehen aus verschiedensten visuellen Ausgangsmaterialien aufwändige Montagen. Dies geschieht in Echtzeit und so in enger Verbindung zu der Musik des DJs und der Stimmung des Publikums. Es entstehen kurzlebige, elektronische Bildräume, die anregend oder hypnotisierend auf den Zuschauer wirken können. Besonders in der elektronischen Musik, die die urbanen Clubs seit den frühen 1990ern erobert hat, ist diese Praxis der

¹⁵ Vgl. Brecht, B.: Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. In: Pias, C.: Kursbuch Medienkultur. Stuttgart 2004, S. 259ff.

¹⁶ Vgl. Mitchell, W.: The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era. Cambridge 1998, S. 7.

¹⁷ Poschardt, U.: DJ Culture. Reinbeck bei Hamburg 2001, S. 390.

audiovisuellen Synthese weit verbreitet. Abstrakte Muster, Zeichen, Buchstaben und Computeranimationen wechseln sich rhythmisch auf mehreren im Raum verteilten Leinwänden mit Ausschnitten aus Fernsehsendungen, Filmen und Computerspielen ab. Sie treten miteinander in Kontakt, bilden Assoziationsketten im Kopf des tanzenden Zuschauers, erscheinen mal synchron, mal kontrapunktierend zur Musik, greifen mal eine prägnante Textzeile eines Tracks visuell auf und scheinen ein anderes Mal ein Stück ironisch subversiv zu torpedieren. Die Visuals folgen in der Regel keiner narrativen Form, in ihrer wiederkehrenden Loopstruktur sind sie sowohl der repetitiven, elektronischen Musik angepasst, wie auch der im Club umherschweifenden Aufmerksamkeit der Rezipienten.

Die VJ-Szene ist keine homogene Szene¹⁸. Es gibt zahlreiche unterschiedliche Motivationen und Ziele, die Visual Jockeys in ihren Performances verfolgen können. Dementsprechend gibt es verschiedene Techniken, mit denen VJs ihre Visuals erzeugen. Ihnen gemein ist der Rückgriff auf aktuelle Computertechnik und digitales Video. Diese erlauben es VJs, ihre Computer als Live-Instrumente zur Musikvisualisierung einzusetzen. Hierzu verwenden sie umfangreiche Bibliotheken mit vorbereiteten Clips, die sich mit VJ-Software live montieren und durch zahlreiche Filter und Effekte verfremden lassen.

Neben der rein begrifflichen Ähnlichkeit zum DJ existieren auch formale Parallelen. So ist es die Aufgabe beider Jockeys im Club, aus einem Repertoire an unterschiedlichen Sequenzen und Tracks einen neuen, zusammenhängenden Strom an Klängen bzw. Bildern zu erzeugen. VJ wie DJ verfügen hierfür über technische Mittel, um Material in Echtzeit ineinander zu mischen, anzupassen und zu verfremden, beide überschreiten so die Werkgrenzen ihres Ausgangsmaterials.

Anders als der DJ, der meist Stücke spielt, die tatsächlich für diese Verwendung produziert wurden, dekontextualisiert der VJ allerdings häufiger Material aus anderen Zusammenhängen wie aus Filmen, Werbung oder Wissenschaft, wie beispielsweise die der Arbeit auf DVD beigelegten Performance *Corp.Inc* der Gruppe *Bauhouse*.

¹⁸ Vgl. Kapitel „Über die Inhalte und ästhetische Stellung der VJ-Performances“.



Abb. 1: Screenshots: Bauhouse: Corp.Inc. (2004). Quelle: Addictive.com: Audiovisualize (DVD).

Der Performer bewegt sich hier oft in einer Grauzone zur Copyrightverletzung, weshalb viele VJs kein unbearbeitetes Fremdmaterial verwenden, sondern es erst durch *Compositing-Programme* wie *After Effects* oder *Motion* verfremden. Die VJ-Performance weist hier Ähnlichkeiten zur Musikgeschichte der 1980er auf: Wie in der Hip Hop Kultur das Samplen von Loops aus alten Funk- oder Discoklassikern zur Entstehung einer neuen Musikart geführt hat, so entsteht auch im VJing etwas Neues aus Material, welches seines alltäglichen Kontexts enthoben wird und seine Bedeutung verändert.

Am häufigsten findet man VJ-Performances in Clubs, auf Partys und bei Konzerten, aber auch bei Theaterstücken, Tanzaufführungen und in Museen sind sie anzutreffen. In den letzten Jahren haben auch traditionelle Filmkünstler wie Peter Greenaway den Weg zur VJ-Performance gefunden¹⁹. Im Kontext des Kunstmarktes befindet sich VJing in einer Sonderrolle: „[...] because it bundles reception, actual artistic content, and after party into one package.“²⁰

Auch eignen sich Live Visuals wegen des bereits dem Namen inhärenten Live-Aspekts nicht zur Konservierung und Ausstellung, ähnlich der Performance Art, weshalb VJs im musealen Umfeld eher eine Seltenheit sind.

¹⁹ URL: http://www.notv.com/index.php?option=com_content&task=view&id=114&Itemid=26, (zugegriffen am 19.8.2007)

²⁰ Jaeger, T.: Live Cinema Unraveled, URL: http://www.vj-book.com/VJ_BOOK.pdf, (zugegriffen am 16.7.2007) S. 4.

3.1.1 Zur Hard- und Software

Eine VJ-Performance wäre in ihrer heutigen Form ohne entsprechende digitale Technik nicht möglich. Nach und nach ersetzt Software auf leistungsfähigen Rechnern traditionelle Hardware wie Effektgeräte, Bandmaschinen oder ganze Mischpulte. Dies gilt für die traditionelle Medienproduktion im Studio wie auch für den experimentellen künstlerischen Medienbereich. Die frühen VJs benutzten Videobänder und verfremdeten die Bilder mit externen Effektmischern. Der erste Club, der Visuals einsetzte, und den Begriff VJ prägte, war die New Yorker *Peppermint Lounge* Ende der 1970er Jahre²¹. Aus ausrangiertem Equipment von New Yorker Fernsehsendern installierten die Betreiber Monitore über der Tanzfläche und ließen sie von ausgebildeten Fernseh Technikern bespielen. Dies war mit einem hohen finanziellen Aufwand verbunden, weshalb sich die Idee zunächst nicht verbreitete. Mit günstigerer Videohardware wuchs die Szene jedoch.

Seit einigen Jahren existiert kostengünstige, leistungsstarke VJ-Software, die das Verwalten, Bearbeiten, Mischen und Verfremden von zahlreichen Dateiformaten erleichtert. In diesem Softwaresegment gibt es mehrere Ansätze, die alle auf leicht unterschiedliche Arten der Musikvisualisierung abzielen. Populäre Programme für Clubperformances sind *Arkaos VJ*, *Modul8*, *Motion Dive*, *Vjamm* oder *Resolume*. Diesen Programmen eigen ist ein übersichtliches, an dem traditionellen DJ-Setup von zwei oder mehreren Plattenspielern orientiertes Design, die durch einen integrierten Softwaremixer verbunden werden. Wie auf Plattenspielern können Videos in ihrer Geschwindigkeit verändert und so aufeinander und an die Musik angepasst werden. Alle Programme beinhalten Softwareversionen von aus der Videoproduktion bekannten Bild- und Überblendungseffekten. Zahlreiche dieser Programme lassen sich im Nachhinein um programmierte Effekte anderer Anbieter erweitern. Ferner ermöglichen die Programme das Anschließen eines handelsüblichen Midi-Keyboards an den Laptop, um so Videoclips wie ein Musiker auf einer Klaviatur spielen zu können, sowie das Verwenden einer oder mehrerer externer Videokameras, um Livebilder der tanzenden Menge einzufangen und zu einer Montage in Echtzeit zu verarbeiten.

²¹ Vgl. Spinrad, P.: *The VJ Book*. Los Angeles 2005, S. 21 f.

3.1.2 Live VJing aus montage-theoretischer Sicht

Im folgenden Abschnitt soll ein Erklärungsansatz für die Wirkung der VJ-Performance anhand der Montage-theorie Sergej Eisensteins ausgearbeitet werden.

Die Anwendung der Theorie Eisensteins erscheint aus verschiedenen Gründen sinnvoll.

VJing kann als eine Live-Montage von vorhandenem oder live eingespeistem Material gesehen werden. Die im letzten Abschnitt erwähnten Programme sind alle für einen digitalen Filmschnitt in Echtzeit konzipiert. Die gesamte Wirkung, die ein VJ in der Verbindung zur Musik erzielen will, muss von ihm durch Bildinhalt, Bewegung und Schnittfrequenz erzielt werden. Eben diese Aspekte sind zentraler Bestandteil der Montage-theorie.

Weiter lehnte Eisenstein in seinem *Manifest zum Tonfilm* eine realistisch-mimetische Tonspur, wie sie im heutigen Film verbreitet ist, kategorisch ab. Jegliche Übereinstimmung von Tonspur und abgebildetem Material schade seiner Ansicht nach der Wirkung der Montage. Er forderte hier eine rein kontrapunktische Verwendung der Tonspur und warnte davor, Kino als fotografierte Bühnenaufführung zu inszenieren²². Das aktuelle VJing steht seiner Vision der Filmkunst also formal näher als der heutige Kinofilm.

Stummfilme wurden mit einer teils improvisierten, teils genau festgelegten Musikbegleitung vorgeführt, sind so also immer schon eine Musik-Film-Synthese gewesen. Diese ähnelt der VJ-Performance durchaus, obwohl der improvisatorische Aspekt, wenn vorhanden, damals auf der Seite der Musik lag.

Maßgeblich von D.W. Griffiths *unsichtbarer Montage* beeindruckt, aber auf der Suche nach einer diametral entgegengesetzten Wirkung, entwickelte der russische Regisseur Sergej Eisenstein seine Montage-theorie um 1920. Er überarbeitete sie Zeit seines Lebens. Anstatt ein kontemplativ-illusorisches Raum-Zeit-Kontinuum zu suggerieren, wie es der traditionelle, daher als *unsichtbar* bezeichnete Hollywoodschnitt zum Ziel hat, versuchte Eisenstein, Aktivität beim Zuschauer zu bewirken. Für ihn entstand im Aufeinandertreffen zweier Szenen im Kopf des Zuschauers ein Sinnzuwachs, der über die einzelnen Bildinhalte hinausging²³. Damit wurde der Zuschauer zum aktiven Mitgestalter des Films.

Wie auch Eisenstein neigen VJs dazu, nicht logisch nahe liegende Clips aneinanderzumontieren, sondern gegensätzliche Bilder zu verwenden, um in deren

²² Vgl. Eisenstein, S.: *Manifest zum Tonfilm*. in: Albersmeier, F.: *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart 2001, S. 54f.

²³ Vgl. Bulgakowa, O.: *Montagebilder bei Sergej Eisenstein*. In: Beller, H.: *Handbuch der Filmmontage*, München 1993, S. 49ff.

Kombination eine starke Reaktion beim Zuschauer zu bewirken. Dieses Konzept beschrieb Eisenstein als *intellektuelle Montage* und zielte damit auf eine aktive Beteiligung des Rezipienten ab. Eben diese aktive Beteiligung des Rezipienten ist ein maßgeblicher Bestandteil, der in Kombination mit der Musik den dynamischen Effekt der VJ-Performance bewirkt.

Weiter übernahm Eisenstein literarische Ideen der russischen Formalisten und betrachtete die Elemente des Films als „*dekomponiert*“²⁴. Für ihn existierte Film nicht als fotografische Abbildung der Wirklichkeit, sondern als pures Material, aus dem seine Werke konstruiert werden sollten. Damit weist seine Herangehensweise Parallelen zu der samplebasierten Arbeit von Musikproduzenten oder VJs auf, die Neues aus vorhandenem Material schaffen. Dieses Verfahren geht einher mit einem weiteren zentralen Punkt der formalistischen Theorie, dem Verfremdungseffekt. Ziel der Verfremdung, die auch Brecht später für seine Theatertheorie aufgreifen sollte, war die Darstellung von vertrauten Dingen in neuem Licht, um so das Bekannte neu erscheinen zu lassen. Viktor Sklovskij beschrieb in seinem Aufsatz *Kunst als Kunstgriff* 1925, wie der Prozess der *Automatisierung* alle Vorgänge des Alltags zur Selbstverständlichkeit verkommen lässt. Aufgabe der Kunst sei es, einen fremden Blick auf das scheinbar Vertraute zu ermöglichen²⁵. Eben dies geschieht in einer VJ-Performance durch die De- und Rekontextualisierung von Film- und Videomaterial, durch optische Veränderung, durch Endloswiederholung eines markanten Bewegungsablaufes in Loops und durch die Wechselwirkung der gespielten Musik mit den montierten Clips.

Neben der erwähnten intellektuellen Montage beschreibt Eisenstein die *metrische*, *rhythmische*, *tonale* und die *obertonale Montage*. Diese haben, anders als die auf geistige Aktivität bedachte *intellektuelle Montage*, einen direkten, emotionalen Einfluss auf den Zuschauer und sind daher als Erklärungsansatz für die Erzeugung von unterschiedlichen Stimmungen in VJ-Performances interessant.

Mit der *metrischen Montage* bezeichnete Eisenstein schlicht die zeitliche Länge der Einstellungen und die emotionale Reaktion, die man durch Erhöhen oder Senken der Schnittfrequenz erreicht. Eisenstein konstruierte die Längen seiner Einstellungen

²⁴ Vgl. Monaco, J.: Film verstehen. Reinbeck bei Hamburg 2000, S. 430f.

²⁵ Vgl. Sklovskij, V.: Theorie der Prosa. Frankfurt a. M. 1966 S. 14f.

sekundengenau, und gliederte seine Schnittfolgen schon in der Drehbuchphase an die geplante Musikbegleitung an. Er komponierte seine Bildfolgen wie eine Sinfonie.

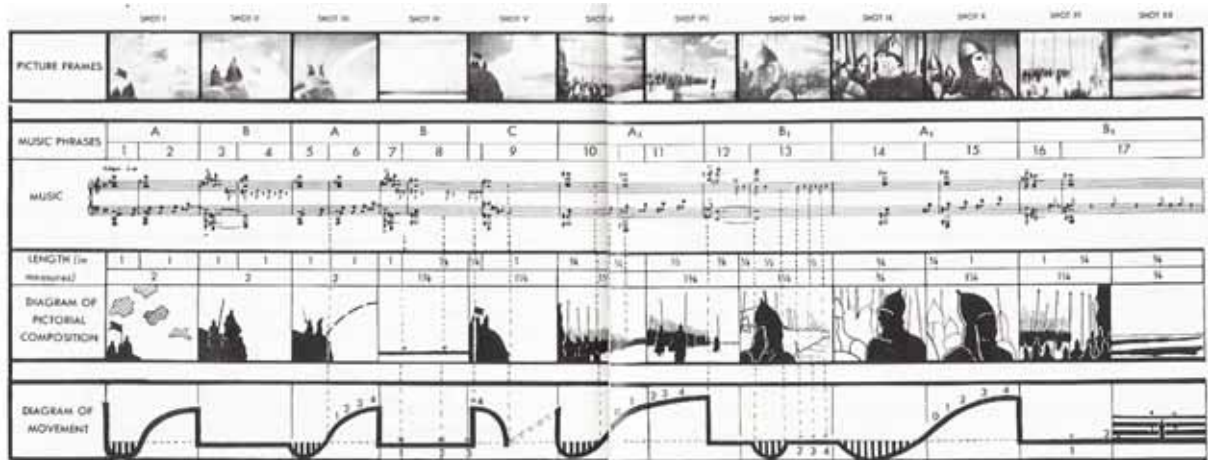


Abb. 2: S.M. Eisenstein: Alexander Nevsky. (1938). Sequenz einer audiovisuellen Korrespondenz Quelle: Bódy: Clipp, Klapp, Bum. S.94f.

Die *rhythmische Montage* bezeichnet die des visuellen Bildinhalts, der Bewegungen und Bewegungsrichtungen in den einzelnen Szenen. Je nach erwünschtem Effekt kann hier durch Berücksichtigung der Bewegungsvektoren Konflikt oder Harmonie suggeriert werden.

Als *tonale Montage* beschreibt Eisenstein das physiologische Empfinden eines Bildes, sein „Vibrieren“. Genauer meint er hiermit sowohl emotionale Wirkung, Lichtverhältnisse und Textur der Bildobjekte. Da Eisenstein dies vor Erfindung des Farbfilms schrieb, erwähnt er nur Hell-Dunkel Kontraste, im heutigen Kontext würde aber wohl auch das Mischen verschiedener Farbstimmungen unter diese Kategorie fallen.

Eisensteins letzter Begriff, die *obertonale Montage*, ist gleichzeitig der offenste. Hiermit beschreibt er die Gesamtwirkung einer Szene, die über die Summe der erwähnten Montagefaktoren hinausgeht. Als Obertöne bezeichnet Eisenstein Bildfaktoren, die über ihre Einstellung hinaus unbewusst Wirkung zeigen und eine Vielzahl der folgenden Szenen beeinflussen können²⁶.

In diesen fünf Montagefaktoren hat Eisenstein bereits in den 1920ern die wesentlichen Kräfte berücksichtigt, die auch beim Erzeugen von Live Visuals eine Rolle spielen. Ihre dynamische Wirkung zur Musik lässt sich anhand der Faktoren Bildinhalt, Schnittfrequenz, Bewegung, Farbgestaltung und ihrer Gesamtwirkung präzise durch Eisensteins Theorie erklären.

²⁶ Vgl. Bulgakowa, O.: Montagebilder bei Sergej Eisenstein. In: Beller, H.: Handbuch der Filmmontage, München 1993, S. 66f.

Die Macht und Ästhetik von Eisensteins *intellektueller Montage* wirkt besonders in Verbindung mit Musik noch heute faszinierend, weshalb Samples seiner Filme regelmäßig in VJ-Performances auftauchen. Timothy Jaeger widmete ihm in seinem VJ-Buch *Live Cinema Unraveled*²⁷ gar ein eigenes Kapitel und die Band *Pet Shop Boys* vertonten 2005 Eisensteins Film *Panzerkreuzer Potemkin* neu.

3.1.3 Found Footage

Wie erwähnt greifen die meisten VJs auf eine Mischung aus selbst produzierten Videos und einer Reihe von gefundenen Aufnahmen aus fremden Kontexten zurück.

Das VJ-Team *Eclectic Method* beschreibt in einem Interview die Zusammensetzung seines Cliparchivs so: „*Purchased, 30%. Given to us, 40%. Self-generated, 10%. Ripped off, 20%*.“²⁸ Die Verwendung von Fremdmaterial ist jedoch keine Erfindung der VJ-Szene. „*Seit es Filme gibt, gibt es auch wiederverwertete, wiederaufbereitete Filme*“²⁹, so der Regisseur Yann Beauvais. In der künstlerischen Tradition der *Trouvaille* oder des *Objet Trouvé* benutzen Filmkünstler wie Bruce Conner, Len Lye oder David Rimmer gefundenes Material, um dieses zu neuen Filmen zu montieren. Diese Eigenschaft ist allen Found Footage Filmen gemein, sie verwenden Bilder aus ursprünglich anderem Kontext und ähneln so der Collage in der bildenden Kunst.

Berühmte Beispiele für frühen Found Footage Film sind Henri Storcks Montagefilme *Sur les bords de la caméra* von 1928 und *L'histoire du soldat inconnu* von 1932³⁰. In beiden montiert er Aufnahmen aus Wochenschau-Material zu einer Antikriegsaussage, indem er den heroischen Propagandabildern die Bilder von verletzten oder getöteten Soldaten entgegenstellt. Auch Bruce Conners Filme *A Movie* und *Mongoloid* verfolgen eine ironische, assoziative Montage von popkulturellen Versatzstücken, die zahlreichen VJ-Performances verblüffend ähnelt. *Mongoloid*³¹ ist als Musikvideo in Zusammenarbeit mit der Musikgruppe

²⁷ Jaeger, T.: *Live Cinema Unraveled*, URL: http://www.vj-book.com/VJ_BOOK.pdf (zugegriffen am 16.07.2007) S. 25.

²⁸ *Eclectic Method*, in: Faulkner, M.: *audio-visual art + vj culture*, London 2006, S. 32.

²⁹ Beauvais, Y.: *Verloren und Wiedergefunden*. In: Hausheer, C. (Hg.): *Found Footage Film*. Luzern 1992, S. 8.

³⁰ Vgl. Beauvais, Y.: a.a.O. S. 8 ff.

³¹ Das Musikvideo befindet sich auf der beigelegten DVD.

DEVO entstanden, und verwendet zur Audiovisualisierung des Titels dekontextualisierte Filmaufnahmen³².



Abb. 3: Screenshots: DEVO/Connor: *Mongoloid*. (1978). Quelle: *The Complete Truth About De-Evolution* (DVD).

Die in der VJ-Szene gebräuchliche nachträgliche Verfremdung und Transformation der angeeigneten Materialien findet ihre Vorläufer ebenfalls im Found Footage Film. So thematisierten zahlreiche Künstler der Avantgarde und ihrer Nachfolger die filmische Materialität, indem sie dem Filmstreifen auf zahlreiche Arten physisch zusetzten. Darunter fallen das Zerkratzen, das Verformen, das Umkopieren und das Einfärben des Zelluloids³³. Der Übergang vom Film zum elektronischen Medium erlaubt heute eine noch direktere, intuitivere Manipulation des Bildsignals, deren Stellenwert im VJing ich im nächsten Abschnitt darlegen möchte.

3.1.4 Der Improvisationsaspekt

Während das photochemische Medium Film eine Improvisation in Echtzeit ausschloss, ermöglicht die digitale Videotechnik inzwischen, einen Laptop so spontan und intuitiv wie ein Musikinstrument zu bedienen. Vorbilder finden VJs hier in der Arbeit der DJs, die ebenfalls einen hohen Improvisationsaspekt beinhaltet: Kein Diskjockey kommt mit einem feststehenden Programm auf eine Veranstaltung, sondern improvisiert die musikalische Zusammenstellung vor Ort aus seiner vorher sorgfältig ausgewählten, mitgebrachten Plattensammlung. Es wird konstant versucht, den Musikgeschmack des tanzenden Publikums zu errahnen. Der DJ Jeff Mills drückt es so aus:

³² URL: <http://tietimes.blogspot.com/2007/04/devo-mongoloid-film-by-bruce-conner.html> (zugegriffen am 16.7.2007).

³³ Vgl. Beauvais, Y.: *Verloren und Wiedergefunden*. In: Hausheer, C. (Hg.): *Found Footage Film*. Luzern 1992, S. 20.

„Ich muß die Leute lesen. Ich muß über eine Perspektive nachdenken. Sind mehr Frauen da oder Männer? Sind die Leute jünger oder älter? Die Crowd muß gelesen werden.“³⁴

Im Vergleich zum DJ bleibt dem VJ eine formal höhere Improvisationsfreiheit, was seine Performance angeht. Gibt der Takt der Musik dem DJ einen Leitfaden vor, bei dem nur eine mögliche Geschwindigkeitseinstellung der Plattenspieler einen harmonischen Übergang ermöglicht, existiert eine solche Beschränkung im VJ-Bereich nicht. Im Gegenteil, eine vollkommene Synchronisation von Schnittfrequenz oder Bewegung auf den Rhythmus der Musik wirkt auf Dauer langweilig und mechanisch. Wie schon bei Hans Richter und Viking Eggeling im absoluten Film³⁵ liegt die wahre Faszination der Musikvisualisierung in ihrer Fähigkeit zur Kontrapunktierung des Klangs. Ob Visuals letztendlich mit der gespielten Musik harmonieren, wird von zahlreichen Faktoren beeinflusst³⁶. Werden diese berücksichtigt, erlauben sie einen hochgradig improvisierten Umgang mit dem vorbereiteten Material. Dieser ist auch nötig, da sich häufig DJ und VJ erst am Abend des Zusammenarbeitens tatsächlich begegnen. Selten gibt es detailliert geprobte oder abgesprochene Performances in Clubs, wie im Jazz und im Rap kann man hier von eher einem *Freestyle* sprechen.

3.1.5 Zum Einfluss des zeitgenössischen Grafikdesigns

Untrennbar mit der elektronischen Musik verbunden scheinen die „Flyer“ genannten Flugblätter, die an strategischen Punkten in der Stadt ausgelegt und verteilt werden, um auf kommende Veranstaltungen hinzuweisen. Ursprünglich wurden sie nur unter der Hand an Vertraute weitergegeben, um auf illegale Partys aufmerksam zu machen, doch schon Mitte der 1990er Jahre wurden aus Schwarzweißkopien kunstvolle Hochglanzdrucke in aufwendigem Design. Hierbei blühte dank der Software *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* und den erschwinglich werdenden Scannern die Grafikdesignszene auf. Die ohnehin halblegale Partyszene bot einen großen künstlerischen Freiraum, der einen lockeren Umgang

³⁴ Mills, J.: Zitiert nach: Holert, T.: Jeff Mills. Haptiker und Plastiker in: Bonz, J. (Hg.): Sound Signatures. Pop Splitter. Frankfurt a. M. 2001, S. 122.

³⁵ Vgl. Kapitel „Musikvisualisierung und der Einfluss der Avantgarde“.

³⁶ Vgl. Abschnitt „Von sprachlichen und bildlichen Metaphern in der Musikvisualisierung“.

mit Urheberrechten förderte. Erlaubt war, was gefällt. Dies kommentieren *Die Gestalten*, ein Berliner Designkollektiv in ihrem Buch *Flyermania*:

„Ähnlich wie beim Sampling in der Musik baute auch die Flyergestaltung oft auf der Kombination assoziativer Elemente aus bekanntem und beliebtem Zeichenrepertoire auf. Gemäß dem Motto: Scannen was der Scanner hält, begann bald der Ausverkauf im visuellen Supermarkt [...].“³⁷



Abb. 4: Collage/Sampling von popkultureller Ikonographie im Flyerdesign. Quelle: Die Gestalten. *Flyermania*. S.14f.

In der Verwendung von Ikonen der Werbe- und Popgeschichte zeigt sich abermals die Tendenz von digitalen Medien zur Dekontextualisierung und Montage, die als Vorbote der im VJing üblichen Verfahren gesehen werden können.

Da sich die Flyer von Anfang an mit einer Art statischer Musikvisualisierung beschäftigten, war es von da an kein großer Schritt, die graphischen Collagen auch zu animieren. Anfangs wurde hierfür die eigentlich für geringe Internetbandbreiten konzipierte Plattform *Macromedia Flash* benutzt. *Flash* zeichnete sich durch sehr kleine Datenmengen und geringe Hardwareanforderungen aus, weshalb Programme wie *Flashmixer*³⁸ noch vor dem speicherhungrigen digitalen Video zur Audiovisualisierung verwendet wurden. Ferner nutzte *Flash* eben jene Vektorgrafiken, die *Illustrator* erzeugte, neben *Photoshop* das meistgenutzte Programm zur Flyergestaltung.

Diese Schnittstellenkompatibilität von Animations- und Grafikprogramm ermöglichte es, relativ schnell ansprechende Clips zu erstellen. Eine Zeit lang dominierte diese nüchterne, saubere Flashästhetik sowohl auf Internetseiten wie auf Flyern und in den Visuals³⁹.

³⁷ „Die Gestalten“.: *Flyermania*. München 2002, S. 4.

³⁸ URL: <http://flashmixer.de/> (zugegriffen am 16.7.2007).

³⁹ Ein Beispiel für Visuals in Flashästhetik ist VJ Motos Performance *Reel Vol 3*, die sich auf der beigefügten DVD befindet.

Die für die Bildbearbeitung revolutionäre Software *Photoshop* und *Illustrator* veränderten den Grafikbereich und eröffneten jedem Besitzer eines aktuellen Computers technische Gestaltungsmöglichkeiten auf professionellem Niveau. Dass sowohl die verwendete Software als auch die verwendeten Ausgangsmaterialien, die zur Produktion der Flyer benutzt wurden, in den seltensten Fällen legal erworben waren, hatte den selben Grund: Die Möglichkeit zur digitalen Kopie und die damit verbundene endlose Vervielfältigung in den Tauschbörsen des Internets. Das und der relativ kleine, abgeschlossene Rezipientenkreis begünstigten im Grafikdesign wie im VJing Sampling- und Montagepraktiken jenseits des Copyrights. Sowohl Material als auch Werkzeug waren plötzlich unendlich oft reproduzierbar, und von fast jedem Ort der Welt online zugänglich.

3.1.6 Die VJ-Community im Internet

Es überrascht nicht, dass eine Gemeinschaft, die so sehr auf digitaler Technik und Medien aufbaut wie die der VJs, entsprechende Plattformen im Internet nutzt, um sich über Techniken zu informieren oder Videos und Software zu tauschen. Letzteres wird durch die steigenden Übertragungsgeschwindigkeiten begünstigt; laut einer Studie der Leipziger Firma *Ipoque GmbH* von 2006 machen hierzu verwendete Peer-To-Peer Programme wie *BitTorrent* in Deutschland tagsüber 30 Prozent des gesamten Internetverkehrs aus, nachts bis zu 70 Prozent⁴⁰. Auch Videoplattformen wie *YouTube* ermöglichen unproblematisch eine weltweite Veröffentlichung von Mitschnitten der VJ- Performances und deren kritische Begutachtung eines internationalen Fachpublikums.

Es existieren zahlreiche Foren im Internet, die sich mit Live Visuals beschäftigen und die von zahlreichen Nutzern besucht werden. Das weltweit größte Forum ist die englischsprachige Seite *VJforums.com*⁴¹. Es dient als Kontaktbörse, Treffpunkt, Ort des künstlerischen Austauschs und der Inspiration, wie auch zur Diskussion von konkreten Fragen oder Problemen. Die Bandbreite der diskutierten Themen reicht über technische und rechtliche Fragen über Tipps zur Materialsuche und –bearbeitung bis hin zu kunsttheoretischen Diskussionen. In den hier geführten, teils sehr emotionalen Debatten spiegelt sich die

⁴⁰ Vgl. Heise Online. 23.10.2006 URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/79870> (zugegriffen am 16.07.2007).

⁴¹ URL: www.vjforums.com (zugegriffen am 16.07.2007).

erwähnte Heterogenität der Szene in künstlerischem Selbstverständnis wider. So finden sich unter der generellen Frage „*What is a VJ? The sparkling debate*“ 272 Antworten, die die unterschiedlichen künstlerischen Hintergründe und Herangehensweisen einzelner Forumsmitglieder deutlich machen⁴². Langjährig tätige VJs mit Wurzeln in der Videokunst kritisieren hier einen Zuwachs der Amateur-VJs, während sich jene als Amateure bezeichneten VJs auf die willkommene unterhaltende Funktion in einem Partykontext berufen. Im Wesentlichen finden sich hier zwei grundsätzlich konträre Positionen wieder, deren Ursprünge ich in den folgenden Kapiteln näher beschreiben möchte.

3.2 Über die Rezeption der Visuals im Clubkontext

Das geläufigste Umfeld, in dem Live Visuals präsentiert werden, ist wie erwähnt der Club oder die Diskothek. In der deutschen elektronischen Musikszene hat sich die Bezeichnung Club durchgesetzt, während die Bezeichnung Diskothek in eben diesem Soziolekt eher negativ einen Ort für Großraumveranstaltungen mit geringem musikalischem Anspruch impliziert. Clubs sind sowohl:

„Kneipe, Vergnügungspalast, Forum für avantgardistische Experimente, Stätte der Zerstreuung und Ort der Zuflucht“⁴³

Vor allem aber ermöglichen sie ein ungestörtes Tanzen, die ursprünglichste Form der Musikvisualisierung mit den Mitteln des menschlichen Körpers.

Der Club an sich ist hier nicht nur als materieller Ort zu sehen. Er steht auch für eine karnevaleske Negation des Alltags, einen surrealen Raum des Rausches, dem durch aufwändige Licht- und Videoinstallationen der Realitätscharakter genommen wird. Schon bevor abstrakte Videoinstallationen zur Standardausstattung von ambitionierten Clubs gehörten, versuchte man durch Trockeneisnebel, Laser oder Stroboskope einen unwirklichen Raum zu schaffen. VJs und DJs erzeugen hier temporäre Welten, in denen Besucher fern des gewohnten sozialen Umfeldes die Identität wechseln, spontane Kontakte knüpfen und Phantasien ausleben können. Man kann ihn als eine Heterotopie im Foucaultschen Sinne

⁴² Vgl. VJ Forums. 27.08.2002 <http://www.vjforums.com/showthread.php?t=575&highlight=vj> (zugegriffen am 16.07.2007).

⁴³ Klein, G.: *electronic vibration*. Hamburg 1999, S. 153.

sehen, als einen wirksamen Ort innerhalb der Gesellschaft, an dem ritualisiert von der Norm abgewichen wird⁴⁴. Wie von Foucault beschrieben ist der Club gleichsam ein materieller wie ein metaphorischer Ort, zu dem, durch die Einrichtung des Türstehers, nicht jeder Zugang hat. Wer hineingelassen wird, betritt einen mehrfachen Illusionsraum: VJing kombiniert die von Foucault beschriebene Heterotopie des Kinos mit der Heterotopie des Clubs und potenziert diese.

Die Wurzeln des Clubs und der Diskothek reichen zurück zum Tanz- oder Nachtclub. Galten diese um 1900 noch als Bordelle, waren sie in den 1920ern bereits ein wichtiger Bestandteil der großstädtischen Kultur geworden, die von Künstlern der klassischen Avantgarde für ihre Performances genutzt wurden⁴⁵. Dennoch haben die Clubs bis heute ihr teilweise zwielichtiges Halbwelt-Image nicht komplett abgestreift. In gewisser Weise definiert sich der Club erst durch diesen Schwebezustand zwischen Alltag und Anarchie, ein Ausbruch aus der Gesellschaft auf Zeit. Eben dies kritisieren Horkheimer und Adorno in der Dialektik der Aufklärung:

*„Amusement ist die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus. Es wird von dem gesucht, der dem mechanisierten Arbeitsprozeß ausweichen will, um ihm von neuem gewachsen zu sein. [...] Daran krankt alles Amusement.“*⁴⁶

Horkheimer und Adorno sehen im Amusement also keinen Beitrag zur Befreiung, sondern einen Weg in lähmende Widerstandslosigkeit.

Der negativen Sichtweise des Amusements und des Clubs versuchten die Künstler der Avantgarde mit ihrer Kombination von aktiver Kunst und Amusement eine optimistische entgegensetzen. Bereits in ihrer Frühphase nutzten sie Nachtclubs als Schutzzonen vor der Bourgeoisie für ihre Experimente. 1916 wurde in Zürich das *Cabaret Voltaire* gegründet, das zur Heimat von zahlreichen avantgardistischen Künstlern werden sollte. Hier inszenierten die Dadaisten den Club als einen radikalen Ort, an dem es zu einer Verschmelzung von aktivem Mitgestalten und Amusement kommen sollte. Diese Szene gelangte zu einem solchen Ruhm, dass auch in zahlreichen anderen Städten ähnliche Clubs entstanden, die mehr und mehr

⁴⁴ Vgl. Foucault, M.: *Andere Räume*. In: Barck, K. (Hg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*; Essais. Leipzig 1993, S. 39.

⁴⁵ Vgl. Klein, G.: *electronic vibration*. Hamburg 1999, S. 147 f.

⁴⁶ Horkheimer, M., Adorno, T. W.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt a. M. 1971, S. 123.

Neugierige anzogen. Es kam zu einem regelrechten Szenetourismus. Der amerikanische Pop-Kritiker Greil Marcus beschreibt die Entwicklung des *Cabaret Voltaires* so:

„Am Anfang kamen Studenten. Sie tranken und machten Krawall. Dann kamen Bürger, die verachtete „Bourgeoisie“, die Neugierigen. Schließlich, wie beim Roxy 1977, kamen japanische Touristen.“⁴⁷

Eben dieses Muster ist symptomatisch für Avantgarden und sorgt neben der Evolution der technischen Möglichkeiten für ihre ständige Transformation. Noch heute gibt es in jeder Großstadt neben den rein kommerziell ausgerichteten Clubs und Diskotheken immer einige avantgardistische Clubs, die Orte des Experiments und der Kreativität sind. Diese konträren Auffassungen des Clubs, zwischen eskapistischem Raum und kreativem Kollektiv, gehen einher mit einer grundsätzlichen Spaltung der VJ-Szene⁴⁸. Avantgardistische Clubs werden so lange als Geheimtipp gehandelt, bis die Anzahl der Szenetouristen überhand nimmt und ziehen dann weiter⁴⁹. Dies gilt nicht nur für Lokale, sondern für ganze Szenen. So erklärt sich, dass sich die Grundgedanken der Avantgarde geschichtlich durch verschiedene Bewegungen ziehen. Greil Marcus hat in seinem Buch *Lipstick Traces* die Geschichte der kulturellen Avantgarden des 20. Jahrhunderts von ihrer klassischen Ausprägung bis hin zum Punk dokumentiert⁵⁰. Diese Entwicklung lässt sich heute, 18 Jahre nach der Erstveröffentlichung seines Buches, bis hin zur elektronischen Musik und ihrer Clubkultur ausweiten. So wurde die Techno- und Clubkultur in den 1990ern von Kulturwissenschaftlern und Musikpresse allgemein mit avantgardistischen Hoffnungen verbunden: Vom Ende des Autors und seiner Ablösung durch den DJ, dem damit verbundenen Ende der klassischen Liedstruktur und der Erschaffung eines geschlechtsneutralen Raumes in der Anonymität der tanzenden Masse war die Rede⁵¹. Diese hohen Ziele wurden allerdings nicht erreicht, wie auch die angestrebten Ziele der klassischen Avantgarde nicht erreicht wurden.

Live Visuals sind generell in ihrer Form an die Rezeption im Club angepasst. Ihre nicht-narrative Beschaffenheit und die Loopstruktur der verwendeten Clips erklären sich unter anderem durch die häufig wechselnden, relativ kurzen Aufmerksamkeitsspannen, die die Mehrzahl des tanzenden Publikums den Visuals widmet. Die meist zahlreichen, an

⁴⁷ Marcus, G.: *Lipstick Traces*. Hamburg 1995, S. 211.

⁴⁸ Vgl. Abschnitt „Über die Inhalte und die ästhetische Stellung der VJ-Performance“.

⁴⁹ Vgl. Klein, G.: *electronic vibration*. Hamburg 1999, S. 147.

⁵⁰ Vgl. Marcus, G.: *Lipstick Traces*. Hamburg 1995.

⁵¹ Vgl. Büsser, M.: *Cases of History Repeating*. In: Droschl, S.: *Techno-Visionen*. Bozen 2005, S. 135.

verschiedenen Orten verteilten Leinwände laden den Zuschauer sogar ein zu dieser Art der nomadischen Rezeptionshaltung. Der Rezipient wird hier zum modernen Flaneur im Sinne Baudelaires, seine Wahrnehmung der wechselhaften Bilder ist eine kaleidoskopische⁵². Wie beim Durchwandern der Großstädte, dem Durchschalten der Fernsehkanäle oder dem Navigieren durch Hypertexte erlaubt es die assoziative Struktur dem Betrachter nach Belieben ein- und auszusteigen, den Geist schweifen zu lassen oder den Blick abzuwenden.

Begünstigt werden Live Visuals durch die fehlende Bühnenpräsenz eines Performers, einer Band oder auch nur eines durchgängigen Textes in der elektronischen Musik. Die oft als visuell unbefriedigend empfundene Darbietung eines DJs oder Laptop-Musikers im Verhältnis zu der meist sehr energiegeladenen Musik fordert nahezu eine künstliche Audiovisualisierung. Diese optische Kompensation, Jan Rohlf spricht vom Erzeugen einer „Ersatzaura“⁵³, kann als eine der Aufgaben des VJs gesehen werden. Auch die von vielen Besuchern der Clubs angestrebten Trance- und Rauschzustände werden durch rhythmische, assoziative Bildmontagen verstärkt. Die Funktion des VJs grundsätzlich auf eine Art *bewegte Tapete*⁵⁴ oder Rauschverstärker zu beschränken wäre dennoch falsch. Wie auch die Rolle des DJs im Einzelfall irgendwo zwischen den Extremen des reinen Plattenauflegers und des innovativen Musikcollagisten liegt, variiert sowohl künstlerischer Anspruch als auch Intention von VJ-Performances stark⁵⁵.

3.2.1 Kritik an der Praxis des VJings

Da mehr und mehr Veranstalter dazu übergehen, VJs zu buchen und die Szene konstant wächst, kann man im Allgemeinen davon ausgehen, dass Live Visuals im Clubkontext vom Publikum positiv aufgenommen werden. Mit ihrer Verbreitung meldeten sich aber auch kritische Stimmen zu Wort, die verschiedene Aspekte der Audiovisualisierung im Club beanstandeten. Im Folgenden beziehe ich mich im Wesentlichen auf zwei Artikel aus unterschiedlichen Zeitschriften, welche dieselbe Veranstaltung rezensieren: Ein dreitägiges VJ-Festival namens *Contact Europe*, veranstaltet 2004 im Berliner *Cafe Moskau*. Dieses

⁵² Vgl. Daniels, D.: Kunst als Sendung. München 2002, S. 171.

⁵³ Rohlf, J.: Generieren, nicht collagieren. In: Cinema 49. Schweizer Jahrbuch für Film, Nr. 49., Zürich 2004, S. 126 URL: <http://www.v2.nl/~arns/Uni/Sound+Vision2/> (zugegriffen am 16.7.2007).

⁵⁴ Vgl. Rapp, T.: Hang The VJ. In: TAZ Berlin lokal, 01.07.2004, S. 27.

⁵⁵ Vgl. Abschnitt „Über die Inhalte und die ästhetische Stellung der VJ-Performance“.

erhielt neben einigen positiven Pressereaktionen auch zwei eher negative Rezensionen, eine in der Musikzeitschrift *Groove* und eine in der Berliner Regionalausgabe der *TAZ*.

Der Redakteur Jan Kedves schrieb in der Musikzeitschrift *Groove*:

*„Allerdings ist es auch nicht wegzudiskutieren, dass die Dauer-Bestrahlung sei sie ästhetisch noch so ansprechend – vielen Clubbesuchern ohnehin eher ein Dorn im Auge ist: Im Egoclash mit den alt eingesessenen Lightjockeys kommt es nämlich nicht selten zu erbitterten Scanner-vs-Beamer-Battles, die letztlich dazu führen, dass es in den Clubs sonnig hell wird. Und die für exzessive Partys so entscheidende Dunkelheit, das Gefühl des Unbeobachtet-Seins beim Tanzen und anderen intimen Momenten, lässt sich nicht mal eben so zurückgewinnen [...]“*⁵⁶

Auch der *TAZ* Redakteur Tobias Rapp kritisiert denselben Aspekt:

*„Doch irgendwann standen alle in ihren wunderbar futuristisch blinkenden Clubs herum und stellten fest, dass niemand feiern mochte in Räumen, die eher einem Ausstellungsraum glichen [...]. Denn das Visuals-Unwesen hatte den unangenehmen Nebeneffekt, dass die Clubs viel zu hell wurden.“*⁵⁷

Dieses angesprochene Problem ist vielen VJs bewusst. So gibt der VJ *Codec* von der Berliner Gruppe *Pfadfinderei* an:

*„Viele Veranstalter verstehen immer noch nicht, dass sie beim Licht reduzieren können, wenn sie ein gutes Video-Set-Up aufbauen. Also dass sie keine [...] Discokugel und keine Scanner mehr brauchen, weil es sich sonst irgendwann richtig beisst“*⁵⁸

Weiter beanstandet Kedves mangelndes Gespür vieler VJs für die korrekte visuelle Umsetzung von Musikarten:

*„So musste man beispielsweise mit ansehen, wie eine VJane versuchte, ein DJ-Set aus derben Ragga-Tunes mit naiv-krakeligen Strichmännchen in Lollipop-Farben zu konterkarieren, oder wie vier andere Videoartisten dachten, schwarz-weiße Videofeeds würden sich [...] gut zu dem Gedudel einer Jazz-Combo machen [...]“*⁵⁹

Farbige Strichmännchen scheinen tatsächlich schwer mit traditionell düsterer, basslastiger Ragga-Musik vereinbar. Sollte dies als ironische Kontrapunktierung konzipiert gewesen sein, ist diese offensichtlich nicht vom Zuschauer verstanden worden.

⁵⁶ Kedves, J.: VJing und Visual Musik. In: *Groove*, Nr. 89 August/September 2004. S. 29.

⁵⁷ Rapp, T.: Hang The VJ. In: *TAZ Berlin lokal*, 01.07.2004. S. 27.

⁵⁸ *Codec* zitiert nach: Kedves, J.: a.a.O. S. 28.

⁵⁹ Kedves, J.: a.a.O. S. 27.

Doch auch bei weniger extremen Kontrasten wird es zwangsweise immer zu Konflikten zwischen den visuellen Vorstellungen eines Teils des Publikums und der Realisierung des VJs kommen, sind diese doch in höchstem Maße subjektiv.⁶⁰

Auch die teils als willkürlich empfundenen Videosamples kritisierte Kedves. So

„[...] blendeten die nächsten VJs schon wieder Bedeutungsebene über Bedeutungsebene, per Zufallsprinzip: hier die Lottozahlen spiegelverkehrt, dort etwas futuristische Architektur, ein paar verwackelte Clubszenen, zwischendurch ein Fernsehtestbild und – stopp, haste gesehn? – die Augenbrauen von George W. Bush. Aber nur ganz kurz!“⁶¹

Sicherlich gibt es VJs, die sich von den technischen Möglichkeiten zu einer allzu ambivalenten, eklektizistischen Performance ohne erkennbare Richtung oder Stil hinreißen lassen. Die einfache Verfügbarkeit des Ausgangsmaterials und der Software ermöglicht es auch Amateuren, sich in vergleichbarer Weise performativ zu betätigen wie erfahrene Videokünstler. Dies kann als Nachteil empfunden werden, kann aber auch für eine lebhaftere Diskussion und neue Einflüsse in einer Szene sorgen.

Ferner stößt Antinarrativität, ob im avantgardistischen Film oder in dadaistischen Texten, häufig auf Unverständnis und Frustration. Vielleicht wäre das Urteil Kedves milder ausgefallen, hätte er eine narrative VJ-Performance gesehen, wie sie von dem *Live Cinema* nahe stehenden VJs wie *ColdCut* oder *DJ Spooky* bevorzugt werden. Überhaupt scheint es, als sei die erwähnte Kritik eher an den einen Teil der VJ-Szene gerichtet, die auf eskapistische Bilderflut und unhinterfragten Einsatz von Bildern setzt. Vielleicht nähert sich der Autor den Visuals auch mit den falschen Erwartungen, die sich nicht rezipieren lassen wie ein Kinofilm, sondern in ihrem Gesamtkontext in Verbindung mit der Musik und dem Publikum betrachtet werden sollten. Doch gerade diese Verbindung hat sich Kedves scheinbar nicht eröffnet, fragt er doch: „Und was bitte hat das mit der Musik zu tun?“⁶²

Damit bezieht er an dieser Stelle eine generell ablehnende Position gegenüber dieser Form der Audiovisualisierung, die in ihrer Knappheit nur schwer zu analysieren ist. Doch diese generelle Ablehnung hat historische Vorbilder. Auf diese Art von Unverständnis stieß schon 1915 Alexander Nikolajewitsch Skrjabin, ein Pionier der modernen Farblichtmusik. Skrjabin, der seine Oper *Prométhée – Le Poème du Feu* in Verbindung mit einem ausgeklügelten Farb-

⁶⁰ Vgl. Kapitel „unwillkürliche Klang- Form- und Farbassoziationen bei Nicht-Synästhetikern“.

⁶¹ Kedves, J.: VJing und Visual Musik. In: Groove, Nr. 89, August/September 2004. Berlin 2004, S. 27.

⁶² Kedves, J.: a.a.O. S. 27.

und Lichtspiel aufführen ließ, wurde in der Zeitschrift *Musical Courier* vom Kritiker Clarence Lucas dafür folgendermaßen rezensiert:

*„Während der Aufführung waren die Lichter im Auditorium gelöscht. Eine weiße Leinwand wurde hinter und über dem Orchester mit Lichtstreifen und –tupfen von verschiedenen Farbtönungen angestrahlt, die unmöglich in einem Zusammenhang mit der Musik stehen konnten, aber die Sinne der Zuhörer von einer zu starken Konzentration auf die Musik ablenkten.“*⁶³

Solche grundsätzlich ablehnende Haltungen gegenüber einer Audiovisualisierung lassen sich nur schwer konstruktiv verarbeiten, wohl aber in einen historischen Kanon einordnen. Zumindest in letztem Zitat klingt eine altbekannte Kritik des Visuellen mit, die sich in zahlreichen historischen Manifestationen gezeigt hat. Die Abwertung des Sehens gegenüber einer inneren Erkenntnis findet sich schon bei Plato und in abgewandelter Form in den verschiedenen religiösen Bilderverboten. Die Debatte zieht sich durch alle Jahrhunderte, vom byzantinischen Bilderstreit bis hin zur ablehnenden Haltung der Bildungselite gegenüber Comicheften, Videos oder Fernsehen. Bis heute ist es nicht gelungen, die Sorgen über die Gefahren der trügerischen optischen Medien zu zerstreuen. Hierzu W.J.T. Mitchell:

*„[...] [T]he fear of the image, the anxiety that the ‚power of images‘ may finally destroy even their creators and manipulators, is as old as image-making itself.“*⁶⁴

In gewisser Weise ist es die künstlerische Verarbeitung eben dieser Sorge, die Untersuchung der Rezeption selbst, die zu einem Kernthema der klassischen Avantgarde und ihren Folgebewegungen wurde. Auf deren Einflüsse auf das VJing soll im späteren Verlauf dieser Arbeit eingegangen werden.

3.2.2 Über die Inhalte und die ästhetische Stellung der VJ-Performances

Es wurde im Vorhergehenden versucht, VJing als kreative Auseinandersetzung mit Video und Musik an öffentlichen Orten darzustellen, die maßgeblich auf Montage, Collage und Performance zur Synthese von Musik und bewegtem Bild zurückreift.

⁶³ Lucas, C. zitiert nach: Kienscherf, B.: *Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik*, Frankfurt a. M. 1996, S. 127f.

⁶⁴ Mitchell, W. J. T.: *The Pictorial Turn*. In: Mitchell, W. J. T. (Hg.): *Picture Theory*. Chicago 1994, S. 15.

Weiter beinhaltet VJing den Einsatz aktuellster Technik und die ständige Erforschung ihrer Möglichkeiten. Hinzu kommt der hohe Stellenwert der Improvisation. Über diese formalen Kriterien hinaus Gemeinsamkeiten zwischen VJ-Performances zu finden ist schwierig, denn: „Die aktuelle VJ-Szene ist politisch, national und ästhetisch gespalten“⁶⁵.

So wie sich die politische Montage Theorie Eisensteins von der kontemplativen unsichtbaren Montage D. W. Griffiths unterscheidet, nutzen auch VJs vergleichbare Verfahren zu unterschiedlichem Zweck.

So gibt es einen politisch stark engagierten Teil, der sich teilweise aus der Tradition der Videokunst herleitet und sich als Gegenöffentlichkeit zum traditionellen Fernsehen sieht. Dieser Teil prägte auch den in der Einleitung erwähnten Begriff des *Live Cinemas*, einer narrativen, politisierten Form des VJings, die rein auf optische Reize ausgelegte Performances vermeiden will. Als Beispiel für politisch engagierte, auf narrative Visuals spezialisierte VJ-Teams der ersten Stunde möchte ich *Emergency Broadcast Network* und *ColdCut* erwähnen. *Emergency Broadcast Network*, kurz *EBN*, wurden 1991 mit einem Remix bekannt, der aus *CNN* Bildern des damaligen Golfkrieges bestand. Weiter schnitten sie Reden von Politikern zu gänzlich neuen, medienkritischen Inhalten um und vertonten diese mit Musik⁶⁶.



Abb. 5: Screenshots: EBN: Electronic Behaviour Control System. (1999)

Quelle: <http://www.joshualpearson.com/> .

Mit diesem Programm tourten sie auf alternativen Festivals durch die USA. Die Gruppe schuf neben diesen Filmen auch klassische Videoskulpturen mit klaren Wurzeln in der Videokunst. *ColdCut* hatten 1998 ihren Durchbruch mit dem audiovisuellen Stück *Timber*⁶⁷. Diese damals revolutionäre Klang- und Videomontage, deren Technik unter dem Namen Videoscratching bekannt wurde, erschuf einen Techno-Track aus den verstörenden Geräuschen einer

⁶⁵ Willis, H.: Mixmasters: VJs Mix It Live. In: Droschl, S.: Techno-Visionen. Bozen 2005, S. 89.

⁶⁶ Auf der der Arbeit beigelegten DVD befindet sich ein Mitschnitt der *EBN* Performance *Electronic Behaviour Control System*.

⁶⁷ Ein Mitschnitt liegt der Arbeit auf DVD bei.

Greenpeace-Dokumentation über die Abholzung des Regenwaldes. Dazu zeigte sie parallel die entsprechenden Videofragmente auf mehreren Bildebenen.



Abb. 6: Screenshots: ColdCut: Timber. (1998). Quelle: Faulkner, M.: Audiovisual Art and VJ Culture. (DVD).

Das atmosphärisch dichte Stück ist ein Beispiel für eine VJ-Performance, die aufgrund der eindeutigen Aufnahmen und der musikalisch erzeugten Atmosphäre wenig Interpretationsspielraum lässt und einen eindeutigen politischen Standpunkt vertritt⁶⁸.

Auch der VJ und Videokünstler Peter Rubin, auch bekannt als *Maxavision*, kritisiert die Indifferenz und Inhaltslosigkeit von zahlreichen Performances. Als einer der dienstältesten VJs schreibt er in seinem Aufsatz *A Look at Video Mix Culture*: „*Today’s clubs are all about raw power and energy without direction. VJ visions have been reduced to graphic design or the latest hard- and software tricks and effects.*“⁶⁹

Im folgenden Text weist er auf Jugendkulturen der Vergangenheit hin, in denen der politische Protest einen höheren Stellenwert hatte. Diese Protesthaltung zieht sich auch durch seine Visuals. Sowohl *EBN*, *ColdCut* als auch Peter Rubin sind noch heute in der VJ-Szene aktiv.

Neben diesen politisch engagierten Ansätzen gibt es auch VJs, die eine solche kritische Thematik der Visuals als unpassend für einen Partyabend und der damit verbundenen Musik empfinden. Hierzu *VJ Scopac* in einem Interview: „*If it’s a dance situation, then it’s stupid to try to kick against that. I saw some people try to deal seriously with 9/11-type stuff against a backbeat and it was kind of sick-funny.*“⁷⁰

So gibt es VJs, die betont politische oder gesellschaftskritische Bilder in ihren Performances vermeiden und vorrangig den unterhaltenden, rauschhaften Aspekt der Musikvisualisierung

⁶⁸ Vgl. Romano, T.: Hybridelity. In: *Artbyte*. 3. Jg. März/April 2001. S. 56.

⁶⁹ Vgl. Rubin, P.: *A Look at Video Mix Culture*. o.a. <http://www.prototypen.com/blog/vjblog/archives/PeterMaxavisionVJManifesto.pdf>, (zugegriffen am 16.7.2007) S. 1.

⁷⁰ *VJ Scopac*, zitiert nach: Faulkner M.: *audio-visual art + vj culture*, London 2006, S. 84.

bedienen. In eben dieser erwähnten, rein unterhaltenden Funktion sieht auch die Autorin Holly Willis zahlreiche VJs:

„Die Suche nach fließend sinnlicher Zerstreuung, der ein unaufhörliches Beschleunigungsmoment entgegenwirkt, das Gefühl der totalen Auflösung in einer Gemeinschaft, die durchdringende Erfahrung von Bewegung und überschwänglichem, ekstatischem Sichtreibenlassen, all das sind Einflussfaktoren für ‚image makers‘.“⁷¹

Tatsächlich suchen viele Besucher der Clubs wohl eher die trancehafte Ekstase als politische Aufklärungsarbeit, weshalb viele VJs dazu neigen, primär dieses Bedürfnis zu bedienen. Hierzu Brien Rullman, Mitglied der amerikanischen VJ-Gruppe OVT:

„Ich bin fasziniert von der hypnotisierenden Komponente der Visuals. Ich interessiere mich für ihre Fähigkeit, einen Trancezustand herbeizuführen. Sie schicken dich auf eine Reise, und sie weben ein Netz um die Musik und die Umwelt.“⁷²

Der Vorwurf der Oberflächlichkeit an die Technoszene ist keinesfalls neu, schon in ihrer Entstehungszeit in den 1990ern wurde sie als Manifestation der Spaßgesellschaft und chemisch induzierter Dauerkarneval kritisiert. So beschreibt der Autor Simon Reynolds diesen Teil der Clubszene als *„digital Dionysan derangement“⁷³* und hat damit sicherlich teilweise Recht. Fast scheint es, als bestätigten sich hier die düsteren Visionen Horkheimers und Adornos und das Amusement im Club dient lediglich zur konsequenzlosen temporären Flucht und zur Reproduktion der Arbeitskraft. Doch es gibt Gegenbeispiele zu dieser pessimistischen Sichtweise. So taten sich in jeder Generation Clubs als kreative Treffpunkte oder gar Kaderschmieden hervor, deren ästhetischer Output einen maßgeblichen Einfluss auf Kunst- und Popszene haben sollte. Vom erwähnten *Cabaret Voltaire* über das *Warehouse* in Chicago, dem die Erfindung der House-Musik zugeschrieben wird, bis hin zur New Yorker *Peppermint Lounge*, die als Geburtsort der VJ-Szene gilt, gibt es zahlreiche Exempel für geglückte Fusionen von Kunst und Amusement.

⁷¹ Vgl. Willis, H.: Mixmasters: VJs Mix It Live. In: Droschl, S. (Hg): Techno-Visionen. Bozen 2005, S. 87.

⁷² Rullman, B. zitiert nach: Willis, H.: Mixmasters: VJs Mix It Live. In: Droschl, S. (Hg): Techno-Visionen. Bozen 2005, S. 89.

⁷³ Reynolds, S. zitiert nach: Willis, H.: a.a.O., S. 87.

3.2.3 Zur offenen Form der Live Visuals

Wie demonstriert bewegt sich die Szene zwischen politischen und betont unpolitischen Performances. Neben Performances im Stile *EBNs* oder *ColdCuts*, die ihre Aussage aus einer sehr kontrollierten Abstimmung von vorher ausgewählten Musikstücken und eindeutigen Bildern erzielen, kommen im normalen Clubkontext zahlreiche Fremdfaktoren hinzu, die die Eindeutigkeit der Visuals zerstreuen.

Gerade in der spontanen Kombination von Musik und Video eröffnen sich unzählige Interpretationsspielräume. Auch wenn ein VJ bei der Auswahl seines Materials eine klare Thematik verfolgt, so ist er damit nur ein Element in einem Dispositiv, welches den DJ, die Zuschauer und zahlreiche weitere Faktoren beinhaltet, die sich wechselseitig beeinflussen.

Hier soll näher auf die Teilnahme des Zuschauers eingegangen werden, der aufgrund der assoziativen Form der Visuals eine aktive Rolle einnimmt.

So neigt jeder Rezipient zu einer unwillkürlichen Suche nach narrativen Strukturen und Kausalzusammenhängen, auch wenn ein Film oder eine Performance per se keine solchen beinhalten⁷⁴. Dies wurde bereits von dem russischen Filmpionier Lev Kuleschow um 1920 in seinem nach ihm benannten *Kuleschow-Experiment* bewiesen; es spielte auch eine maßgebliche Rolle in der Entwicklung von Eisensteins Filmtheorie.⁷⁵

Eine auf Samples basierende Performance ist immer auch davon beeinflusst, welche Samples wieder erkannt werden und welche eben nicht.

Martin Büsser schreibt hierzu in seinem Aufsatz *Cases of History Repeating*:

„Zitiert wird in der Regel nicht konkret, das heißt die Wiedererkennbarkeit der Originale ist keine Voraussetzung für das Funktionieren der Nummern, sondern die Zitate werden assoziativ [...] eingesetzt.“⁷⁶

Die Rezeption einer aus Fragmenten konstruierten Performance ist also zwangsweise offen und damit individuell verschieden. Dies beschreibt Hanno Möbius bereits am Beispiel der Montage der klassischen Avantgarde:

⁷⁴ Vgl. Peterson, J.: Found Footage verstehen. In: Hausheer, C. (Hg.): Found Footage Film. Luzern 1992, S. 66.

⁷⁵ Vgl. Beller, H.: Montage-Experimente an der HFF-München. In: Beller H.: Handbuch der Filmmontage. München 2002, S. 157.

⁷⁶ Büsser, M.: Cases of History Repeating. In: Mixmasters: VJs Mix It Live. In: Droschl, S.: Techno-Visionen. Bozen 2005, S. 137.

„Weil die Fragmente in den Montagen Eigenschaften aus dem bisherigen Kontext mitbringen, die nicht bruchlos im neuen Zusammenhang aufgehen und sogar die Kausalität in Frage stellen, ist diese Montage ein Beitrag zum offenen Kunstwerk.“⁷⁷

Der von Umberto Eco geprägte Begriff des offenen Kunstwerks, bei dem der Betrachter zum Mitschöpfer wird, scheint die passende ästhetische Beschreibung für Montagen oder Collagen und damit auch für Live Visuals zu sein. Wie schon bei Eisenstein ist der Zuschauer als Verbündeter des Performers zu sehen, hier sogar in doppelter Form: Zum einen als aktiv assoziierender Rezipient einer polyvalenten Performance, zum anderen als Teil der Masse und damit als direkter Einfluss auf Musik- und Bildgestaltung von DJ und VJ.

Das Potential dieses Dispositivs auszunutzen gelingt jedoch nicht allen VJs: Visuals können zwischen ambitionierter Performancekunst und sinnentleerten, bunt flackernden *bewegten Tapeten*⁷⁸ schwanken. Der Künstler und Autor Jan Rohlf beschreibt es so:

„Dem VJ-ing sein künstlerisches Potenzial über eine innovative Form des visuellen Designs hinaus abzusprechen, ist [...] eine vorschnelle Folgerung. Denn der ästhetische Kern des VJ-ing liegt gerade in der undefinierten Stellung zwischen Design und Kunst, zwischen Stimulation und kritisch-ironischer Beschreibung des eigenen sozialen und immer auch popkulturell überformten Umfeldes.“⁷⁹

Wie bei allen andauernden Debatten wird sich erst rückblickend zeigen, welchen Stellenwert die Praxis der Live VJ-Performance im Kunstbereich einnehmen wird.

Unbestreitbar scheint, dass die live steuerbare Echtzeitsynthese von Video und Klanginhalten ein beeindruckendes ästhetisches Potential in sich trägt, dessen narrative und kontrastierende Möglichkeiten von einem Teil der VJ-Szene betont und von anderen ignoriert werden.

⁷⁷ Möbius, H.: Montage und Collage. München 2000, S. 279.

⁷⁸ Vgl. Rapp, T.: Hang The VJ. In: TAZ Berlin lokal, 01.07.2004, S. 27.

⁷⁹ Rohlf, J.: Generieren, nicht collagieren. In: Cinema 49. Schweizer Jahrbuch für Film, Nr. 49, Zürich 2004, S. 126 URL: <http://www.v2.nl/~arns/Uni/Sound+Vision2/> Zürich 2004 (zugegriffen am 16.7.2007).

3.3 Zusammenfassung

Im vorangegangenen Kapitel wurde die Entstehung und die Rezeption der Live Visuals dargestellt und auf die Besonderheiten der Loop- und Samplestruktur hingewiesen. Damit verbunden ist die Neigung zum Einsatz von Found Footage, die offene, assoziative Form der Performance und ihr Hang zur Polyvalenz, den sie mit anderen Formen der Montage- und Collagekunst teilt. Auf deren Ursprünge soll unter anderem in dem Kapitel „Musikvisualisierung und der Einfluss der Avantgarde“ eingegangen und die bereits angenommenen Parallelen der VJ-Performance mit dem abstrakten Film und der Kunstauffassung der Avantgardisten näher untersucht werden.

Weiter wurde der Club als Umfeld beschrieben und versucht, seine Funktionen zwischen Alltagsflucht und Ort des Experiments in der Tradition der klassischen Avantgarde zu zeigen. Diese unterschiedlichen Funktionen gehen einher mit der generellen Trennung der VJ-Szene in ein politisches und ein eher unpolitisches Lager, auf die später erneut eingegangen werden soll.

Um das Phänomen der Audiovisualisierung näher zu beleuchten und im historischen Umfeld zu betrachten, soll im Folgenden auf die Tradition der künstlichen Synthese von Musik und optischem Reiz eingegangen werden. Begonnen werden soll mit dem Phänomen der Synästhesie, da es sich hierbei um eine natürliche Form der Musikvisualisierung handelt. Ihr Einfluss auf die Kunst, vor allem auf die Entwicklung der abstrakten Kunst und der Audiovisualisierung, soll untersucht werden.

4 Synästhesie und ihr Einfluss auf Kunst und Musikvisualisierung

4.1 Zum Synästhesiebegriff

Als Synästhesie bezeichnet man in der Medizin und der Psychologie die subjektive Kopplung zweier getrennter Phänomene innerhalb der menschlichen Wahrnehmung, wie z.B. das Hören von Farben oder das Schmecken von Formen. In der Kunst hat der Begriff weiter gefasste Bedeutung, allgemein kann man ihn hier als Synthese von Einzelkünsten definieren. Der folgende Abschnitt beschäftigt sich zunächst mit der sinnesphysiologischen Form der Synästhesie.

Der Terminus wurde 1866 durch den Physiologen Alfred Vulpian geprägt, das Phänomen selbst tauchte aber schon vorher in der Literatur auf. Das erste Mal in wissenschaftlichen Kontext erwähnt wird es von John Locke 1690, der in seinem *Versuch über den menschlichen Verstand* einen Blinden erwähnt, „[...] der sich einbildete, die Idee des Scharlachs komme dem Ton einer Trompete gleich.“⁸⁰

Im Falle des Sehens von Tönen, auch *audition colorée* genannt, bezeichnet man die im Geiste entstehenden Gebilde auch als *Photismen*. Diese ist die am häufigsten auftretende Form der synästhetischen Wahrnehmung.

Doppelempfindungen fallen individuell unterschiedlich aus, so dass ein Synästhetiker z.B. beim Klang der Trompete an Purpur erinnert wird, während ein anderer deutlich eine andere Farbe wahrnimmt. Diese Assoziationen folgen keiner erkennbaren Regel⁸¹.

Synästhetikern wird ihre Begabung oft erst dann als außergewöhnlich bewusst, wenn sie direkt darauf angesprochen werden, sie neigen häufig dazu, ihre Erfahrungen vor ihrer Umwelt aus Scham geheim zu halten. Dies führt zu einer hohen Dunkelziffer. Richard Cytowic schätzt die Anzahl der vollen Synästhetiker zwischen einem von 25.000 bis einem von 2500 Menschen⁸². Die Ausprägung dieses Phänomens variiert: So nehmen voll

⁸⁰ Locke, J.: Versuch über den menschlichen Verstand: In 4 Büchern / John Locke. Bd. 1, Hamburg 2000, S. 137.

⁸¹ Vgl. Kienscherf, B.: Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik, Frankfurt a. M. 1996, S. 13.

⁸² Vgl. Cytowic, R.: Wahrnehmungs-Synästhesie. In: Adler, H. / Zeuch, U. (Hg.): Synästhesie. Würzburg 2002, S. 9.

ausgeprägte Synästhetiker Photismen deutlich in ihrem Sehfeld wahr, während weniger Ausgeprägte sich lediglich an eine Farbe oder eine Form erinnert fühlen. Die Abgrenzung zwischen Normalität und Abweichung ist so nicht leicht zu treffen, die genaue Anzahl von vollen Synästhetikern ist daher schwer zu schätzen.

Betroffene beschreiben das Phänomen weitgehend als angenehm, teils sogar euphorisch⁸³.

Diese Art der Wahrnehmungsverknüpfung kann auch chemisch induziert werden, so etwa durch Einnahme der Droge *LSD*, oder, in milderer Form, durch Cannabis oder *Ecstasy*. Diese Drogen sind, nicht ausschließlich, aber durchaus auch wegen ihrer Synästhesie steigernden Eigenschaften in der Technoszene verbreitet.

4.2 Unwillkürliche Klang- Form- und Farb-Assoziationen bei Nicht-Synästhetikern

Wie beschrieben existieren unterschiedlich starke Ausprägungen der Synästhesie, die von eindeutigen Wahrnehmungen bis hin zu vagen Erinnerungen reichen. Es gibt aber auch Beispiele für an synästhetische Wahrnehmung erinnernde Assoziationen, die bei allen Menschen übereinstimmend vorkommen. Ich möchte diese hier erwähnen, da sie einen Erklärungsansatz für die Popularität und Faszination von Musikvisualisierungen darstellen.

Wie erwähnt ist es nicht leicht, Synästhesie von reiner assoziativ-imaginärer Leistung des Hirns zu trennen. Richard Cytowic spricht bei letzterer von einer bei nahezu allen Menschen vorkommenden schwachen Form, einer „*intermodalen Analogie*“ oder „*metaphorischen Synästhesie*“⁸⁴.

Auch „normal“ empfindende Menschen erfahren unbewusste Assoziationen von Klang und Ton, die von Interesse für audiovisuelle Performances sind. Es gibt hier eindeutig erlernte Faktoren, die eine Assoziation von Form und Klang bewirken. Zum Beispiel sind aus physikalischen Gründen nur große Körper in der Lage, langwellige Frequenzen abzustrahlen, weshalb mit tiefen Tönen großes Volumen und Macht assoziiert wird.

⁸³ Vgl. Cytowic, R.: Touching Tastes, Seeing Smells—and Shaking Up Brain Science. URL: http://cytowic.net/Synesthesia/Downloads/Cytowic_Cerebrum2002.pdf. (zugegriffen am 16.7.2007).

⁸⁴ Vgl. Cytowic, R.: Wahrnehmungs-Synästhesie. In: Adler, H. / Zeuch, U. (Hg.): Synästhesie. Würzburg 2002, S. 7.

Doch nicht alle Gedankenverknüpfungen sind so eindeutig in der Alltagswahrnehmung verankert. Der Psychologe und Mitbegründer der Gestaltpsychologie Wolfgang Köhler beschreibt folgendes Beispiel in seinem Buch *Psychologische Probleme*:

Einer eckigen und einer runden abstrakten Form sollten Probanden die Fantasiewörter *Maluma* und *Takete* zuordnen. Obwohl es sich um Kunstwörter ohne Bedeutung handelt, ordneten fast alle Probanden *Maluma* der runden Form und *Takete* der eckigen Form zu.⁸⁵



Abb. 7: Köhlers "Maluma" und "Takete" Formen. Quelle: <http://www.tmema.org/messa/img/maluma-takete.jpg>.

Das Phänomen ist somit ein Beispiel für eine einfache, von fast allen Menschen geteilte grundsätzliche Form-Klang Assoziation.

Diese vermutete auch der Künstler Wassily Kandinsky, selbst zur *audition colorée* fähig, der in seinem Buch *Über das Geistige in der Kunst* schreibt:

*„Endlich ist das Hören der Farben so präzis, dass man vielleicht keinen Menschen findet, welcher den Eindruck von grellgelb auf den Baßasten des Klaviers wiederzugeben suchen oder Krapplack dunkel als eine Sopranstimme bezeichnen würde.“*⁸⁶

Kandinsky nimmt also grundsätzlich an, dass jeder Mensch synästhetisches Potential in sich trägt und instinktiv hohe Töne mit hellen Farben, tiefe Töne hingegen mit dunklen Farben verbindet. Bestätigt wird Kandinskys These von aktuellen Untersuchungen Cytowics, der herausfand, dass sowohl zur *audition colorée* neigende als auch regulär empfindende Menschen tiefen Tönen instinktiv große, dunkle Formen zuordnen⁸⁷. Auch der Psychologe Georg Anschütz, der ab 1929 viermal den Hamburger *Kongreß zur Farbe-Ton-Forschung* leitete, ging von einer allgemeinen Affinität zur Visualisierung von Musik aus:

*„Obwohl der ausgeprägte ‚Farbenhörer‘ eine Seltenheit darstellt und damit diese Fähigkeit den Charakter einer Sondererscheinung annimmt, müssen wir annehmen, daß allen Menschen etwas entsprechendes innewohnt, das nur durch die übliche, stark veräußerlichte allgemeine Lebenshaltung von heute zurückgedrängt worden ist.“*⁸⁸

⁸⁵ Vgl. Köhler, W.: *Psychologische Probleme*. Berlin 1933, S. 153.

⁸⁶ Kandinsky, W.: *Über das Geistige in der Kunst*, Neuilly-sur-Seine 1952, S. 63.

⁸⁷ Vgl. Cytowic, R.: *Farben hören, Töne schmecken*, Berlin 1997, S. 101f.

⁸⁸ Anschütz, G.: *Abriß der Musikästhetik*, Walluf 1976, S. 177.

Diese Beispiele und Annahmen demonstrieren eine generelle Affinität des Menschen, Musik und Klang mit Formen oder Farben zu assoziieren. Diese Veranlagung machen sich VJs grundsätzlich in ihren Performances zu Nutze.

In dem vorhergegangenen Kapitel über Kritik an der Praxis des VJings wurde der *Groove* Autor Jan Kedves zitiert, der sich darüber beschwerte, wie ein VJ erfolglos versuchte, mit bunten, naiven Strichmännchen einen Ragga-Track zu visualisieren. Ragga ist eine Unterart des jamaikanischen Reggae und zeichnet sich durch tiefe, hypnotische Synthesizerbässe und monotonen Sprechgesang aus. Unter Berücksichtigung der eingangs erwähnten allgemeinen Klangassoziationen wird deutlich, wieso dieser Versuch als unharmonisch empfunden werden musste. Die massiven, tiefen Töne wären auf der allgemeinen assoziativen Farb- und Formenebene durch dunkle Farben und runde Formen weitaus besser repräsentiert worden. Die Tatsache, dass den Strichmännchen jeder thematische Bezug zur Ragga-Szene fehlte, sie also auch nicht als Metapher fungieren konnten, musste in einer als unpassend empfundenen Gegenüberstellung enden, wie sie Kedves bemängelte.

4.3 Von sprachlichen und bildlichen Metaphern in der Musikvisualisierung

Es ist ausgesprochen schwierig, Musik befriedigend auf verbale Art zu beschreiben. Zwangsweise muss hierfür auf den Gebrauch von Metaphern zurückgegriffen werden. Anders als bei anderen Kunstformen beinhaltet jede Übersetzung von Musik in das System der Sprache den Verlust des Wesentlichen und den Versuch, Immaterielles in die Sphäre des Materiellen zu übertragen. So beinhaltet schon die Bezeichnung „hoher“ und „tiefer“ Ton eine damit verbundene geistige Visualisierung der Musik in einem räumlichen Rahmen, der sich auch in der Notenschrift wiederfindet.

Die meisten Versuche der Musikbeschreibung, wie sie beispielsweise in Musikzeitingen veröffentlicht werden, basieren auf dem teils äußerst spielerischen Versuch, Musik plastisch darzustellen. Besonders deutlich wird das bei zeitgenössischer elektronischer Musik, bedingt durch das Fehlen jeglicher beschreibbarer traditioneller Instrumente. Hierzu der Künstler Adriano Abbado:

„Wenn man den Klang einer Violine hört, kommt einem das Bild einer Violine in den Sinn. Ein elektronischer Klang ruft kein entsprechendes mentales Modell auf. Solche Klänge oder Vorstellungen beschreibt man am besten mit dem normalen Alltagswortschatz, also mit Adjektiven wie glänzend, strahlend, stumpf oder metallisch.“⁸⁹

In eben dieser Weise rezensiert beispielsweise der Autor Finn Johannsen in der Mai Ausgabe 2007 des auf elektronische Musik spezialisierten Magazins De:Bug die Single *I Say Mista* von *Tensnake* folgendermaßen:

„I Say Mista' ist im Original ein sehr unverkrampfter Digitaldiscogroover, der sich in eine glitzernde Fontäne morphet und dann sehr aufreizend mit den physikalischen Vorzügen an dir vorbei wackelt.“⁹⁰

Besonders deutlich zeigt sich hier die spielerische Transformation der Musik in eine plastisch-farbliche Metapher, die einem Musikvideo oder einer VJ-Performance entsprungen sein könnte. Man kann davon ausgehen, dass die Notwendigkeit von kreativen sprachlichen Vergleichen und das damit verbundene unwillkürliche geistige Bild eine tatsächliche Musikvisualisierung im Sinne der Live Visuals begünstigt.

So findet sich in den Repertoires der meisten VJs neben abstraktem Material auch Realfilm, der mit den generellen Stimmungen von Musikrichtungen korrespondiert. Es bieten sich z.B. zur Visualisierung von minimaler Technomusik mit gegenständlichen Mitteln Aufnahmen von Maschinen oder automatisierten Produktionsprozessen an, da diese zum einen die Atmosphäre der repetitiven, maschinenhaft und künstlich empfundenen Musik aufgreifen, zum anderen tatsächlich der Musik ähnliche rhythmische Elemente beinhalten.

Dagegen harmoniert etwa ein aus Versatzstücken der Discoära gesamplter Vocal-House-Track eher mit Ikonen der Discokultur, Filmaufnahmen in Bonbonfarben und Filmclips in 1970er-Jahre-Ästhetik. Diese Aussagen sind lediglich als nahe liegende Visualisierung von hunderten möglichen zu sehen, die natürliche hohe Bereitschaft des Betrachters zur Annahme eines kausalen Zusammenhanges von Klang und Bild wirkt einem kreativen Umgang mit beidem äußerst positiv entgegen.

⁸⁹ Abbado, A.: Akustische Formbarkeit. In: Woolman, M.: Seeing Sound. Mainz 2000, S. 156.

⁹⁰ Johannsen, F.: Reviews. In: De:Bug Nr 112, Mai 2007, Berlin 2007, S. 69.

4.4 Generische Formen und entoptische Formen

Ein weiteres Phänomen, das als natürliche Begünstigung einer Musikvisualisierung zu werten ist, sind die sogenannten „*generischen Formen*“, auch „*entoptische Formen*“ genannt.

Der Neuropsychologe Heinrich Klüver entwickelte um 1920 an der Universität von Chicago einen Katalog mit generischen Formen, um Patienten das Beschreiben ihrer Halluzinationen, Migränestörungen oder Drogenerfahrungen zu erleichtern.

Nachdem er seine Patienten dazu gebracht hatte, auf Ausschmückungen oder Interpretationen zu verzichten, erkannte er wiederkehrende Grundmuster der Wahrnehmung. Diese nannte er *generische Formen*. Cytowic beschreibt Parallelen zu diesem Formenkatalog bei seinen Untersuchungen der Photismen. Weiter findet er diese Formenkonstanten in weiten Bereichen des kreativen Schaffens, vor allem in der abstrakten Kunst bis hin zu den Höhlenmalereien früherer Kulturen⁹¹.

Die Anthropologen J. D. Lewis-Williams und T.A. Dowson bestätigten diese Theorie in ihrem Artikel *The Signs of All Times* und führen den Begriff der *entoptischen Formen* ein⁹². Beide Begriffe bezeichnen dieselben Bilder und Formen, die in Zuständen der Trance, des Fiebers oder unter Drogeneinfluss direkt dem menschlichen Sehapparat entspringen. Lewis-Williams und Dowson dokumentieren weiter zahlreiche Parallelen zwischen paläolithischen Höhlenmalereien, indischen Mandalas und den *entoptischen Formen*⁹³. Aufgrund der in fast allen Kulturen vorkommenden Verbindung von religiösen Riten, Tanz, Musik und Rausch sind diese *entoptischen Formen* seit Urzeiten assoziativ mit

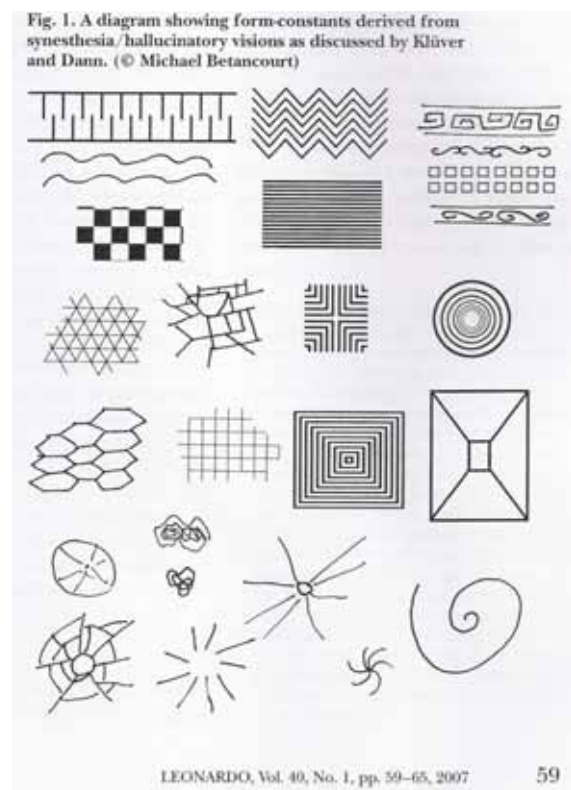


Abb. 8: Formenkonstanten. Quelle: LEONARDO. 40. Jg., Nr.1.

⁹¹ Vgl. Cytowic, R.: Farben hören, Töne schmecken. Berlin 1997, S. 150f.

⁹² Aufgrund eines Tippfehlers in einer maßgeblichen Abhandlung wird das Phänomen auch als „entopic forms“ bezeichnet.

⁹³ Vgl. Lewis-Williams, J. D. / Dowson, T. A.: The Signs of All Times. In: Current Anthropology, Ausg. 29, April 1988, S 201-245.

Musikvisualisierung verbunden.

Eine Beschreibung von *entoptic forms* im Zusammenhang mit technischer Audiovisualisierung findet sich bereits im 18. Jahrhundert bei den Überlegungen zur Farb-Musik des Philosophen Moses Mendelssohn. In seinen *Briefen über die Empfindungen* von 1755 kommentiert er das von Pater Castel zuvor theoretisch skizzierte *Farbenclavieren*, auf das in einem späteren Kapitel näher eingegangen werden soll. Mendelssohn schreibt hier, ohne dass er als Synästhetiker bekannt gewesen wäre und lange vor der ersten realen technischen Musikvisualisierung, wie eine Audiovisualisierung seiner Meinung nach aussehen könnte:

„Könnte man also nicht eine Vermischung von melodischen Farben in eine von diesen Linien dahinwallen lassen? Könnte man nicht, um dem Auge desto mehr zu gefallen, verschiedene Arten von wellenförmigen und flammigten Linien mit einander verbinden?“⁹⁴

Wees sieht interessanterweise in den *entoptic forms* direkte und maßgebliche Einflüsse des experimentellen Films der klassischen Avantgarde, der sich mit der Audiovisualisierung mit abstrakten Mitteln beschäftigte⁹⁵. Damit bestätigt sich die eingangs angenommene Nähe der klassischen Avantgarde zur VJ-Performance ein weiteres Mal⁹⁶.

4.5 Entoptic forms im VJing

Der von Wees angenommene Einfluss der halluzinatorischen *entoptic forms* auf die abstrakten Filme der Avantgarde lässt sich leicht auf die Praxis des VJings ausweiten.

Es sind formale Aspekte, die diese Annahme stützen. Wees zitiert in seinen Ausführungen den Arzt und Autor Ronald Siegel, der 1975 in Studien die Theorien Klüvers anhand von freiwilligen Testpersonen mit Hilfe von bewusstseinsweiternden Drogen bestätigt hat.

„The first-stage hallucinations of Siegel's subjects not only had geometrical patterns in common but tended to follow similar lines of development: from randomly moving dots and amorphous shapes in black and white [...], to geometric forms, a pulsating rhythm, and hues of blue [...]. As time passes, lattice-tunnel forms become more and more pronounced; [...]

⁹⁴ Mendelssohn, M., zitiert nach: Kienschferf, B.: Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik, Frankfurt a. M. 1996, S. 45.

⁹⁵ Vgl. Wees, W.: Light Moving in Time. Berkeley 1992, S. 127.

⁹⁶ Vgl. Kapitel „Musikvisualisierung und der Einfluss der klassischen Avantgarde“.

As well, during the second stage, 'The images (are) often projected against a background of geometric forms, ' [...].“⁹⁷

Besonders das im zweiten Stadium der Halluzinationen beschriebene Verhalten der geometrischen Muster, ihr rhythmisches Pulsieren, Rotieren, Ausdehnen und Zusammenziehen, die Farbveränderungen und die Überlagerung mehrerer Muster sind in diesem Zusammenhang interessant. Dies sind formale Mittel, die sich auch bei abstrakten Filmen der klassischen Avantgarde beobachten lassen. Interessant in diesem Kontext sind die auf der DVD beigelegten Filme *Filmstudie* und *Rhythmus 21* von Hans Richter und *Diagonal-Symphonie* von Viking Eggeling, die zahlreiche der erwähnten Verfahren beinhalten.

Eben diese Phänomene lassen sich ebenfalls mit den Effekten eines modernen VJ-Programms wie *Modul8* oder *Resolume* simulieren. So gibt es VJs, die sich bewusst *entoptic forms* und ihr Verhalten in ihren Performances zu nutze machen und so versuchen, technologisch erzeugte Halluzinationen zu schaffen⁹⁸.

Cytowic schreibt analog hierzu:

„Es gibt wenige Menschen, die Explosionen mögen, aber alle mögen Feuerwerk. [...] Was sind diese bunten Lichter, Blitze und Explosionen? [...] Sie sind genau so abstrakt wie Piet Mondrian oder Jackson Pollock – und dennoch bewirken sie eine starke Gefühlsreaktion und locken Millionen an, die schließlich hochbefriedigt weggehen und sagen, ‚Das war Toll‘, ohne daß auch nur einer genau sagen könnte, was „Das“ war. Es gibt keine andere abstrakte visuelle Ausdrucksform, die derart beliebt wäre. [...] Ich glaube nicht vollkommen fehl zu gehen, wenn ich behaupte, das Befriedigende an etwas so unnatürlichem wie einem Feuerwerk liege in seiner erstaunlichen Ähnlichkeit mit einem äußerlich sichtbaren Inventar von Formkonstanten“⁹⁹

In diesem Kontext sei auf die Feuerwerksmusik Händels von 1749 hingewiesen, dem wohl ersten Musikstück in der Geschichte, welches mit höchstem Aufwand unter Rückgriff auf *entoptic forms* visuell begleitet wurde.

⁹⁷ Wees, W.: *Light Moving in Time*. Berkeley 1992. S. 127 (Zitate in einfachen Anführungszeichen: Ronald K. Siegel, "Hallucinations," *Scientific American* 237, Ausg. 4/1977, zitiert nach Wees).

⁹⁸ Vgl. VJ Vishnu: *psychedelic hallucination patterns created in process similar to "video feedback"?*
URL: <http://www.vjforums.com/showthread.php?t=12462&highlight=entoptic> 24.07.2005. (zugegriffen am 16.7.2007).

⁹⁹ Vgl. Cytowic, R.: *Wahrnehmungs-Synästhesie*. In: Adler, H. / Zeuch, U. (Hg.): *Synästhesie*. Würzburg 2002, S. 22.

Ob im apollonischen Zustand des Traums und der Kunst oder im dionysischen Zustand des Rausches oder Fiebers, es gibt in Halluzinationen offensichtlich wiederkehrende, neurologisch bedingte Formkonstanten und eine eindeutige Tendenz, sie bewusst oder unbewusst mit Musik in Verbindung zu bringen. Dies deutet sich bereits in der seit Urzeiten bestehenden Verbindung von Rausch, Ritual, Musik und Tanz an.

Gerade die elektronische Musikszene war seit ihrer Geburtsstunde in der Disco und Housekultur durchsetzt mit bewusstseinsverändernden Drogen, was sich unter anderem in zahlreichen Symbolen wie dem *Smilie*, namentliche LSD-Anspielungen bei Musikarten wie *Acid House* oder dem bekannten Kult um die Droge *Ecstasy* deutlich wird und die Affinität von *entoptic forms* und Musikvisualisierung teilweise erklärt. Der Einfluss von Drogen soll an dieser Stelle als einer von zahlreichen Faktoren genannt werden, VJing ausschließlich auf das elektronische Erzeugen oder Verstärken eines Drogenrausches zu reduzieren wäre aber schlicht falsch, wie in den vorhergegangenen Kapiteln verdeutlicht wurde.

4.6 Synästhesie, Audiovisualisierung und Kunst

Synästhetische Wahrnehmungen, ob chemisch induziert oder angeboren, hatten wie zuvor beschrieben einen maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung der modernen Kunst. Viele natürliche Synästhetiker nutzten ihre angeborenen Doppelwahrnehmungen und verarbeiteten sie künstlerisch auf der Suche nach einer Synthese der Einzelkünste. Es ist nicht verwunderlich, dass einige der Pioniere der innovativen Musikvisualisierung zur *audition colorée* fähig waren, wie z.B. der Komponist Alexander Nikolajewitsch Skrjabin.

Sein Orchesterwerk *Prométhée – Le Poème du Feu* ist ein Meilenstein in der Geschichte der synästhetischen Kunst. Es enthält eine vom Künstler komponierte separate Stimme für *Luce*, d.h. *Lichter*. Jeder Tonart wurde eine spezifische Farbe zugeordnet, bei der Aufführung am 20.März 1915 in New York wurde die Oper unter Mitwirkung einer *Lichtorgel* als Lichtsymphonie aufgeführt¹⁰⁰.

¹⁰⁰ Vgl. Moritz, W.: Der Traum der Farbmusik. In: Bódy, V.: Clip, Klapp Bum, Köln 1987, S. 22.

Auch der Maler und Komponist Wassily Kandinsky, der als Wegbereiter der abstrakten Kunst gilt, war Synästhetiker. Kandinsky bezeichnete seine Bilder daher auch als Kompositionen, eines seiner Orchesterstücke trägt den Titel *Der gelbe Klang*.

Das Interesse zahlreicher Künstler an einer Verbindung von Musik und bildender Kunst bewegte auch Georg Anschütz dazu, 1930 den *Kongress zur Farbe-Ton-Forschung* ins Leben zu rufen. Dort beschäftigte er sich intensiv mit Photismen von Farbenhörern und wies auf deren Vielfalt und interessanterweise auch auf Parallelen zur abstrakten Kunst hin:

„In Zusammenhang damit steht eine von Person zu Person verschiedene grundsätzliche künstlerische Einstellung, die man als sensorisch und imaginativ oder auch als impressionistisch und expressionistisch bezeichnen kann. Der eine ist in seinem seelischen Leben mehr auf die Funktion der Sinne eingestellt. Er ist gleichsam mehr Ohr und mehr Auge. Die durch Musik angeregten Bilder erhalten daher impressionistische Züge [...]. Der Andere dagegen weist die Züge des Expressionisten auf. Die Bilder sind mehr starr, eckig und neigen der Unbuntheit zu.“¹⁰¹

Die auch von Wees angenommene Verbindung von abstrakter Kunst der klassischen Avantgarde wird hier abermals bestätigt, so dass synästhetische Wahrnehmung in ihrer medizinischen und ihrer metaphorischen Ausprägung sowie die beschriebenen *entoptic forms* als maßgebliche Einflüsse der künstlerischen Audiovisualisierung zu sehen sind.

¹⁰¹ Anschütz, G.: Abriß der Musikästhetik, Walluf 1976, S. 175.

4.7 Zusammenfassung

Im vorhergehenden Kapitel wurde dargestellt, wie eng die Phänomene Klang und Bild in der menschlichen Wahrnehmung miteinander verknüpft sind. Sowohl in der extremen Form der *audition colorée* als auch in ihrer verbreiteteren Form der metaphorischen Synästhesie neigen Menschen dazu, Musik geistig mit Bildern, Farben oder Formen zu verbinden. Die dem menschlichen Wahrnehmungsapparat direkt entspringenden *entoptic forms* spielen in diesem Zusammenhang nachweislich seit frühester Menschheit eine maßgebliche Rolle¹⁰². Auch die Untersuchungen der Gestaltpsychologie und die Schriften zahlreicher Künstler wie Kandinsky und Skrjabin kommen zu dem Schluss, dass die unwillkürliche audiovisuelle Assoziation dem Menschen inhärent ist. Diese Phänomene können sich VJs in ihrer Performance zu Nutze machen, um eine als harmonisch empfundenen Musikvisualisierung zu erstellen.

VJing ist so, im Sinne der flexibleren künstlerischen Definition, als eine synästhetische Performance zu sehen. Das Ziel dieser Performance ist, mit technischen Mitteln die Synthese von Musik und Bild zu erreichen, die so in ihren Grundzügen bereits in unterschiedlich hohem Maße empfunden wird. Tim Prochak bestätigt diese Annahme in folgender Aussage:

„It's [...] innate human nature to find parallels in things. We are all dilettantes at heart, linking islands of information together with flimsy bridges. I see audio-visual remixing and the work of artists like ColdCut as an attempt to strengthen these bridges.“¹⁰³

Musikalischen Darbietungen haftet seit jeher ein seltsames Ungleichgewicht zwischen emotionaler Wirkung und visuellem Reiz an: Das nüchterne Bild eines Pianisten, der Tasten betätigt, oder eines DJs, der Platten auflegt, vermittelt nur ungenügend die Emotionalität der Klänge. Sogar das uralte Bedürfnis zu Musik zu tanzen ist im Grunde ein Versuch der Audiovisualisierung mit dem Mittel des menschlichen Körpers. Gerade elektronische Musik, die sich durch abstrakten Minimalismus und meist durch das Fehlen einer Band und eines klassischen Textes auszeichnet, verstärkt das Bedürfnis zu einer entsprechenden Bebilderung.

¹⁰² Vgl. Lewis-Williams, J. D. / Dowson, T. A.: The Signs of All Times. In: Current Anthropology, Ausg. 29, April 1988, S 201-245.

¹⁰³ Prochak, T.: How to Remix. London 2001, S. 101.

Im Sinne McLuhans könnte man die Tradition der künstlichen Audiovisualisierung und ihre aktuellste Form, das Live VJing, als technische Körperausweitung eines uralten Bedürfnisses der Musikvisualisierung betrachten¹⁰⁴.

Dass der Versuch der künstlichen Synthese von Musik und optischen Reizen keinesfalls ein modernes Phänomen ist, möchte ich im nächsten Kapitel anhand einer kurzen Geschichte der Farb-Musik-Theorien demonstrieren.

5 Historische Musikvisualisierungen

VJing ist eine relativ junge Erscheinung, doch Musik und Bild sind historisch eng verwobene Phänomene: Vom Fackeltanz in der Urhöhle über die Orgelmusik vor der Kulisse der strahlenden Kirchenfenstern gotischer Kathedralen, von der barocken Feuerwerksmusik bis hin zur psychedelischen Lightshow eines Rockkonzerts, das Verlangen des Menschen nach einer spektakulären Synthese von Musik und visuellem Reiz zieht sich erkennbar durch die Menschheitsgeschichte. Schattentheater, Farbmusik, Absoluter Film, MTV, jede Epoche hatte ihre eigene Form der audiovisuellen Synthese. Diese zu untersuchen ist Thema des folgenden Kapitels.

5.1 Anfänge der Farbmusik in der Antike

Die Grundzüge der Idee, eine Musik für das Auge zu schaffen, lassen sich bis in die Antike zurückverfolgen. Die Pythagoreer erkannten anhand von Versuchen mit einer einzelnen schwingenden Saite als erste, dass hinter den von ihnen analysierten Tonintervallen mathematische Relationen standen. Eben diese musikalisch-mathematischen Verhältnisse wandten sie auf die von ihnen beobachteten astronomischen Phänomene an und glaubten an eine allgegenwärtige Sphärenmusik sowie an eine kosmische Grundharmonie:

„In der Philosophie des PYTHAGORAS (580-500 v. Chr.) wird der Musik ein Platz im Universum zugewiesen, dessen Sphären harmonisch klingen, und wo sich auch die Planeten gemäß einer musikalischen Harmonie ordnen und bewegen. Die Pythagoreer glaubten, daß

¹⁰⁴ Vgl. McLuhan, M.: Die magischen Kanäle. Basel 1995, S.78.

die Bewegung der Gestirne Töne hervorbringe, und zwar ihren harmonischen Proportionen entsprechend.“¹⁰⁵

Aristoteles stellt darauf basierend in seiner Abhandlung *De sensu et sensibili* die Überlegung an, dass die dem Auge harmonischen Farbkombinationen ebenfalls auf Zahlenverhältnissen basieren, die denen musikalischer Harmonien vergleichbar sind¹⁰⁶. Dies war die erste Tonintervall-Farbtheorie, die in ihrer Grundform bis ins in die Renaissance weitergeführt wurde. Jörg Jewanski geht davon aus, dass

*„die Farbe-Ton-Beziehung von der griechischen Antike bis zum beginnenden 18. Jahrhundert allgemein akzeptiert wurde. Erst ab 1726 erschienen kritische Stimmen.“*¹⁰⁷

5.2 Farb-Musik-Theorien in der Renaissance und Neuzeit

Die Kirche hatte im Mittelalter und in der Renaissance eine Monopolstellung in den Künsten, besonders in Musik und Malerei. Eine der ersten multimedialen Installationen der Menschheit, die ihre Betrachter in Ehrfurcht und Staunen zu versetzten pflegten, waren Kathedralen. Die bunten, leuchtenden Kirchenfenster, die damit verbundene bildliche Darstellung von biblischen Themen in Verbindung mit den gigantischen Kirchenorgeln und den Heilsverkündungen der Prediger muss in einer Zeit, die sonst keine vergleichbare audiovisuellen Reize kannte, absolut überwältigend gewirkt haben.

Dementsprechend geprägt sind die Farb-Musik-Theorien der Neuzeit von religiösen Vorstellungen, hauptsächlich in der Annahme einer *Harmonia Universalis*. Man ging von einer göttlichen Ordnung aus, die das Universum mit einem mathematisch perfekten Uhrwerk gleichsetzte. Leonardo Da Vinci, Universalgelehrter und Pionier auf dem Gebiet der Malerei wie der Anatomie, griff die Parallele von mathematischen Verhältnissen und musikalischen Harmonien auf. Er verglich in *Das Buch von der Malerei* Musik generell mit der Kunst des Malens und mit den Proportionen des menschlichen Körpers:

„Die Musik kann man nicht anders, als eine Schwester der Malerei heissen, denn sie [...] fügt Harmonie zusammen, durch die Verbindung ihrer gleichzeitig hergebrachten

¹⁰⁵ Kienschurf, B.: Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik, Frankfurt a. M. 1996, S. 18.

¹⁰⁶ Vgl. Moritz, W.: Der Traum der Farbmusik. In: Bódy, V.: Clip, Klapp Bum, Köln 1987, S. 19.

¹⁰⁷ Jewanski, J.: Ist C = Rot?, Sinzig 1999, S. 582.

*Verhältnistheile, die genoethigt sind, in einem oder mehreren einklingenden Zeitmaassen (oder Accorden) (zusammen) zu entstehen und zu ersterben[...].*¹⁰⁸

Da Vinci sollte nicht der einzige bleiben, der eine solche Verbindung vermutete.

Die Annahme der *Harmonia Universalis* führte auch den Jesuiten Athanasius Kircher im 17. Jahrhundert zur Ausweitung dieser Analogien auf Farben, Gerüche, Gefühle und sogar Mineralien¹⁰⁹.

Solch willkürlichen Zuordnungen versuchte Isaac Newton eine wissenschaftlich fundierte Theorie der Optik und Akustik entgegenzustellen.

Newton publizierte seine Überlegungen zur Beziehung von Farben und Tönen als Teil seiner 1704 veröffentlichten *Optik*. Der als wellenbedingt vermutete Ursprung von Farbe und Klang verleitete Newton dazu, eine direkte Analogie von Farb- und Klangspektrum anzunehmen, was sich später als Fehler erweisen sollte. Historisch betrachtet beinhalten seine Ausführungen einige Trugschlüsse, dennoch hat Newton den ersten Versuch einer rein wissenschaftlichen Farb-Musik-Theorie geliefert und das Interesse der wissenschaftlichen Gemeinschaft an deren Verifizierung oder Falsifizierung geweckt¹¹⁰.

Der Jesuitenpater Louis-Bertrand Castel verfasste daraufhin 1725 die erste Studie der Geschichte, die sich ausschließlich mit einer Farbe-Ton-Beziehung auseinandersetzte.

Besonders inspiriert war der dabei von den Schriften seines Ordensgenossen Athanasius Kircher. Castel entwickelte, in dem Glauben, einem Naturgesetz auf der Spur zu sein, eine Farb-Tonleiter, die sich zunächst eng an der Newtons orientierte. Später erarbeitete er ein eigenes System. Seine Veröffentlichungen und seine direkte Kritik Newtons entfachten die Diskussion über die Existenz eine allgemeingültigen Farbmusik in Europa.

Für die Geschichte der Musikvisualisierung besonders wichtig wird sein Entwurf des Farbklauiers werden, auf das später eingegangen wird.

¹⁰⁸ Da Vinci, L. zitiert nach: Kienscherf, B.: Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik, Frankfurt a. M. 1996, S. 22.

¹⁰⁹ Vgl. Kienscherf, B.: Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik, Frankfurt a. M. 1996, S. 24.

¹¹⁰ Vgl. Kienscherf, B.: ebd, S. 29.

5.3 Paradigmenwechsel der Farb-Musik-Theorien in der Moderne

Auf dem Gebiet der Farbmusik kam es aufgrund von wissenschaftlichen Entdeckungen Mitte des 19. Jahrhunderts zu einem Paradigmenwechsel: Der lange vorherrschende Glaube an die Möglichkeit einer rein wissenschaftlich begründeten Farb-Ton-Zuordnung durch einfache Relation der Licht- und Tonschwingungen, wie sie u.a. der Philosoph Nicole Malebranche und Isaac Newton angenommen hatten, wird 1864 durch die Lichttheorie von James Clark Maxwell in Frage gestellt. Maxwell ging davon aus, dass es sich bei Licht um elektromagnetische Wellen handelt, eine Theorie, die 1887 von Heinrich Hertz bewiesen werden konnte. Dies war praktisch das Ende der bis dahin fast überwiegend wissenschaftlich-optisch begründeten Farb-Musik-Theorien. Ein Umrechnen der Wellenlängen war wegen der grundsätzlich verschiedenen Bezugssysteme (mechanische – elektromagnetische Welle) nicht mehr möglich. Der Psychologe Georg Anschütz beschreibt es später so:

„[...] [Es] kann an eine Uniformierung der Verbindungen Farbe-Ton auf physikalischem Gebiete nicht gedacht werden. Die Synthese zwischen beiden bleibt, wie auch das natürliche ‚Farbenhören‘, eine Angelegenheit des Menschen, nicht der Physik.“¹¹¹

Doch dies war nicht das Ende der Farbmusik. Im Gegenteil, ähnlich wie die Erfindung der Fotografie die Malerei nicht ersetzte, sondern sie von ihrer rein abbildenden Pflicht befreite und abstrakt werden ließ, streifte die Farbmusik in den folgenden Jahrzehnten ihre starre Anbindung an die Einzeltöne ab. Dies eröffnete einer kreativen, abstrakten Musikvisualisierung ein Vielfaches an gestalterischem Spielraum. Diese Wende trug stark zu dem Wiederaufblühen der Idee der künstlerischen Synthese bei. Der Rückzug der Wissenschaft aus dem Gebiet öffnete es für Künstler, Philosophen und Synästhetiker, die nun die Musikvisualisierung nach persönlichen Vorstellungen anstatt nach starren Theorien gestalten konnten. Um 1920 kam es so zu einem erneuten Interesse an der Kombination von Farbe und Musik, diesmal stark durch abstrakte, moderne Künstler geprägt.

Skrjabins mystisches *Prométhée – Le Poème du Feu*, Schönbergs Drama *Die glückliche Hand* sowie die Gemälde Kandinskys sind ein Beispiel für solche Experimente, die nun einen wesentlich freieren Umgang in der Kombination von Musik und Farbe verfolgten. Auch die Psychologie entdeckte das Thema für sich. So leitete Georg Anschütz ab 1929 viermal in

¹¹¹ Anschütz, G.: Abriss der Musikästhetik, Walluf 1976, S. 179.

Folge den *Kongreß zur Farbe-Ton-Forschung*, der sich aufgrund der Popularität des Themas einer hohen Teilnehmerzahl erfreute und zur steigenden Bekanntheit der Phänomene Synästhesie und der Audiovisualisierung führte.

Diskutiert wurde hier über den Stellenwert eben dieser Synthese in Kunst, Theater und Psychologie. In seinem Buch *Abriss der Musikästhetik* von 1930 behandelt er Ergebnisse der beiden bis dahin gehaltenen Kongresse, analysiert die Photismen von Synästhetikern und erwähnt hier Parallelen zur zeitgenössischen Farbmusik. Weiter sieht er im abstrakten Animationsfilm der klassischen Avantgarde einen Hoffnungsträger der künstlerischen Musikvisualisierung¹¹², auf den in dem Kapitel über den absoluten Film detailliert eingegangen wird.

5.4 Über die Vergleichbarkeit der Farb-Musik-Theorien

Es gab, wie in den vorhergehenden Abschnitten demonstriert wurde, in der Geschichte eine Vielzahl von Farb-Musik-Theorien, die auf eine direkte Analogie von Note und Farbe abzielten. Wissenschaftliche Entwicklungen der jeweiligen Epoche, besonders auf den Gebieten der Optik, der Physiologie aber auch der Astronomie und sogar der Alchemie führten zu ständig variierenden Ergebnissen. Tatsächlich unterscheiden sich fast alle populären Farb-Musik-Theorien, wie auch die Wahrnehmungen von Synästhetikern, fundamental in ihrer Farbzweisung. Fred Collopy hat zehn der bekanntesten Zuordnungen auf seiner Website *rhythmiclight.com* gegenübergestellt und dabei keine Übereinstimmung feststellen können¹¹³.

¹¹² Anschütz, G.: *Abriss der Musikästhetik*, Walluf 1976, S. 181.

¹¹³ Collopy, F.: *Rhythmic Light*, 2004, URL: <http://rhythmiclight.com/archives/ideas/colorscapes.html> (zugegriffen am 16.7.2007)

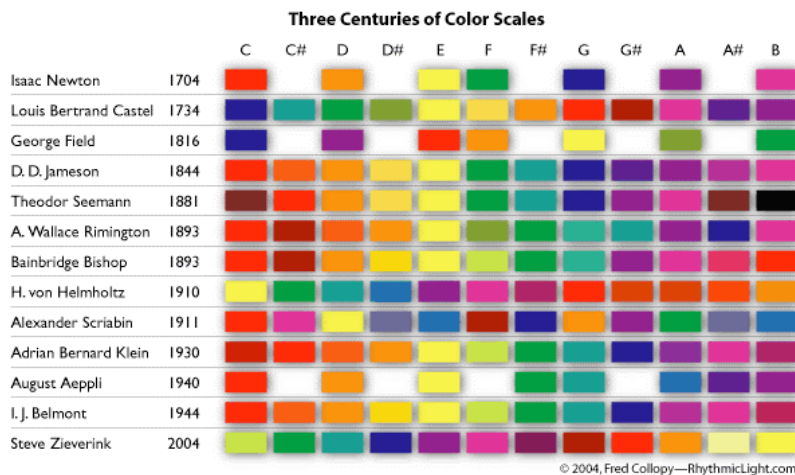


Abb. 9: Direkter Vergleich diverser Farb-Ton-Theorien.
Quelle: www.rhythmiclight.com.

Trotz dieser bekannten Unvereinbarkeit sei erwähnt, dass die Schöpfer der Farb-Musik-Theorien meist überaus von der universellen Gültigkeit ihrer eigenen Theorie überzeugt waren. So schrieb Charles S. Myers 1914 über ein Treffen mit Skrjabin einen Aufsatz im *British Journal Of Psychology* in dem er anmerkt:

„Trotzdem glaubt er, wie es allgemein bei Vertretern der Synästhesie der Fall ist, daß die einzelnen von ihm wahrgenommenen Farben von allen Menschen, die das Farbengehör besitzen, geteilt werden müssen.“¹¹⁴

Cytowic merkt dagegen an, dass sich für die meisten Farbenhörer die Farbe und die Form, die sie bei einem gewissen Klang wahrnehmen, Zeit ihres Lebens nicht ändert, wohl aber von Person zu Person unterschiedlich ist. Für ihn existieren zwar Ähnlichkeiten, aber kein „*universaler Translationsalgorithmus*“¹¹⁵. Das grundlegende Problem der Farbmusik, keine einheitliche Basis finden zu können, führte in Verbindung mit den steigenden gestalterischen Möglichkeiten der modernen Bildmedien im 20. Jahrhundert zu einer Veränderung der Musikvisualisierung. Obwohl der Glaube an die direkte Korrespondenz von Tonhöhe und Farbe gerade in theosophisch und mystisch geprägten Kreisen der Zeit noch weiter bestand, erweiterte sich die Synthese von Ton und Farbe in zeitgenössischen Apparaten zur Audiovisualisierung bald um die Komponenten Bewegung und Form und wurde somit deutlich abstrakter. Pioniere der frei interpretierenden, bewegten Lichtbilder waren um 1920 Alexander László, Mary Hallock Greenewalt und Leon Theremin¹¹⁶. Auf diese Erfinder und ihre Apparate zur Musikvisualisierung wird im nächsten Abschnitts näher eingegangen.

¹¹⁴ Myers, C. zitiert nach: Kienscherf, B.: Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik, Frankfurt a. M. 1996, S. 106f.

¹¹⁵ Vgl. Cytowic, R.: Farben hören, Töne schmecken, Berlin 1997, S. 75f.

¹¹⁶ Vgl. Moritz, W.: Der Traum der Farbmusik. In: Bódy, V.: Clip, Klapp Bum, Köln 1987, S. 28ff.

5.5 Farbinstrumente

In dem folgenden Abschnitt möchte ich mich mit der Urform der technischen Musikvisualisierung auseinandersetzen, den Farbinstrumenten. Anhand derer möchte ich demonstrieren, wie alt der Wunsch nach einer technischen Musikvisualisierung bereits ist und welchen Aufwand die Konstrukteure solcher Apparate betrieben, um ihrem Ideal der visuellen Musik näher zu kommen. Im Folgenden soll eine kleine Auswahl an Instrumenten besprochen und ihre Besonderheiten dargestellt werden.

5.6 Pater Castels Farbklavier

Als Pionier der technischen Audiovisualisierung gilt allgemein der Jesuitenpater Louis-Bertrand Castel. Fasziniert von dem Gedanken, Töne sichtbar zu machen, entwickelte er um 1722 einen theoretischen Entwurf für ein *Clavecin pour les yeux*, einem Klavier für die Augen¹¹⁷. Dieses sollte dem Publikum zu jedem gespielten Ton eine entsprechende Farbe präsentieren. Angeregt von den Theorien Newtons und den Harmonielehren Athanasius Kirchers erhoffte er sich zahlreiche Vorteile: Taube könnten Musik genießen, Maler könnten die Farbharmonien studieren, malerische Laien könnten Bilder erzeugen, die Farbe würde aus ihrer Starrheit erlöst und Musik würde graphisch konserviert werden können. So plante Castel, die vergängliche Musik in Farben und Formen umzuwandeln und so in Form von Malereien auf Tapeten und Tapisserien zu fixieren. In einer Veröffentlichung im *Mercure de France* schreibt Castel 1725:

*„Mais il faut que je vous communique une autre maniere encore plus facile de peindre la Musique & les sons, en les fixant même sur une toile, sur une tapisserie. Concevez-vous ce que ce sera qu’une chambre tapissée de Rigaudons & des Menuets, de Sarabandes & de Cantates & si vous le voulez bien d’une representation très-complette de toute la Musique d’un Opera?“*¹¹⁸

So träumt der Jesuitenpater in seinem Aufsatz gar von einem Raum, der mit der Musik einer ganzen Oper tapeziert ist und nimmt so erstaunlich visionär im Jahre 1725 schon einige Grundgedanken der klassischen Avantgarde und der Moderne vorweg: Die Synthese der

¹¹⁷ Jewanski, J.: Ist C = Rot?, Sinzig 1999, S. 282.

¹¹⁸ Castel, L. zitiert nach: Kienscherf, B.: Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik, Frankfurt a. M. 1996, S. 33f.

Künste Malerei und Musik, das Ende des starren, unbewegten Bildes und die Aufzeichnung und Konservierung von Musik.

Über Jahrzehnte hinweg sinniert Castel über sein Farbklavier, welches in seinen Konstruktionsplänen als ein reguläres Klavier oder Cembalo mit Aufbau beschrieben wurde. In diesem Aufbau befand sich für jede der Tasten ein Fenster aus farbigem Glas, welches von hinten durch Kerzen oder Lampen beleuchtet wurde. Die Farben entsprachen in ihren Farbabstufungen der Farb-Tonleiter des Paters, wobei die Farben höherer Oktaven durch Zugabe von Weiß aufgehellt wurden. Bei entsprechendem Tastendruck sollte sich ein kleiner Vorhang heben und das leuchtende Fenster enthüllen.

Die vom Erfinder erhoffte audiovisuelle Faszination sollte zunächst ausschließlich von dem perfekten Zusammenspiel des einzelnen Tons mit der korrespondierenden Farbe ausgehen. Einen Bewegungs- oder Formenaspekt beinhaltete das geplante Instrument anfangs nicht, was zeitgenössische Kritiker dazu bewegte, die allgemein den dargebotenen Musikstücken nicht entsprechende Simplizität der Farbreize zu bemängeln. So war auch Castel nie gänzlich zufrieden mit der technischen Realisation seiner Idee. Zu schlicht mussten ihm die aufblinkenden Lichter erschienen sein, was dazu führte, dass er die farbigen Gläser späterer Versionen mit Figuren bemalt haben soll und so als erster die Farbmusik nachweislich über eine reine Farb-Ton Analogie herausgeführt hat¹¹⁹. Doch so avantgardistisch seine Theorien und Versuche heute erscheinen, seine Zeitgenossen urteilten ungnädig über ihn. So resümierte Goethe die Versuche des Paters:

„Sein Farben-Klavier, [...] woran er sein ganzes Leben hin und her versuchte, konnte freilich nicht zustande kommen; und doch ward die Möglichkeit und Ausführbarkeit eines solchen Farben-Klaviers immer einmal wieder zur Sprache gebracht, und neue missglückte Unternehmungen sind den alten gefolgt“¹²⁰

Dem Utopisten Castel, der eher als geistiger denn als praktischer Wegbereiter der Farb-Musik gesehen werden muss, mangelte es zwar keinesfalls an Phantasie, wohl aber an handwerklichem Talent und technischen Möglichkeiten. Es waren seine theoretischen Abhandlungen, die er in französischen Fachblättern zu veröffentlichen pflegte, die eine Diskussion über Farbe-Ton-Beziehungen in Europa erst entfachten. Deutlich ist an Pater Castels Theorie und seinen Versuchen zu erkennen, wie weit der Wunsch und die Faszination

¹¹⁹ Jewanski, J.: Ist C = Rot?, Sinzig 1999, S. 328.

¹²⁰ Goethe, J.W.v. zitiert nach: Kienscherf, B.: Das Auge hört mit. Die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik, Frankfurt a. M. 1996, S33.

einer abstrakten Audiovisualisierung in der Geschichte zurückreicht und mit welcher Bestimmtheit die Erbauer solcher Instrumente technischen Schwierigkeiten zum Trotz an deren Realisation arbeiteten.

5.7 Elektrische Farbinstrumente

Das Beherrschen des elektrischen Stroms und die Erfindung der Glühlampe bildeten die Basis für zahlreiche neue Ansätze auf dem Gebiet der Musikvisualisierung. Zum einen wurden nun größere, hellere Projektionen möglich, am wichtigsten war aber die Möglichkeit, Bewegung und variable Form in die Farbmusik einzubringen.

Eines der ungewöhnlichsten elektrisch betriebenen Geräte konstruierte 1870 Georges Frédéric Eugene Kastner. Er baute ein Instrument, das Töne erst durch Licht hörbar machte. Sein *Pyrophon* erzeugte Klänge, indem Leuchtgas elektrisch in verschiedenen langen Glasröhren gezündet wurde¹²¹. Der Klang des Instruments soll außerordentlich angenehm gewesen sein, der menschlichen Stimme nicht unähnlich. Richard Wagner bezeichnete das *Pyrophon* als ein gelungenes Beispiel für seine Auffassung eines Gesamtkunstwerks¹²². Wie die meisten Farbinstrumente war der Erfindung Kastners dennoch kein kommerzieller Erfolg vergönnt.

1895 setzt sich der Engländer William Schooling in seinem Aufsatz *Colour Music. A Suggestion of a New Art* mit der Idee einer elektrischen Lichtorgel auseinander, die farbige Glühbirnen mit einer Orgeltastatur kombiniert¹²³. Sein einfaches technisches Konzept war grundlegend für jede Art aktueller Lichtanlagen, wie sie in heutigen Discotheken zu finden sind.

Auch der englische Erfinder und Maler A. Wallace Rimington machte sich das künstliche Licht zur Musikvisualisierung zu Nutze. 1911 veröffentlichte er das Buch *Colour-Music. The Art of Mobile Colour*, worin er sowohl seine elektrische Farborgel als auch eine weitere selbst entwickelte Farbtonleiter beschrieb. Eine Neuheit bestand in der Möglichkeit der Projektion der Farben auf eine Leinwand oder einen Vorhang sowie der zeitlichen Vermischung und Verschmelzung der rotierenden Farbeffekte. Seine Theorien und Vorführungen fanden großen

¹²¹ Vgl. Moritz, W.: Der Traum der Farbmusik. In: Bódy, V.: Clip, Klapp Bum, Köln 1987, S. 22.

¹²² Vgl. Moritz, W.: a.a.O., Köln 1987, S. 22.

¹²³ Vgl. Peacock, K.: Instruments to Perform Color-Music: Two Centuries of Technological Experimentation In: Leonardo Nr.21, 1988, URL: <http://rhythmiclight.com/articles/InstrumentsToPerformColor.pdf> (zugegriffen am 16.7.2007), S. 401.

Anklang, weshalb ihm der amerikanische Kunstsammler und Autor Arthur Jerome Eddy in seinem Buch über moderne Kunst *Cubists and Post-Impressionism* ein eigenes Kapitel widmete.

Der Pianist Baron Anatol Vietinghoff-Scheel baute ebenfalls in den 1920ern im Österreichischen Graz ein *Chromatophon*, welches von der zeitgenössischen Presse als Farbbühnen-Klavier beschrieben wurde. Es hatte mit 10 Metern Breite vergleichsweise große Ausmaße und bestand aus einer von 72 kleinen Scheinwerfern anstrahlbaren, gebogenen Milchglasscheibe. Er kombinierte Grundgedanken der klassischen Farbmusik, nämlich sowohl direkte Noten-Farbe-Zuordnungen als auch generelle Farbstimmungen für Tonarten, mit einem neuen Element: Vietinghoff-Scheel verwendete für bestimmte Stücke von Debussy und Liszt zusätzlich Filmprojektionen von Kirchsilhouetten und fließenden Wolkenformationen¹²⁴. Er war somit der erste, der zur Musikvisualisierung eine Mischung aus abstraktem und gegenständlichem Material einsetzte und musikalische Stimmungen durch Filmaufnahmen ausdrückte. Wie beim Samplingverfahren nutzte er Fremdmaterial assoziativ zur Verstärkung des musikalischen Empfindens. Diese Kombination von Farbeffekten und Film sollte später in zahlreichen Stadien der Musikvisualisierung wieder aufgegriffen werden. Auch Alexander László, den laut eigener Aussage seine synästhetischen Wahrnehmungen zum Bau eines von ihm *Sonchromatoskop* genannten Farblichtklaviers bewegte, erntete 1925 auf dem *deutschen Tonkünstlerfest* auf seine Farbenmusik sehr positive Reaktionen. Er tourte von 1926-1927 mit eben dieser durch Deutschland, Österreich, Schweiz und Italien¹²⁵. Er verwendete abstrakte Gebilde wie Wellenlinien und Keilformen zur Audiovisualisierung, die nicht zufällig an die *entoptic forms* erinnern. Sie entstammten der Hand des Künstlers Oskar Fischinger, der 1926 für Laszlo ein Verfahren entwarf, mit mehreren Film- und Diaprojektoren Überblendungen von unterschiedlichen Inhalten zur Audiovisualisierung einzusetzen¹²⁶. Die für aktuelle VJ-Performances und digitale Produktionsweisen typische Mehrschichtigkeit der Bildebenen findet sich bereits hier in einfacher Form.

Mary Hallock-Greenewalt war eine erfolgreiche Konzertpianistin aus Philadelphia, die sich eigens um ein ihr genügendes Farbklavier zu entwickeln ausführlich mit Elektrotechnik befasste. Ihr *Sarabet*, wie sie ihr Farbinstrument nannte, war zu abstrakten, bewegten Farbkombinationen fähig, die sie auf eine Leinwand oder in einer Heimversion auf eine

¹²⁴ Vgl. Moritz, W.: Der Traum der Farbmusik. In: Bódy, V.: *Clip, Klapp Bum*, Köln 1987, S. 26.

¹²⁵ Vgl. Moritz, W.: a.a.O. S. 40.

¹²⁶ Vgl. Moritz, W.: Oskar Fischinger. In: Gehr, H.: *Optische Poesie*. Frankfurt a. M. 1993, S. 13.

Kuppel über einem Grammophon projizierte. Die Farbkombinationen beeinflusste sie durch Regelung der Lichtintensität und halbtransparente, bemalte Streifen mit abstrakten Formen. Vorgestellt wurde das Instrument von ihr 1919. Revolutionär in der Farbmusik war vor allem die Tatsache, dass Hallock-Greenewalt keine direkte Korrespondenz von Note und Farbe annahm, sondern davon ausging, dass dieses Verhältnis arbiträr sei und lediglich von Stimmung, Geschmack und Können des Künstlers abhinge. Dementsprechend waren Teile ihrer Performance improvisiert, ihr *Sarabet* ließ sich spontan wie ein Musikinstrument bedienen. Hiermit ging sie einen wichtigen Schritt in Richtung der Performancekunst, die auch zentraler Aspekt des Expanded Cinemas der 1960er und 70er Jahre sowie der aktuellen Live Visuals ist¹²⁷.

Wie bereits erwähnt sind VJ-Performances besonders in der elektronischen Musik verbreitet. Interessant daran ist, dass diese Verbindung tatsächlich so alt ist wie die elektronische Musik selbst: So gilt als erstes, voll funktionierendes elektronisches Musikinstrument das *Theremin*, benannt nach seinem Erfinder, Leon Theremin. Er stellte es 1919 in Russland vor. Um 1922 präsentierte er sein berührungsfrei gespieltes Instrument in Kombination mit einer Farbmusik-Performance. Bei dieser *Illumovox* genannten Darbietung nutzte er eine verschiedenfarbige, rotierende Scheibe, die Farben in Abhängigkeit zur Tonhöhe projizierte. Dieser Effekt muss besonders eindrucksvoll in seiner Kombination mit den nie gehörten sphärischen Klängen des Instruments gewirkt haben¹²⁸. Hier zeigt sich, wie eng die besondere Verbindung von künstlich generierter Musik und visuellem Reiz ist.

5.8 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurde die lange Tradition der Farb-Musik-Theorien dargestellt. Dabei fällt vor allem auf, wie oft eine naturwissenschaftliche Grundlage für den subjektiv empfundenen Zusammenhang von Farbe und Musik gesucht wurde und wie viele respektable Wissenschaftler einen solchen gefunden zu haben glaubten. Die hohe Affinität des Menschen zur Annahme einer direkten Beziehung von Klang und Bild wird hier abermals deutlich. Selbst nach der Entdeckung der elektromagnetischen Natur des Lichtes hielt sich die Idee

¹²⁷ Vgl. Moritz, W.: Der Traum der Farbmusik. In: Bódy, V.: *Clip, Klapp Bum*, Köln 1987, S. 28.

¹²⁸ Vgl. Mattis, O.: Scriabin to Gershwin. in: Brougher, K.: *Visual Music*, London 2005, S. 226.

einer direkten Übersetzung von Musik in Licht und Farbe noch mehrere Jahrzehnte in der Kunst. So gab es zahlreiche Künstler, die eigene, untereinander unvereinbare Systeme der Farb-Musik-Analogie entwickelten. Erst mit Weiterentwicklung der Farbinstrumente und Entstehung des abstrakten Films kam es zu einer freieren, kontrapunktierenden Art des Zusammenspiels von visuellem Inhalt und Musik, die mit den steigenden technischen Möglichkeiten immer komplexer werden sollte.

Doch den Farbinstrumenten war kein finanzieller Erfolg vergönnt. Der von ihren Konstrukteuren verhoffte Durchbruch der Farbinstrumente blieb aus. Alle komplizierten Geräte, denen von ihren Erbauern meist ein grandioser Massenerfolg prophezeit wurde, endeten auf vergleichbarer Weise in einer Sackgasse. Sie blieben stets ein Kuriosum zwischen Kunstwerk und Apparat, für eine kommerzielle Verwendung unbrauchbar. Nur wenige Farbinstrumente der Geschichte führten daher mehr auf als nur die Werke ihrer Erbauer oder wurden gar in größeren Stückzahlen produziert.

Eine allgemein verfügbare Audiovisualisierung scheiterte zu diesem historischen Zeitpunkt noch an den Fesseln, die ihnen der Stand der Technik anlegte. Die Farbinstrumente, die sich zur Aufgabe gemacht hatten, Licht so subtil zu modulieren wie es Musikinstrumente mit Schall tun, sollten konsequenterweise in wenigen Jahren von dem geeignetsten Instrument zur Lichtmodulation verdrängt werden: Dem Filmprojektor.

6 Musikvisualisierung und der Einfluss der Avantgarde

Das folgende Kapitel wird sich mit experimentellen Bewegungen des 20. Jahrhunderts beschäftigen und sie auf Gemeinsamkeiten zu Schlüsselprinzipien der VJ-Performance untersuchen. Anhand der darzustellenden Parallelen der verschiedenen Bewegungen soll die Frage geklärt werden, inwiefern Live Visuals in den Kontext der künstlerischen Avantgardebewegung einzuordnen sind.

6.1 Die klassische Avantgarde

Um 1910 machte sich eine neue Generation von Künstlern daran, die Grenzen der Kunst auszuloten. Hierbei zeichneten sie sich durch eine an die Idee der Moderne gebundene Fortschrittsgläubigkeit und besondere Radikalität aus.

Sie gaben sich selbst den Namen „Avantgarde“, was die von ihnen angestrebte Vorreiterrolle unterstrich. Bevorzugt verwendeten sie Abstraktionen, die bis hin zur Zerstörung des Mediums und des Abbildes in der Collage und Montage reichten. Zentrale Aspekte der Avantgarde waren die ständige Suche nach Innovationen, ein damit einhergehender Hang zur Selbstreflexivität sowie provokative Seitenhiebe auf das Bürgertum und dessen Kunstverständnis. Mit großer Faszination wandten sich die Künstler jenen neuen Medien zu, die bis dahin den geringsten Kunstanspruch erhoben: Fotografie und Film. Die moderne Technik diente ihnen nicht mehr zur Reproduktion von Kunst, die technischen Bilder selbst sollten zur Kunst werden¹²⁹. Diese Medien eröffneten neue gestalterische Möglichkeiten, um alte Ideale zu verwirklichen. Besonders der Film sollte den historischen Wunsch nach einer Musik für das Auge wieder aufflammen lassen: Anders als die komplizierten, trägen Farbinstrumente vorhergegangener Epochen war der Bildstreifen ein wesentlich flexibleres Medium zur Audiovisualisierung, ermöglichte er doch eine Malerei, die den Faktor Zeit beinhaltete. Die Filmkünstler der Avantgarde konzipierten Bewegungskunst, die entweder in Verbindung mit Musik gezeigt wurde oder in extremeren Fällen Musik gar ersetzen sollte. Ziel war, in ihren Filmexperimenten eine Synthese von Malerei, Zeit und Musik zu erreichen. Ohne die klassische Avantgarde und ihrer Fortführung in der Videokunst wären kommerzielle Musikvideos im Stile *MTVs* kaum vorstellbar gewesen¹³⁰.

So überschritten die Avantgardisten auf der Suche nach einer Kunst für alle Sinne die Grenzen der traditionellen Kunstformen. Der tschechische Kunsttheoretiker Karel Teige beschrieb dieses frühe Streben nach einer multimedialen Plattform und die Technikaffinität der Avantgarde folgendermaßen:

„Um diese totale und universale Poesie, eine Synthese für alle Sinne, die ein unerreichbares Absolutum, eine ferne Utopie in vergangenen Geschichtsepochen war, zu verwirklichen, muß man vor allem ihre Bedingungen genau formulieren, ihre Ausdrucksmittel säubern und

¹²⁹ Vgl. Bürger, P.: Theorie der Avantgarde. Frankfurt. a. M. 1974, S. 26f.

¹³⁰ Vgl. Weibel, P.: Von der visuellen Musik zum Musikvideo. In Bódy, V.: Clip, Klapp Bum. Köln 1987, S. 71 f.

durchprobieren[...]. Weiter muß man [...] neue Geräte schaffen, neue Ausdrucksmöglichkeiten entdecken und realisieren, sich zu diesem Zwecke aller Geräte und Errungenschaften bemächtigen, die von der zeitgenössischen Wissenschaft und Technik bereitgestellt werden.“¹³¹

Revolutionär und bezeichnend für die damalige Zeit war das rein technisch-konstruierende Kunstverständnis der Avantgardisten. Schon der Begriff „Montage“ ist ein provokant aus der modernen industriellen Fabrik entliehenes Wort, das eine modulare Massenfertigung suggeriert und dem bourgeoisem Verständnis der Museumskunst und der Idee des Künstlers als mystifizierter Werksschöpfer radikal widersprach¹³². Die Besonderheiten dieses revolutionären Verfahrens zur Kunstkonstruktion sollen Gegenstand des folgenden Abschnitts sein.

6.2 Montage als Strategie der klassischen Avantgarde

Im Verfahren der Montage, welches sich in verschiedensten künstlerischen Bereichen wiederfindet und von Peter Bürger in seiner *Theorie der Avantgarde* gar als „Grundprinzip avantgardistischer Kunst“¹³³ bezeichnet wird, liegt ein Schlüsselprinzip der Kunst der Moderne. In ihr spiegelt sich die modularisierte, arbeitsteilige Massenfertigung der industriellen Revolution. Der Montage inhärent ist die Zerstörung von Bestehendem und die Konstruktion von Neuem, was sie in ihrer Radikalität zu dem bevorzugten Verfahren der Avantgarde machte. Am bekanntesten wurde der Montagebegriff im Zusammenhang mit dem frühen sowjetischen Film, doch auch in der zeitgenössischen Malerei, der Musik, der Plakatgestaltung, in literarischen dadaistischen Experimenten, Romanen und der Fotografie findet sie sich wieder. Über die sozialen Wurzeln der Montage in der Veränderung der alltäglichen Lebensumstände in der Moderne schrieb in diesem Zusammenhang Walter Ruttmann, ein Pionier des avantgardistischen Films 1920:

„Telegraf, Schnellzüge, Stenografie, Fotografie, Schnellpressen usw., [...] haben zur Folge eine früher nicht gekannte Geschwindigkeit in der Übermittlung geistiger Resultate. Durch diese Schnelligkeit des Bekanntwerdens ergibt sich für das Einzelindividuum ein

¹³¹ Teige, K.: Liquidierung der „Kunst“. Frankfurt a. M. 1968, S. 101.

¹³² Vgl. Möbius, H.: Montage und Collage. München 2000, S. 18.

¹³³ Vgl. Bürger, P.: Theorie der Avantgarde. Frankfurt. a. M. 1974, S. 97.

*fortwährendes Überschwemmtsein mit Material, dem gegenüber die alten Erledigungsmethoden versagen.*¹³⁴

Einen Zusammenhang zwischen der Reizüberflutung, der der moderne Mensch in der Großstadt ausgesetzt ist, und den Kunstformen der Montage und Collage beschreibt auch Hanno Möbius und sieht in der Großstadterfahrung die soziale Voraussetzung der Montage¹³⁵.

Diese Vermutung bestätigt auch Thomas Feuerstein:

*„Die formale Zertrümmerung von den Dadaisten bis zu den Lettristen reagierte auf geänderte Produktions- und Wahrnehmungsverhältnisse, ausgelöst durch Phänomene der Gleichzeitigkeit und Parallelität in Film-, Transport-, Nachrichtenwesen und Krieg.*¹³⁶

Fragmentierung und Rekombination als Reaktion auf unüberschaubare Materialfülle und Parallelität lässt sich im Weiteren an zahlreichen Beispielen der klassischen Avantgarde und ihren Folgebewegungen beobachten. Deutlich spiegelt sich dieser eklektizistische Ansatz auch in den aktuellen digitalen Produktionsverfahren von samplebasierter Musik und VJ-Performances wider. Multimediakünstlerin und VJ Vicky Bennett, alias *people like us* bestätigt die Vermutung, Montage entstehe damals wie heute als Reaktion auf ein empfundenes Übermaß an Informationen:

*„Ich habe das Gefühl, es gibt so viel davon, dass ich etwas damit anstellen muss. Es ist meine Art, Dinge zu interpretieren, indem ich sie auseinander nehme. Wenn man Dinge in der Art von Cut-ups auseinander nimmt, kann man die dahinter stehenden Ideen offen legen.*¹³⁷

Wichtiges Element der Montage ist also neben der Dekonstruktion die Neuordnung in verändertem Kontext, häufig mit dem Ziel verborgene Wahrheiten offen zu legen. Die Strategie der Fragmentierung und Rekombination von alltäglichen Erfahrungen findet sich auch in den Filmen Ruttmanns wieder, vor allem in seinem rhythmisch montierten, nicht narrativen Film *Berlin – Die Sinfonie der Großstadt* von 1927¹³⁸. Der Film thematisiert eben jenes Umfeld, welches Möbius als Ursprung der Montage bezeichnet hat, nämlich die moderne Metropole¹³⁹. Es ist ein Film ohne Schauspieler, ohne Drehbuch und ohne Plot, der

¹³⁴ Ruttmann, W. zitiert nach: Goergen, J.: Walter Ruttmann. Berlin 1989, S. 73.

¹³⁵ Vgl. Möbius, H.: Montage und Collage. München 2000, S. 43f.

¹³⁶ Feuerstein T.: Sample Minds. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): Sample Minds. Köln 2004, S. 257f.

¹³⁷ Tollmann, V.: „design your own style“. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): Sample Minds. Köln 2004, S. 291.

¹³⁸ Er inspirierte Dziga Vertov zu dem formal ähnlichen Klassiker *der Mann mit der Kamera*.

¹³⁹ Vgl. Möbius, H.: a.a.O. S. 43f.

das Leben und den Rhythmus der Stadt durch revolutionäre Montagetechnik darstellt¹⁴⁰. Zentraler Aspekt ist die Bewegung und der Takt, fragmentarische Momentaufnahmen werden zu einem neuen, harmonisch-musikalischen Gesamtbild zusammengeführt.

Weitere zeitgenössische Beispiele, die Aufnahmen in vergleichbarer rhythmisch-musikalischer Weise montieren, wären die alltäglichen Szenen aus *Ballett mécanique*¹⁴¹ (1924) von Dudley Murphy, Man Ray und Fernand Léger oder die dadaistischen Elemente aus *Entr'acte*¹⁴² (1924) von René Clair.

Formal ähneln die Produktionsmethoden Ruttmanns, Murphys und Clairs der des Samplings eines modernen VJs: Vom Sammeln des Materials über seine Montage bis hin zur genauen Abstimmung auf die Musik sind die Verfahren ähnlich, unterscheiden sich lediglich durch den Echtzeitaspekt und die erweiterten digitalen Produktionsmöglichkeiten, die der VJ-Performance innewohnen. Eben diese Vorform des Samplings von alltäglichem Material spiegelt sich noch deutlicher in Ruttmanns akustischen Werken wider. Das bekannteste Beispiel hierfür wäre *Weekend* von 1930. Er nahm hierfür unter hohem technischem Aufwand Geräusche eines Wochenendes in Berlin auf und montierte sie zu einer elfminütigen Collage. „*Alles Hörbare der ganzen Welt wird Material*“¹⁴³ kommentierte er dies und sprach so bereits 1930 den grundlegenden Gedanken der samplebasierten Musik aus.

Ruttmann ist sowohl als Pionier der elektronischen Musik als auch der Audiovisualisierung zu sehen¹⁴⁴, die Grundideen, die die VJ-Performance mit den experimentellen Filmen der klassischen Avantgarde teilt, werden an diesen Beispielen besonders deutlich.

¹⁴⁰ Eine VJ-Performance, die sich ebenfalls mit diesem Thema auseinandersetzt, D-Fuse vs. Nonplace: *power graphixx* befindet sich auf der beigelegten DVD.

¹⁴¹ Der Film liegt der Arbeit auf DVD bei.

¹⁴² Der Film liegt der Arbeit auf DVD bei.

¹⁴³ Ruttmann, W. zitiert nach: Goergen, J.: Walter Ruttmanns Tonmontagen als Ars Acustica. In: Massenmedien und Kommunikation Nr. 89. Siegen 1994, S. 25f.

¹⁴⁴ Vgl. Großmann, R.: Gespielte Medien. Materialbezogene ästhetische Strategien von der Collage zum Sampling. In: Bippus, E. / Sick, A. (Hg.): Industrialisierung <> Technisierung von Kunst und Wissenschaft. Bielefeld 2005, S. 217f.

6.3 Die Aufhebung der Kunst in Lebenspraxis

Ein weiteres Ziel der klassischen Avantgarde war, nachdem ästhetizistische Strömungen politische Faktoren aus der Kunst herauszuhalten versucht hatten, die Rückführung der Kunst in den Alltag: Sie nannten das „*die Aufhebung der Kunst in Lebenspraxis*.“¹⁴⁵ Die bürgerliche Kunst sollte aus dem als Gefängnis empfundenen Museum befreit und in den öffentlichen Raum geführt werden, wo die Ideale der Kunst praktiziert anstatt ausgestellt werden sollten¹⁴⁶. Das Mittel der Performance widersetzte sich einer Konservierung und Ausstellung im klassischen Sinne in besonderem Maße. Die Performance verlegte die Produktion wie die Rezeption von Kunst an Orte wie Cafes, Cabarets und Nachtclubs und nahm so die auch für das aktuelle VJing typische Verschmelzung von Amüsement und künstlerischer Darbietung vorweg¹⁴⁷. Besonders die Dadaisten taten sich hier hervor, auf das bekannte *Cabaret Voltaire* wurde in diesem Zusammenhang bereits eingegangen.

In der klassischen Avantgarde vermischten sich erstmals Künste wie Malerei, Theater und Musik miteinander und legten so einen Grundstein für das, was später als Lightshows, Expanded Cinema, Multimediakunst oder VJing ebenfalls im Clubrahmen weitergeführt werden sollte. Die Verbindungen dieser Performances mit der klassischen Avantgarde bestätigt auch Stefan Moebius:

*„[...] Kunstbewegungen, deren Vorläufer in der historischen Avantgarde zu finden sind, zielen weniger darauf ab, ihre Kunst in Museen zu präsentieren, als vielmehr die Kunst in die alltägliche Lebenspraxis [...] übergehen zu lassen.“*¹⁴⁸

6.4 Die Synthese von Musik und bewegtem Bild in der klassischen Avantgarde

Wie beschrieben war eines der Hauptanliegen der Künstler, auf technischem Wege eine universale Poesie für alle Sinne zu schaffen und so die Grenzen der Einzelkünste zu überschreiten. Eine solche Synthese von abstrakter Malerei, Film und Musik schufen die

¹⁴⁵ Vgl. Moebius, S.: Die Aufhebung der Kunst in Lebenspraxis. In: Hieber, L.: Bielefeld 2005, S. 50ff.

¹⁴⁶ Vgl. Bürger, P.: Theorie der Avantgarde. Frankfurt. a. M. 1974, S. 67f.

¹⁴⁷ Vgl. Klein, G.: electronic vibration. Hamburg 1999, S. 147f.

¹⁴⁸ Moebius, S.: a.a.O. S. 50.

Künstler des experimentellen Films. Am 3. Mai 1925 fand in Berlin das Festival *Der absolute Film* statt. Sechs Filme wurden gezeigt, alle abstrakter Natur, begleitet von eigens dafür komponierten Musikstücken. Diese Matinee, die aufgrund ihres Erfolges noch mehrmals wiederholt werden sollte, stellte den Höhepunkt der abstrakten Audiovisualisierung in Deutschland dar. Besonders Walter Ruttmann, der 1918 sein *Letztes Bild* malte, um sich darauf ganz dem Medium Film zu widmen, sei in diesem Kontext als Pionier zu erwähnen.

Sein *Lichtspiel Opus 1* hatte 1921 Premiere und gilt als das erste abstrakte bzw. *absolute* Werk der Filmgeschichte. Es wurde von einem eigens dafür komponierten Orchesterstück begleitet und enthält keinerlei Abbilder der Realität, sondern besteht nur aus animierten Farben und Formen, so wie es Ruttmann bereits in seinem Manifest *Malerei mit der Zeit* gefordert hatte¹⁴⁹. Seine Vision eines multimedialen Kunstwerks beschrieb er folgendermaßen:

*"Eine Kunst für das Auge, die sich von der Malerei dadurch unterscheidet, dass sie sich zeitlich abspielt [soll entstehen]. Es wird sich deshalb ein ganz neuer, bisher nur latent vorhandener Typus von Künstler herausstellen, der etwa in der Mitte von Malerei und Musik steht. [Für diese neue Kunst] [...] kann auf alle Fälle mit einem erheblich breiteren Publikum gerechnet werden, als es die Malerei hat [...]"*¹⁵⁰

Wie schon seine Vorgänger, die Farbinstrumente, sollte der abstrakte Film letztendlich nicht das erwartete breitere Publikum finden, das ihm Ruttmann prophezeite. Der erwähnte Künstler in der Mitte zwischen Malerei und Musik, der Tradition der avantgardistischen Aktions- und Performancekunst folgend, ist aber im modernen VJ zur Realität geworden.

Die Faszination der Audiovisualisierung erfasste auch Oskar Fischinger, der von Ruttmanns *Lichtspiel Opus 1* so beeindruckt war, dass er sich selbst der avantgardistischen Kunst widmete. Schon 1925-1927 entwarf er für Alexander Lászlos Farblichtmusik Animationsfilme und nutzte sein technisches Talent zur Konstruktion von verschiedenen Maschinen zur Trickfilmanimation. Seine Animationen waren stark beeinflusst von der Form der indischen Mandalas und ihrer meditativer Wirkung, womit sich abermals eine Parallele von Musikvisualisierung und den *entoptic forms* auftut¹⁵¹. Fischingers *Studie 6* von 1930 gilt als eines der ersten kommerziellen Musikvideos. Die zweiminütige Animation war die

¹⁴⁹ Vgl. Goergen, J.: Walter Ruttmann. Berlin 1989, S. 73f.

¹⁵⁰ Ruttmann, W. zitiert nach: Goergen, J.: Walter Ruttmann. Berlin 1989, S. 73f.

¹⁵¹ Vgl. Schobert, W.: Vorwort. In: Gehr, H.: Optische Poesie. Frankfurt a. M. 1993, S. 4.

Werbung für eine Schallplatte, die parallel auf der Tonspur zu hören war.

Der schwedische Maler Helmuth Viking Eggeling und der Dadaist und Filmpionier Hans Richter setzten sich ebenfalls mit einer Malerei mit Zeit, die sich durch Rhythmus, Form, Farbe und Bewegung auszeichnete, auseinander. Ihre Werke waren allesamt rein grafischer Natur, in aufwändigen Einzelbildanimationen setzten sie sich mit einer komplexen Musikvisualisierung auseinander.

Eggelings erstes Filmwerk, *Diagonal-Symphonie*¹⁵², prägte durch seine musikalischen Zeit- und Tempeinteilungen, seine Kontrast- und Richtungsänderungen und seine originelle lineare Formendramatik Künstler wie Sergej Eisenstein und László Moholy-Nagy nachhaltig¹⁵³.



Abb. 10: Screenshots: Eggeling: Diagonal-Symphonie. (1921). Quelle: Dada Cinema (DVD).

Mit seinem Zeitgenossen Hans Richter verbanden Eggeling eine enge Freundschaft sowie die gemeinsame künstlerische Arbeit. Beide suchten in ihren Animationsfilmen nach einem *Generalbass der Malerei*. Damit meinten sie ein allgemeingültiges Verfahren, Musik in bewegten Bildern umzusetzen, ohne die Bilder taktgenau an die Musik zu binden. Es ging darum, mit den Bewegungen und Schnitten des Films kontrapunktierende Wirkung zur Musik zu erzielen. Diese Idee sollte bei späteren Formen der Visualisierung, wie den *Vortex Concerts* von Henry Jacobs und Jordan Belson 1957-1960 wiederkehren und ist noch heute ein zentraler Faktor beim Schnitt von Musikvideos und der Live Visualisierung von elektronischer Musik. Besonders in Richters *Filmstudie*¹⁵⁴ von 1926, in der er verfremdeten Realfilm mit geometrischen Animationen zu musikalischer Begleitung montiert, werden ästhetische Parallelen zu Live Visuals deutlich.

¹⁵² Eine Kopie des Films findet sich auf der beigefügten DVD.

¹⁵³ Vgl. Weibel, P.: Von der visuellen Musik zum Musikvideo. In Bódy, V.: Clip, Klapp Bum. Köln 1987, S. 77.

¹⁵⁴ Eine Kopie des Films findet sich auf der beigefügten DVD.



Abb. 11: Screenshots: Richter: Filmstudie. (1926). Quelle: Dada Cinema (DVD).

Hier verwendet Richter neben abstrakten Animationen auch gefilmtes Material in Kombination mit einem Musikstück. Gesichter, Glasaugen, Lichtreflexe und ein hämmernder Arbeiter werden aus ihrem Kontext herausgelöst und als rhythmisches Element mit abstrakten Formen kombiniert. Hierzu verwendet Richter Techniken der Mehrfachbelichtung, Negativeffekte und mehrere überlagernde Bildebenen. Somit nutzt er Verfahren, die auch maßgeblich bei der modernen Produktion von VJ Clips sowie als Effekte in VJ Programmen zum Tragen kommen. Das Resultat unterscheidet sich ausschließlich in seiner analogen Produktionstechnik und dem fehlenden Echtzeitfaktor von einer VJ-Performance. Ästhetik, Form und verwendete Symbolik ähneln einer solchen stark.

Die frühen Experimente des abstrakten Films bewegten zahlreiche Künstler wie Len Lye, Hy Hirsh oder das Ehepaar Vasulka, sich ebenfalls mit der künstlerischen Audiovisualisierung zu befassen. Für Joachim Paech sind diese daher direkte Nachfolger der klassischen Avantgarde¹⁵⁵. Andere Kunsttheoretiker, wie Peter Bürger, sehen darin Imitationen der ursprünglichen Bewegung ohne ihre eigentlichen Prinzipien. Ich möchte im Folgenden als eine Art Kompromiss davon ausgehen, dass es sich bei den vorzustellenden Phänomenen um Bewegungen in der *Tradition* der klassischen Avantgarde handelt, die sich vor allem in ihrem Versuch der Audiovisualisierung, ihrem Bestreben Kunst und Alltag zu verbinden, ihrer Wahl der performativen Form und dem hohen Stellenwert der Improvisation ähneln. Weitere Gemeinsamkeiten finden sich in der Affinität zu aktueller Technik und der Neigung zu dekontextualisierendem Einsatz von Fremdmaterial. Unter diesen Aspekten sollen in den

¹⁵⁵ Vgl. Paech, J.: (Avantgarde-)Film und Entropie. Oder: Ordnung und Unordnung in der Filmgeschichte. Vortrag zur Veranstaltung „Das frühe Kino und die Avantgarde“. Wien 2002.

nächsten Abschnitten verschiedene Arten der audiovisuellen Performances untersucht werden.

6.5 Lightshows

Um 1952 wurde das kreative Potential eines bis dahin lediglich im Klassenraum benutzten Objektes entdeckt: Overhead Projektoren wurden von Künstlern benutzt, um darauf in Glasschalen farbige Flüssigkeiten zu bewegen, vermischen oder aufzukochen. Am San Francisco State College gab ein Kunstprofessor namens Seymour Locks einen Kurs namens *Light and Art*, in welchem er seinen Studenten diese Techniken nahelegte. Seine Schüler trugen die Lightshows in die Beat Clubs von Los Angeles, von wo sie schließlich ihren Weg in die Hippiebewegung der 1960er fanden¹⁵⁶.

„By early 1966, light shows were as integral to the psychedelic experience as the drugs, music, album covers, Day-Glo Posters and hippie fashion.“¹⁵⁷

Die Lightshow-Performer experimentierten mit zahlreichen Geräten wie Filmprojektoren, farbigen Linsen und Stroboskopen. Damit kombinierten sie unterschiedliche Flüssigkeiten und Materialien wie Öl, Kristalle, Fäden oder *Polaroid* Fotos¹⁵⁸. Die Performer Mark Boyle und Joan Hills nutzten sogar ihre eigenen Blutproben für ihre Projektionen und verwendeten so Sampling (engl. *blood samples*) in seiner ursprünglichen Bedeutung. Auch fernöstliche Symbolik wie Mandalas, die schon Oskar Fischinger zur Audiovisualisierung einsetzte, wurde häufig benutzt. Light Shows zielten zu einem großen Teil auf einen rauschhaften Effekt, der unter anderem veränderte Bewusstseinszustände auslösen oder verstärken sollte. Dieser Effekt wurde von den zeitgleich entstehenden *Flicker-Filmen* auf die Spitze getrieben. Die Filme bombadierten die Zuschauer mit abstrakten Stroboskopaufnahmen, die ausschließlich darauf abzielten, die Wahrnehmung des Rezipienten zu überfordern. Manche Zuschauer berichteten von LSD-ähnlichen Erfahrungen, die lediglich durch optische Reize ausgelöst wurden.¹⁵⁹

¹⁵⁶ Vgl. Brougher, K.: Visual-Music Culture. in: Brougher, K.: Visual Music. London 2005, S. 159.

¹⁵⁷ Grunenberg, C.: The Politics of Ecstasy. in: Grunenberg, C. (Hg.): Summer of Love. London 2006, S. 22.

¹⁵⁸ Vgl. Spinrad, P.: The VJ Book. Los Angeles 2005, S. 19f.

¹⁵⁹ Vgl. Grunenberg, C.: The Politics of Ecstasy. in: Grunenberg, C. (Hg.): Summer of Love. London 2006, S. 36.

Wie VJ-Performances sollten Lightshows aber nicht ausschließlich auf einen visuellen Trip reduziert werden. Der Künstler Lon Clark interpretiert seine Projektionen folgendermaßen:

*„I like to think that the lightshow I'm doing is not simply guiding a visual experience but actually filtering through the bog of visual information and remixing it, redirecting it so that we are able to reinterpret and challenge what it is we can actually see.“*¹⁶⁰

Auffällig ist, dass Clark hier abermals von einer Überfülle, einem Sumpf von Informationen spricht, deren Aufarbeitung und Neuinterpretation die Aufgabe der visuellen Performance ist.

Wie Live Visuals boten auch die Lightshows in ihrer Vermischung von Performance und Party einen beachtlichen künstlerischen Freiraum für Improvisation und Experimente. So schreibt Kerry Broughter in ihrem Buch *Visual Music*:

*„The light show offered a neutral place in which high art and popular culture, abstraction and representation, the scientific and the spiritual, the electronic and the natural, and the visual and the aural could all be collaged together in a vast swirling eddy of overlapping sensations.“*¹⁶¹

Lightshows, wie jede Art der Performance, waren in ihrem Wesen nicht zu konservieren oder in Galerien auszustellen. Ihre Erzeuger nutzten ihre Farben, Fotos und Flüssigkeiten weitgehend intuitiv und spontan. Die verwendeten Glasscheiben begünstigten auch hier, wie schon die Mehrfachbelichtungen der klassischen Avantgardefilme, ein Übereinanderlegen von mehreren Bildebenen. Joshua White, Gründer der einflussreichen Gruppe *The Joshua Light Show*, kombinierte mit den üblichen Farb- und Glasprojektionen auch gegenständliche Filmaufnahmen wie die geometrischen Strukturen von Brücken. Hiermit griff er abermals auf eine Collagestrategie von abstrakten und gegenständlichen Inhalten zurück, die auch im heutigen VJing verbreitet ist.

¹⁶⁰ Clark, L. zitiert nach: Prochak, T.: *How to Remix*. London 2001, S. 101.

¹⁶¹ Broughter, K.: *Visual-Music Culture*. in: Broughter, K.: *Visual Music*. London 2005, S. 158.



Abb. 12: The Joshua Light Show. Quelle: Broughter, K. / et al.: Visual Music. S. 163

Unter Berücksichtigung all dieser Parallelen erscheint die Lightshow der 1960er als einer der eindeutigsten Vorläufer des VJings. In den frühen 1990ern engagierten Organisatoren von Techno-Events wie die Agentur *Toon Town* aus San Francisco speziell Lightshow-Künstler aus dieser Ära, um auf Raves zu performen¹⁶². Die für VJs typische Verwendung von Videotechnik zeichnete sich ebenfalls in späteren Lightshows ab. 1972 kombinierte Scott Bartlett in Zusammenarbeit mit mehreren Künstlern Film, Video und Lightshow-Elemente in dem Film *Offon*. Hierbei kamen frühe Techniken der Videokunst zum Einsatz, auf deren Entstehung und Verbindung zum VJing im nächsten Abschnitt eingegangen werden soll.

6.6 Videokunst: Übergang zum elektronischen Medium

Der für die Live Visualisierung notwendige Schritt weg vom Medium Film zum elektronischen, leichter und günstiger manipulierbaren Video wurde von den Künstlern der Videokunst in den 1960ern vollzogen. Die Anfänge der Videokunst entstammten dem Umfeld der *Fluxus*-Bewegung und der Happenings, die beide seit den 1950er Jahren einen intermediären Kunstbegriff vertraten. Ähnlich wie die klassischen Avantgardekünstler setzten sie sich dazu mit der materiellen Seite des Mediums auseinander, mit dem Fernseher, den Kabeln und den Bildzeilen. Durch Manipulation dieser Elemente loteten die frühen Videokünstler, wie Steina und Woody Vasulka oder Nam June Paik die Grenzen der neuen

¹⁶² Vgl. Spinrad, P.: The VJ Book. Los Angeles 2005, S. 20.

Technik aus. Anfang der 1970er wurden Videokameras auch für den Privatgebrauch erschwinglich, die Szene vergrößerte sich exponentiell.

Zwei Künstler, die seit den Anfangstagen der Videokunst mit der Elektronik, den Kameras und Computereffekten experimentierten, sind das Ehepaar Steina und Woody Vasulka. Sie legten damit den Grundstein der computergestützten Videomanipulation, der sich noch heute in praktisch jeder VJ-Performance wieder findet. Die Leitmotive der klassischen Avantgarde, Technikaffinität, Beschäftigung mit der Materialität des Mediums und der Versuch der Synthese der Künste finden sich deutlich in der Arbeit dieser Künstler wieder. Während Steina zahlreiche Videoskulpturen schuf und diese bevorzugt mit Musikinstrumenten verband, konstruierte Woody, der gelernter Elektroniker war, ständig neue Apparate zur Bearbeitung und Verfremdung des Videobildes. Er setzte sich in seinen künstlerischen Werken, die meist auf Videoband erschienen, mit dem elektronischen Bild und seiner Konstruktion und Dekonstruktion auseinander. Wie von Karel Teige gefordert schufen die Vasulkas immer neue Geräte und Techniken zur Synthese der Künste¹⁶³. Ihre Strategien zur Verfremdung und Kombination von Videosignalen fanden ihren Weg in die Effektdatenbanken populäre VJ-Programme wie *Resolume* und *Modul8*.

Ein weiterer Name, der untrennbar mit der Videokunst verbunden ist, ist Nam June Paik.

Paik erlebte in seiner Studienzeit um 1950 in Zusammenarbeit mit Karlheinz Stockhausen im elektronischen Studio des *WDR* in Köln die Entstehung der Musiksynthetisierung mit. Stockhausen war unter anderem bekannt für seine Kompositionen der offenen Form, deren musikalische Elemente bei der Aufführung untereinander vertauscht werden können oder gleich eine Improvisation der Musiker fordern¹⁶⁴.

Hier arbeitete Paik zunächst an zahlreichen Klangcollagen, bevor er sich der Videokunst zuwandte. Der Collage- und Remixgedanke wird stets wichtiges Element seiner späteren Arbeiten bleiben. Paik schloss sich in den 1960ern der *Fluxus*-Bewegung an, die mit ihrer an Happenings und Performances erinnernden Aktionskunst sowohl in der Tradition der Avantgarde als auch als Vorläufer der VJ-Performance gesehen werden kann. 1965 kaufte sich Paik die erste tragbare Videokamera und führte seine Filmexperimente am selben Abend

¹⁶³ Vgl. Weibel, P.: Von der visuellen Musik zum Musikvideo. In Bódy, V.: *Clip, Klapp Bum*. Köln 1987, S. 102.

¹⁶⁴ Im Grunde griffen diese Kompositionen dem Remix-Gedanken vor, und prägten Paiks Arbeit nachhaltig.

in einem New Yorker Cafe vor. Dabei verteilte er ein Manifest der Videokunst, in dem es heißt: „*As collage technique replaced oil-paint, the cathode ray tube will replace the canvass*“.¹⁶⁵

Schon hier erwähnt Paik die Collagetechnik, die maßgeblicher Faktor seiner Arbeit werden wird. Zu den zahlreichen Pionierleistungen, die ihm zugesprochen werden, könnte man auch das erste live VJ-Tool und die erste live VJ-Performance zählen. Paik entwickelte zusammen mit dem Elektronik-Spezialisten Shuya Abe 1969-70 einen Videosynthesizer, mit dem verschiedene Bilder in Realzeit gemischt und in ihrer Form und Farbe verändert werden konnten. Er sah das als großen Schritt in Richtung einer eigenständigen Videokunst:

„*Dies wird uns ermöglichen, die TV-Bildschirm-Leinwand so präzise wie Leonardo, so frei wie Picasso, so farbenfroh wie Renoir, so profund wie Mondrian, so gewalttätig wie Pollock und so lyrisch wie Jasper Johns zu gestalten.*“¹⁶⁶

Wie schon Ruttman suchte Paik den Vergleich zur Malerei, den Bildschirm sah er als Leinwand. Doch anders als Gemälden haftet der Bildschirmdes Gerätes die Vergänglichkeit der Performance an. Es ist, wie ein Audiosynthesizer, in Echtzeit zu spielen. Bei der Live-Sendung *Video Commune* kommt der Videosynthesizer 1970 das erste Mal zum Einsatz. Zur Musik der Beatles laufen Bilder, die vor Ort aus fertigen Videotapes, japanischen Fernsehshows und Kamerabildern gemischt werden. Neben der Studiobelegschaft beteiligen sich auch Passanten, die er von der Straße geholt hatte. Paik hatte schon zuvor in zahlreichen Performances den Begriff *Participation TV* geprägt, der die Teilnahme des Betrachters am Fernsehen forderte. Diese Performance in der Sendung *Video Commune* kann man tatsächlich als die erste öffentliche VJ-Performance sehen. Paik kombinierte hier in Echtzeit Realbild mit vorgefertigtem Material zu Musik und verfremdete alles auf elektronischem Wege. Diese eklektizistische Mischung aus Tanz, Musik und nicht narrativen, kurzen, verfremdeten Clips, die teilweise dem Fernsehprogramm entnommen waren, teilweise von ihm selbst oder anderen Künstlern stammten, wiederholte er noch mehrmals. So zum Beispiel in seinem Video *Global Groove*¹⁶⁷ von 1973, in der wieder der Synthesizer zum Einsatz kam.

¹⁶⁵ Paik, N. J.: zitiert nach: Spielmann, Y.: *Video. Das reflexive Medium*. Frankfurt a. M. 2005, S. 128.

¹⁶⁶ Paik, N.J. / Decker, E. (Hg.): *Niederschriften eines Kulturnomaden*. Köln 1992, S. 129.

¹⁶⁷ Ein Ausschnitt des Videos liegt der Arbeit auf DVD bei.



Abb. 13: Screenshots: Paik, N.J.: Global Groove. (1973). Quelle: www.Medienkunstnetz.de/Werke/global-groove

Hier collagierte er unter anderem eine Tanzperformance mit Videos von koreanischen Trommlerinnen, Pepsi-Cola-Werbung, dem Kulturkritiker Allen Ginsberg, der Cellistin Charlotte Moorman und verschiedenen Dokumentarfilmen. Parallelen zum VJing könnten kaum deutlicher sein.

Die formalen Parallelen über die Herkunft des Quellmaterials bis hin zu dessen Montage und Verfremdung, die die VJ-Performance mit Paiks Videoperformances teilt, dürften hier deutlich geworden sein. Aber auch die technischen Analogien der Funktionsweise von Paiks Synthesizer mit einer aktuellen VJ-Software ist eindeutig: Das Gerät konnte ein Repertoire von vorgefertigten Clips auf Tastendruck abspielen, überblenden, diese in Echtzeit mit Filtern manipulieren und Formen und Farben generieren. Alle diese Eigenschaften treffen auf die geläufigen VJ-Programme zu. Paik träumte Zeit seines Lebens von einer kompakten Heimversion seines Synthesizers für jedermann¹⁶⁸. Dies ist mit Programmen wie *Resolume*, *Modul8* oder *Arkaos* geschehen.

6.7 Expanded Cinema

Der Begriff Expanded Cinema, der von den Künstlern Sheldon Renan und Gene Youngblood Ende der 1960er Jahre geprägt wurde, bezeichnet eine bunte Mischung an Praktiken und Konzepten, die als Ziel die Ausweitung der filmischen Erfahrung hatten. Die zahlreichen Mittel der Erweiterung beinhalten unter anderem überlagernde Projektionen, mehrere Leinwände oder Bildschirme, zerteilte oder zerstörte Projektionsflächen, parallele Theaterperformances, Interaktion mit den Zuschauern, Lightshows oder Live-Musik.

¹⁶⁸ Vgl. Herzogenrath, W.: Nam June Paik. München 1983, S. 73.

Youngblood beschreibt in seinem Buch *Expanded Cinema* detailliert Performances und Künstler der gleichnamigen Bewegung¹⁶⁹. Hier stellt er auch seine optimistischen Erwartungen an die weitere Entwicklung des Kinos dar. Youngblood setzte große Hoffnungen auf die Computertechnik und ihre Auswirkung auf die Kreativität der Künstler.

Durch den hohen Improvisationsaspekt der beschriebenen Performances und ein starkes Einbeziehen der aktuellen Lokalität glich keine Aufführung des Expanded Cinemas einer anderen. Wie jede Form der Performancekunst ist sie flüchtig, für den Moment geschaffen und lässt sich nicht rekonstruieren.

Als eine der bekanntesten Performances der Expanded Cinema Bewegung gilt Andy Warhols *The Exploding Plastic Inevitable*, die er 1966 in wechselnden Locations aufführte. Es handelte sich dabei um eine multimediale Performance rund um die Band *The Velvet Underground*. Sie beinhaltete Tänzer, Performancekünstler, Projektionen, eine Lightshow und zahlreiche von Warhols Filmen. Häufig wurden drei Filme gleichzeitig auf die Rück- und Seitenwände der Bühne projiziert, Stroboskope flackerten im Raum und die Künstler aus Warhols *Factory* mischten sich unter das Publikum. Warhol selbst bediente auf dem Balkon über der Szenerie die Videoprojektoren und Lichtmaschinen und übernahm so den Part der Live-Visualisierung mit vorhandenem, vorproduziertem Material. Die verzerrten Gitarren und langen Wiederholungen von monotonen Klängen verstörten viele Zuschauer, wie auch der offensive Umgang mit Drogen und Sex. In Youngbloods Buch *Expanded Cinema* wird Warhols *The Exploding Plastic Inevitable* ausdrücklich als eine der effektivsten Umsetzungen des Expanded Cinema erwähnt¹⁷⁰.

6.8 Die Vortex Concerts

Ein weiteres audiovisuelles Ereignis, welches von Youngblood beschrieben wird, waren die *Vortex Concerts*. Zwischen 1957 und 1960 organisierten die Musiker Henry Jacobs und Jordan Belson Performances im *Morrison Planetarium* in San Francisco. Die besondere Akustik der gigantischen Kuppel, die durch eine moderne Soundanlage Raumklang erlaubte,

¹⁶⁹ Vgl. Youngblood, G.: *Expanded Cinema*. New York 1970.

¹⁷⁰ Vgl. Youngblood, G.: a.a.O. S. 103.

und die fast dreidimensional wirkenden Projektionen schafften ein faszinierendes audiovisuelles Erlebnis. Gezeigt wurden optische Effekte, die mit dem Projektor des Planetariums erzeugt wurden, in Kombination mit abstrakten Filmen von Künstlern wie Hy Hirsh, Joshua White und James Whitney.

Der Lightshow-Künstler Joshua White, der unter anderem Bühnenshows für Jimi Hendrix kreierte, beschreibt die Wirkung der *Vortex Concerts* auf die Zuschauer so:

*„It was fun – like taking a silent movie and putting music to it. Everything gets into sync, and you sync it in your mind – and the audience did that visually with the light show. They synched what they saw on the screen to what they were feeling [...].“*¹⁷¹

Der aktiv-interpretierende Part des Zuschauers wird auch hier betont. Um die Musikbegleitung, die unter anderem Werke von Stockhausen beinhalteten, kümmerte sich Henry Jacobs. Er übernahm sozusagen den DJ-Part, während Jordan Belson die Projektoren bediente. Hierbei achteten die Künstler besonders auf eine freie, kontrapunktierende Funktion des Bewegtbilds und vermieden eine starre taktbasierte Synchronität, wie sie beispielsweise in der frühen Farbmusik vorkam. Youngblood schildert es folgendermaßen:

*„Sound-to-image relationships amounted to counterpoint rather than what Jacobs calls ‚Mickey Mouse synchronization‘. Vortex did not simply project sound into space, but employed dimensionality, direction, aural perspective, and speed of movement as musical resources.“*¹⁷²

Deutlich zeigen diese Beispiele die generelle Affinität der Expanded Cinema Bewegung zu technischen Neuerungen, ihre Multimedialität und ihre angestrebte Verbindung von Kunst und Lebenswelt an öffentlichen Orten. Damit beinhaltet die Bewegung die grundlegenden Ideen der klassischen Avantgarde. Auch in der gewählten Form der Performance und ihrer engen Verbindung mit Tanz und Musik bestätigt sich die Vermutung, eine Traditionslinie zwischen klassischer Avantgarde, ihren Folgebewegungen und dem Live VJing anzunehmen. Vor allem das Hinterfragen der traditionellen Leinwand und das Erweitern der Wahrnehmung durch das Verteilen von mehreren Projektionsflächen im Raum sind als wichtiges Erbe der Expanded Cinema Bewegung an die heutigen Live Visuals zu sehen.

¹⁷¹ White, J. zitiert nach: Brougher, K.: Visual-Music Culture. in: Brougher, K.: Visual Music. London 2005, S. 155.

¹⁷² Vgl. Youngblood, G.: Expanded Cinema. New York 1970, S. 391.

6.9 Club Video

Als in den späten 1970ern die ersten Videorekorder für den Privatbereich auf den Markt kamen, wuchs die Videokunstszene sprunghaft. Einige New Yorker Clubs, darunter die *Peppermint Lounge*, installierten Videomonitor über der Tanzfläche, die als Teil des Dekors *Underground Videos* von New Yorker Künstlern spielten. Nach und nach erwarb der Club gebrauchte Mischpulte und Effektgeräte von New Yorker Fernsehsendern und beschäftigte Videokünstler, um live ein bisher einmaliges multimediales Erlebnis zu schaffen. Diese Videokünstler der New Yorker *Peppermint Lounge* prägten den Begriff „VJ“ und nutzten die vorhandene Hardware zu Experimenten und Echtzeitmanipulation ihrer vorproduzierten Bänder. Der New Yorker Club *Paladium*, der 1984 öffnete, führte die Idee der multimedialen Performance noch weiter. Die Eigentümer positionierten 50 bewegliche Videomonitor über der Tanzfläche, die von Videokünstlern bespielt wurden¹⁷³. Ein Teil der hier beschäftigten Künstler wurde bekannt für die Videoclips und Animationen, die sie für den damals neuen und experimentierfreudigen Musiksender *MTV* schufen¹⁷⁴. Insofern kann man davon ausgehen, dass spätere VJs zwar durch die *MTV*-Ästhetik beeinflusst wurden, eben diese aber maßgeblich unter Mitwirkung der frühen VJs der Club Videos entstand. Es war der Sendestart von *MTV*, der für einen plötzlichen Popularitätsschub von Videokunst sorgte, ermöglichte er es doch plötzlich jedem Fernsehzuschauer, aktuelle Kunst in Kombination mit Popmusik in unterhaltsamer Form zu sehen.

6.10 Musikvideos

Am 1. August 1981 ging *MTV* in USA auf Sendung. Der damals revolutionäre Schritt, Musikvideos, denen damals bestenfalls einzelne Sendungen zugestanden wurden, als Basis für einen ganzen Sender zu nehmen, sollte zu einem weltweiten Erfolgskonzept werden. Videoclips beeinflussten die Rezeptionsweise und Ästhetik einer gesamten Generation. Der Musikvideoclip entpuppte sich schnell als wirksamer Werbefilm zur Verkaufssteigerung von Tonträgern, so dass es sich bald keine Plattenfirma mehr leisten konnte, eine Schallplatte zu

¹⁷³ Vgl. Spinrad, P.: *The VJ Book*. Los Angeles 2005, S. 22.

¹⁷⁴ Vgl. Spinrad, P.: a.a.O. S. 21f.

veröffentlichen, ohne zeitgleich ein Musikvideo zu präsentieren¹⁷⁵. Dies führte zunächst zu einer lukrativen, künstlerisch interessanten Experimentierphase, an der erwähnte VJs aus der *Peppermint Lounge* nicht unbeteiligt waren. Lydia Haustein schreibt:

*„MTV oder VIVA trugen wie der Personalcomputer international ungleich mehr zur Entwicklung der Kunst der 1990er Jahre bei als die legendäre, in durchgängig allen Publikationen beschworene ‚Portapak‘-Kamera zu Beginn der Videokunst.“*¹⁷⁶

Über kurz oder lang führte die industrielle Logik jedoch zu einer Massenproduktion von Clips, die zu der häufig bemängelten Beliebtheit und Austauschbarkeit zahlreicher Videos führte. Ihre Bildsprache, Ikonografie, die Art der Starszenierung und ihre formalen Kriterien wie Länge, Schnittfrequenz und Struktur ähneln sich meist stark, vor allem innerhalb musikalischer Genres. Ein Großteil der Musikvideos stellt wieder und wieder bekannte Posen, Selbstinszenierungen und Starklischees nach, zitiert sich also ständig selbst. Auf einige künstlerisch sehr interessante Arbeiten kommt so immer eine Überzahl an schnell produzierter Massenware, die letztendlich neben der Krise der Musikindustrie durch Musiktäuschbörsen in den 1990ern und eine einseitige Zielgruppenausrichtung auf ein immer jüngeres Publikum zu sinkenden Zuschauerzahlen der Musiksender geführt hat¹⁷⁷.

Viele Künstler, die zuvor Musikvideos produzierten, wandten sich dem Live-VJing zu. So begründet dies Jim Fetterly von der Gruppe *Animal Charm*:

*„Wir hörten auf, ‚Single Channel Videos‘ zu machen, weil wir auf die Art der Programmierung keinen Einfluß hatten. Wir wollten im Stande sein, so wie der DJ auf das Publikum einzugehen [...]“*¹⁷⁸

¹⁷⁵ Vgl. Keazor, H. / Wübbena, T.: *Video thrills the Radio Star*. Bielefeld 2005, S. 9.

¹⁷⁶ Haustein, L.: *Videokunst*. München 2003, S. 39.

¹⁷⁷ Vgl. Keazor, H. / Wübbena, T.: a.a.O., S. 14.

¹⁷⁸ Fetterly, J. zitiert nach: Willis, H.: *Mixmasters: VJs Mix It Live*. In: Droschl, S.: *Techno-Visionen*. Bozen 2005, S. 90.

6.11 Videoclips zwischen kritischer Montage und Aneignung

Aller negativen Kritik zum Trotz hat das Musikvideo großes kreatives Potential, wie einige Regisseure der 1990er wie Michel Gondry, Spike Jonze oder Chris Cunningham eindrucksvoll demonstrierten. Sie loteten die Grenzen des Mediums über die bekannten Starinszenierungen hinaus aus, brachen mit den Klischees und galten als Videoclip-Avantgarde¹⁷⁹. Auch Peter Weibel geht von einer Traditionslinie zwischen dem Videoclip und der klassischen Avantgarde aus und schreibt:

*„In die Geschichte der Musikvideos inkorporiert ist die Geschichte des synästhetischen Traumes mit seinen Farb- und Lichtorgeln, mit seinen Instrumenten, Gemälden, Musikstudien, die Geschichte des Avantgardefilms, des Tanzfilms, des Musicals, des Cartoons, des Zeichentrickfilms, der Comics, der Spezialeffekte, der Light Show, des Werbefilms, der Choreographie, der Mode, des Bühnenbilds, des Rockfilms, des Stylings, der digitalen Kunst, des Make-up, des Sex, des Musikfilms, der elektronischen Geräte, der visuellen Musik, des Rockkonzerts, der Zauberei, der Show, des Varieté, der Kunstbewegungen Futurismus, Dadaismus, Surrealismus, Bauhaus, abstrakter Expressionismus, Pop-Art, Fluxus, Happening, Performance, der Modefotografie, des Balletts.“*¹⁸⁰

Im Wesentlichen erwähnt Weibel hier die gesamte Geschichte der Musikvisualisierung, die dem Musikvideo als Einfluss, oder negativ betrachtet als Selbstbedienungsladen, dient. Dieser Vorwurf taucht dem Musikvideo gegenüber, besonders in seiner Frühzeit, häufig auf. Der Filmwissenschaftler William C. Wees verwendet in diesem Zusammenhang den Begriff der Aneignung, und meint damit ein Aneinanderreihen von Medienzitaten zu einer reizvollen Oberfläche, ohne diese Zitate zu hinterfragen oder in kritischen Kontext zueinander zu setzen¹⁸¹.

Wees geht davon aus, dass die avantgardistische Collage (er verwendet den Begriff synonym zur Montage) und das Musikvideo identische formalästhetische Verfahren verwenden, wie

¹⁷⁹ Vgl. Moritz, W.: Die Wurzeln von MTV im Experimentalfilm. In: Hausheer, C. / Schönholzer A. (Hg.): Visueller Sound. Luzern 1994, S. 26f.

¹⁸⁰ Weibel, P.: Was ist ein Videoclip? In: Bódy, V.: Clip, Klapp Bum. Köln 1987, S. 275.

¹⁸¹ Vgl. Wees, W.: Found Footage und Fragen der Repräsentation. In: Hausheer, C. (Hg.) Found Footage Film. Luzern 1992, S. 38ff.

schon Weibel und Moritz bemerkten. Den markanten Unterschied sieht er in der unterschiedlichen Intention von Collage und Videoclip. Wees bezieht sich hier in seinen Ausführungen auf das Musikvideo in seiner Form als industrielles Serienprodukt und macht dies am Beispiel von Michael Jacksons Videoclip zu dem Lied *Man in the Mirror* fest. Dem Clip wirft er eine Aneinanderreihung von Film- und Fernsehausschnitten ohne die Hinterfragung seiner Bedeutung vor und stellt diese dem avantgardistischen Found Footage Film entgegen.

Während die avantgardistische Collage sich künstlerisch mit dem Bild und den Fragen seiner Repräsentation beschäftige, seien die Bilder der Musikvideos nichts als referenzlose Scheinbilder, Simulation¹⁸². Er verweist im Folgenden auf Baudrillards Begriff des Simulakrums und bezeichnet die Bilder der Musikvideos als Kopien einer Kopie einer medial erzeugten Realität. Diese Aneignung, so Wees, reiße Zitate aus ihrem medialen Kontext, um sie anschließend wieder zusammenzufügen, ohne sich mit ihnen auseinanderzusetzen.

Die Dekonstruktion des Avantgardefilms fehle dem Musikvideo. Wees bringt seine Ausführungen schließlich auf die einfache Formel:

„*Collage ist kritisch, Aneignung gefällig*“¹⁸³.

Der Unterschied zwischen avantgardistischer Collage und reiner Aneignung liegt in der Theorie Wees also in der kritischen Sinnveränderung des Materials.

Dieser Ansatz zur Unterscheidung von zwei formal ähnlichen, aber in ihrer Intention verschiedenen Phänomenen wie dem Experimentalfilm und dem kommerziellen Musikvideo erscheint in so fern schlüssig und sinnvoll, der Übergang zwischen den beiden Extremen muss jedoch als fließend betrachtet werden. So gibt es Musikvideos, die den Kriterien von Wees kritischer Collage entsprechen, wie zum Beispiel Spike Jonzes surreale Reise eines Hundemenschen durch die nächtliche Großstadt in seinem Video zu Daft Punks Track *Da Funk*, welches die Regeln des Musikvideos bricht, indem er sich seine Protagonisten über die Musik hinweg unterhalten lässt. Ein weiteres Beispiel wäre Chris Cunninghams Video zu Björks *All is full of love*, welches effektiv Kitschharmonien mit Bildern einer sterilen Dystopie verbindet.¹⁸⁴

¹⁸² Vgl. Wees, W.: Found Footage und Fragen der Repräsentation. In: Hausheer, C. (Hg.) Found Footage Film. Luzern 1992, S. 38f.

¹⁸³ Vgl. Wees, W.: a.a.O., S. 50.

¹⁸⁴ Vgl. Keazor, H. / Wübbena, T.: Video thrills the Radio Star. Bielefeld 2005, S. 315f.

6.12 Einordnung des VJings in die Folgebewegungen der klassischen Avantgarde

Es gibt wie beschrieben zahlreiche Faktoren, die eine Traditionslinie von den frühen Avantgardefilmen der 1920er über spätere Bewegungen wie dem Expanded Cinema, der Videokunst, dem Musikvideo und schließlich der VJ-Performance vermuten lassen.

Dies bestätigen formale Aspekte, wie das häufige Verwenden von Fremdmaterial in Verbindung mit Montagetechniken, die Verwendung mehrerer Bildebenen, die ursprünglich dadaistische Vorliebe für das Antinarrative, die Bevorzugung von öffentlichen Räumen gegenüber Museen sowie die allgemeine Faszination an der Synthese von Musik und Bewegtbild.

Darüber hinaus lässt sich inhaltlich bei den meisten Werken die Neigung zur Dekontextualisierung der verwendeten Fremdmaterialien erkennen. In diesem Zusammenhang kommt es häufig zu einer Auseinandersetzung mit der Materialität des Mediums und einer Hinterfragung des medialen Abbildes. Diese Kernphänomene lassen sich von den abstrakten Filmen der klassischen Avantgarde bis hin zu Teilen der Musikvideoszene und aktuell Teilen der VJ-Szene beobachten. Als soziale Ursache dieser Verfahren konnte sowohl in der klassischen Avantgarde wie auch in den Folgebewegungen eine empfundene Überflutung der Wahrnehmung durch Alltag und Medien ausgemacht werden. Diese setzt eine auf Dekonstruktion und Montage basierende Rezeption und Verarbeitung des Materials voraus¹⁸⁵.

Von einer direkten Weiterführung der klassischen Avantgarde über die Videokunst bis hin zum VJing zu sprechen wäre allerdings aufgrund der gespaltenen Szene und der abweichenden Definitionen der Avantgarde nicht sinnvoll. Wie bereits festgestellt ist kunsthistorisch umstritten, ob die Avantgardebewegung scheiterte und endete oder ob sie in aktuellen Formen des experimentellen Films fortbesteht¹⁸⁶. Unter Berücksichtigung der erwähnten Parallelen lässt sich jedoch folgende Annahme treffen:

In Anlehnung an den Aufsatz *Found Footage und Fragen der Repräsentation* des Filmwissenschaftler William C. Wees, der in seinem einen Unterschied zwischen den formal

¹⁸⁵ Vgl. Kapitel „Zur Veränderung der Alltagswahrnehmung“

¹⁸⁶ Vgl. Paech, J.: (Avantgarde-)Film und Entropie. Oder: Ordnung und Unordnung in der Filmgeschichte. Vortrag zur Veranstaltung „Das frühe Kino und die Avantgarde“. Wien 2002.

ähnlichen Formen des Found Footage Films in der Tradition der klassischen Avantgarde und des heutigen kommerziellen Musikvideo herausgearbeitet hat, möchte ich im Folgenden eine grobe Einordnung des VJings in die filmischen Bewegungen in der Tradition der klassischen Avantgarde vornehmen¹⁸⁷.

Es gibt sowohl VJ-Performances, die sich als komplexe Auseinandersetzungen mit den Medien Fernsehen oder Video in der politisierten Tradition der Videokunst bewegen als auch rein funktionale Live Visuals, die ähnlich dem Stroboskop und der Spiegelkugel als pure optische Stimulation einer tanzenden Menge dienen. Beide bedienen sich, wie bei Wees Avantgardefilm und Musikvideo, vergleichbarer formaler Mittel, verfolgen aber unterschiedliche Ziele.

Demzufolge können VJ-Performances, die beim Betrachter eine eher pointierende, kritische Haltung gegenüber ihren Bildern auslösen, in der Tradition der Montage der klassischen Avantgarde gesehen werden. Hierzu zählt auch der Nebenzweig des *Live Cinemas*. Als Beispiel sei hier erneut auf *EBNs* Performances hingewiesen, in deren Verlauf es zu einer Dekontextualisierung und Transformation von Fernsehbildern zu einer gänzlich neuen, medien- und gesellschaftskritischen Aussage kommt oder auf *DJ Spookys* visuellen Remix *Rebirth of a Nation*, in dem er die Vergangenheit der Afroamerikanischen Bevölkerung und den Gründungsmythos der USA aufarbeitet¹⁸⁸.

Performances hingegen, die auf eine Trance oder passive Kontemplation des Rezipienten abzielen, können in der von Wees beschriebenen Tradition der Aneignung gesehen werden. Dies trifft für die Art der spöttisch als bewegte Tapete¹⁸⁹ bezeichneten Visuals zu.

Diese entsprechen dem unhinterfragten Bilderrecycling, welches Wees zahlreichen Musikvideoclips vorwirft:

„Wenn die Collage [...] die revolutionärste formale Innovation künstlerischer Darstellung in unserem Jahrhundert ist, dann ist die Aneignung diejenige Bewegung, die hinterherfolgt, von der besagten Revolution profitiert, aber ohne ihre Ziele anzunehmen oder zu fördern.“¹⁹⁰

¹⁸⁷ Vgl. Wees, W.: Found Footage und Fragen der Repräsentation. In: Hausheer, C. (Hg.) Found Footage Film. Luzern 1992, S. 52f.

¹⁸⁸ näheres im Kapitel „PlunderCulture“: Zwischen künstlerischer Freiheit und Urheberrecht.

¹⁸⁹ Vgl. Rapp, T.: Hang The VJ. In: TAZ Berlin lokal, 01.07.2004. S. 27.

¹⁹⁰ Vgl. Wees, W.: a.a.O. S. 52.

Die Gefahr, durch unhinterfragtes Videosampling von optischen Sensationen in Bedeutungslosigkeit zu verfallen, ist zahlreichen VJs bewusst. Timothy Jaeger, Autor der Internetpublikation *Live Cinema Unraveled* zieht in diesem Zusammenhang Parallelen zur Entwicklung des Kinos um 1900. Georges Méliès, Pionier und Erfinder von zahlreichen Filmtricks, faszinierte Anfangs seine Zuschauer durch nie gesehene Spezialeffekte wie dem Stopptrick und der Mehrfachbelichtung. Er verlor im Laufe seiner Karriere aber mehr und mehr Zuschauer, weil er die narrative Seite gegenüber den tricktechnischen optischen Illusionen vernachlässigte. Ähnliches prophezeit Jaeger auch der VJ-Szene, sollte sie die Inhaltliche Ebene vernachlässigen¹⁹¹. Auch Chris Allen vom VJ-Team *The Light Surgeons* plädiert für einen kritischen, dekonstituierenden Einsatz der Samplingtechnik und erinnert an avantgardistische Manifeste wenn er schreibt:

*„It [Sampling] allows us to see the components in our language in isolation – the bricks that can then be used to construct new meanings. When it’s used well, it can create and subvert meaning in beautiful and amazing ways. It can reach through the lies and point to truths and generate laughter and move people to tears. When it’s used badly or in vain, it promotes the erosion of meaning and truth.“*¹⁹²

7 Remix als kulturelles Phänomen

Montage- und Samplingverfahren haben sich in den vorausgegangenen Kapiteln als wichtiger Bestandteil moderner künstlerischer Experimente mit Film, Projektion und Video erwiesen. Ihre Ursprünge liegen aber weit vor der Neuzeit:

*„Die Wurzeln des Samplings lassen sich weit in die Kulturgeschichte zurückverfolgen. Sie reichen von den Cento-Gedichten der Antike über das Quodlibet (lat. ‚was beliebt‘) in der Literatur und Musik des 16. bis 18. Jahrhunderts, den Figurenbildern des Arcimboldo und den Fugen eines Bach [...].“*¹⁹³

Die sozialen und technischen Veränderungen der Moderne wirkten sich hier stark begünstigend auf den Einsatz von Samplingverfahren aus¹⁹⁴.

¹⁹¹ Jaeger, T.: *Live Cinema Unraveled*, o.a. URL: http://www.vj-book.com/VJ_BOOK.pdf (zugegriffen am 16.7.2007) S. 55.

¹⁹² Allen, C.: *Sampling*. In: Faulkner, M.: *audio-visual art + vj culture*, London 2006, S. 29.

¹⁹³ Vgl. Feuerstein T.: *Sample Minds*. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): *Sample Minds*. Köln 2004, S. 256.

¹⁹⁴ Vgl. Kapitel „Musikvisualisierung und der Einfluss der Avantgarde“.

„Die Praxis, technische Reproduktionsmedien nicht nur zur möglichst präzisen Wiedergabe von Medienmaterial, sondern selbst zur ästhetischen Produktion einzusetzen, zieht sich in verschiedensten Ausprägungen durch das gesamte 20. Jahrhundert.“¹⁹⁵

Mit den Errungenschaften der digitalen Computerära stiegen die Möglichkeiten der Reproduktion und Rekombination. Die Montage von Texten, Bildern oder Filmen wurden schneller, einfacher und flexibler und ersetzten die traditionellen analogen Verfahren nahezu ausschließlich. Doch Samplingverfahren beschränken sich keinesfalls nur auf den Audio- und Videobereich: *„Prinzipien des Samplings reichen heute von der Industrie, Chemie, und Informatik über Musik, Kunst und Literatur bis zur Gen- und Biotechnologie“¹⁹⁶*

Sampling und Remix, also Fragmentierung und Rekombination, können so als die vorherrschenden Produktionsweisen unserer Kultur betrachtet werden. Chris Allen, Mitglied des VJ-Teams *The Light Surgeons* schreibt über die steigende Verbreitung und den Stellenwert von Sampling und Remix:

„Its presence in fashion, music, writing, art and design is irrefutable. It is part of the system software. It has become our modern vocabulary, an extended alphabet that transcends borders and geography [...].“¹⁹⁷

Und das Vokabular, um in Allens Terminologie zu bleiben, wächst täglich um ein Vielfaches an. Musste etwa zur Blütezeit der Grafikdesign-Szene¹⁹⁸ das Ausgangsmaterial erst aufwändig eingescannt, also digitalisiert werden, liegt inzwischen mehr und mehr Material bereits von Anfang an in digitaler Form vor. Der computerisierten Menschheit steht im Internet und seinen Tauschbörsen das erste Mal in der Geschichte ein weltweites, größtenteils kostenlos nutzbares kulturelles Gedächtnis zur Verfügung, welches mediale Erzeugnisse der vergangenen Jahrzehnte konservieren und kostenlos weiterverbreiten kann. Dies geht abermals größtenteils zu Lasten des Urheberrechts, dennoch steigen die Nutzerzahlen der Peer-To-Peer Netzwerke konstant¹⁹⁹. Diese unüberschaubare digitale Materialfülle lässt sich auf linearem Wege nicht mehr rezipieren und dient so als Nährboden einer aktiven Form der

¹⁹⁵ Vgl. Großmann, R.: Gespielte Medien. In: Bippus, E. / Sick, A. (Hg.): Industrialisierung <> Technisierung von Kunst und Wissenschaft. Bielefeld 2005, S. 210.

¹⁹⁶ Vgl. Bidner, S. / Feuerstein T.: Vorspiele. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): Sample Minds. Köln 2004, S. 9.

¹⁹⁷ Allen, C.: Sampling. In: Faulkner, M.: audio-visual art + vj culture, London 2006, S. 29.

¹⁹⁸ Vgl. Kapitel „Zum Einfluss des zeitgenössischen Grafikdesigns“.

¹⁹⁹ Vgl. Heise Online. 23.10.2006 URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/79870> (zugegriffen am 16.07.2007).

Verarbeitung: des Remix. Ihm zugrunde liegt, wie den meisten digitalen Produktionsformen, die Samplingtechnik. Im Folgenden soll der Focus auf dem Remixverfahren selbst, seiner kulturelle Bedeutung und den damit verbundenen Problemen mit traditionellen Kunstvorstellungen liegen.

7.1 Die Entstehung des Remix in der DJ-Kultur

Die Praxis des musikalischen Remix entstammt ursprünglich der Discoära der 1970er Jahre. Die Grundzüge der Idee lassen sich bereits in der dadaistischen Tradition der *Musique Concrète* finden, deren Künstler, wie schon Walter Ruttmann, Klangcollagen aus alltäglichen Geräuschen erstellten²⁰⁰. Der Künstler John Cage, der der *Fluxus*-Bewegung nahe stand, arbeitete ebenfalls mit Alltagsgeräuschen, zufälligen Einflüssen, Partizipation des Publikums und Collageprinzipien und lockerte so nachhaltig die starren musikalischen Werksgrenzen.

In diesem offenen Umgang mit dem musikalischen Werk fand sich auch eine Lösung für ein bekanntes Problem der Populärkultur der 1970er: Die herkömmliche Form der Musik im Albumformat erwies sich als ungeeignet für den Gebrauch in Diskotheken, da die traditionell etwa drei Minuten langen Musikstücke jedes Mal von neuem einen musikalischen Spannungsbogen aufbauten, um ihn gegen Ende wieder abflauen zu lassen. Die tanzende Menge wurde dadurch jedes Mal aus dem Tanzfluss herausgelöst und musste sich erneut hineinfinden. Viele Disco DJs behelfen sich damit, Lieder auf Kassetten künstlich zu verlängern oder die musikalischen Höhepunkte durch abwechselndes Abspielen zweier identischer Alben auf zwei Plattenspielern endlos hinauszuzögern. Diese Looptechnik, die von frühen DJs wie Francis Grosso erfunden wurde, sollte zu einem maßgeblichen stilistischen Element der elektronischen Musik werden²⁰¹. Als dieses Verfahren den Musikproduzenten bekannt wurde, begannen sie, neben den Alben auch so genannte *Maxisingles* herauszubringen. Auf diesen passten sie die Musik an die veränderten Rezeptionsbedingungen in den Discos an, die sich von einem subkulturellen Randphänomen

²⁰⁰ Vgl. Prochak, T.: *How to Remix*. London 2001, S. 15.

²⁰¹ Vgl. Poschardt, U.: *DJ Culture*. Reinbeck bei Hamburg 2001, S. 109.

der homosexuellen Szene²⁰² zum Treffpunkt des kulturellen Mainstreams entwickelt hatten. Bei dem so genannten *Disco-Remix* handelte es sich um eine erneute Abmischung einer bereits veröffentlichten Aufnahme, die sich durch höher gewichtete Rhythmusselemente und eine lange Intro- und Outro-Phase auszeichnete. So erleichterte sie es den DJs, durch Anpassen der Geschwindigkeit der Plattenspieler einen nahtlosen, tanzbaren Übergang zwischen einzelnen Stücken zu mischen. Aus einem Abend voller einzelner Lieder wurde so eine durchgängig tanzbare Musikcollage.

Die Idee des Remix und die Looptechnik mit zwei oder mehr Plattenspielern wurden aufgegriffen und weiterentwickelt in der Hip Hop Bewegung der 1970er Jahre. Als einer der Pioniere dieser Techniken gilt Kool DJ Herc, der bevorzugt die Rhythmusparts, die so genannten Breaks von Funkplatten zu einem endlosen Beat mischte. Hierbei löste er Teile eines Liedes aus seinem ursprünglichen Kontext und überführte so die avantgardistische Montagetechnik in die populäre Musik²⁰³. Ulf Poschardt sieht die kreative Leistung der DJs dieser Zeit in Folgendem:

*„Allein durch die Kühnheit, die bisherige Musikgeschichte zum Material des eigenen Schaffens zu erklären, machte sich der DJ zum Autor, das heißt zum Urheber, Schöpfer und Begründer von etwas Neuem und Eigenem. [...] Entscheidend war nicht, wie die Stücke als einheitliches Werk wahrgenommen wurden, sondern wie sie oder ihre Teile im Rahmen einer Party als Dance-Tracks funktionierten.“*²⁰⁴

Die Hip Hop DJs begannen, die Plattenspieler, bevorzugt die 1200er Serie der Marke *Technics*, als eigenständiges Werkzeug zu begreifen. Sie entwickelten Techniken, um Plattenspieler als rhythmische Instrumente einzusetzen. Scratching entstand als Stilmittel, womit DJs laut Friedrich Kittler

*„aus den esoterischen Graphismen eines Moholy-Nagy den Alltag von Scratch Music machen.“*²⁰⁵

Kittler verweist hier also ausdrücklich auf einen Künstler der klassischen Avantgarde und sieht in der materiellen Auseinandersetzung mit dem Medium Schallplatte eine Weiterführung

²⁰² Vgl. Poschardt, U.: DJ Culture. Reinbeck bei Hamburg 2001, S. 144.

²⁰³ Vgl. Edlinger, T.: Just Do It! Die Subversion der Zeichen von Marcel Duchamp bis Prada Meinhof. Wien 2005, S. 119.

²⁰⁴ Poschardt, U.: a.a.O. S. 166.

²⁰⁵ Kittler, F.: Grammophon, Film, Typewriter. Berlin 1986, S. 79.

dieser Tradition. Eine einzelne Vinylscheibe konnte so im Scratching zum Lieferanten von unzähligen Soundfragmenten werden, die in immer neuer Weise kombiniert werden konnten. Eben dieser haptische Umgang mit Material und Medien war es auch, der Videokünstler wie *ColdCut* zu einer frühen Form des VJings, dem *Scratchvideo*, inspirierten. Ihre Arbeit bezeichnet das Künstlerduo daher als:

„*21st century Hip Hop. Applying scratch DJ techniques to A/V tricknology*“²⁰⁶.

Auch der Videokünstler und VJ John Carluccio verarbeitete 2001 in seiner Performance *Hop Fu* Szenen aus dem Kung Fu Film *The Prodigal Son* in Zusammenarbeit mit einem auf Scratching spezialisierten Hip Hop DJ zu einer digitalen audiovisuellen Collage. Vorwürfe von Plagiatismus und Urheberrechtsverletzung kommentierte er:

„*I'm a product of hip-hop culture and a large aspect of that is that no sound or sample is sacred – you can flip anything and make it dope.*“²⁰⁷

Der veränderte Umgang mit dem Original und seiner Integrität, der sich in der DJ-Tradition der 1970er bereits abzeichnete, findet sich auch in dieser Einstellung wieder.

Das Sampling von Produkten der Populärkultur, wie Karate- Monster- oder Science-Fiction-Filmen, findet sich auffallend häufig sowohl im zeitgenössischen Musikbereich als auch in der VJ-Szene. Ein Beispiel dafür, *Eclectic Methods VJ-Performance Snake Worship Island*, findet sich auf der beigelegten DVD.



Abb. 14: Screenshots: Eclectic Method: Snake Worship Island. (2004). Quelle: Addictive.com: Audiovisualize.

Diese Performance, zusammengestellt aus Samples eines alten Kung-Fu-Films, ähnelt in ihrem fragmentarischen, mehrschichtigen Aufbau klassischen Collagen der bildenden Kunst. Auf die sich hier abzeichnende Affinität digitaler Technik zu Collage, Montage und Remix soll im nächsten Abschnitt eingegangen werden.

²⁰⁶ „ColdCut“ zitiert nach: Faulkner, M.: audio-visual art + vj culture, London 2006, S. 30.

²⁰⁷ Carluccio, J. zitiert nach: Romano, T.: Hybridelity. In: Artbyte. 3. Jg. März/April 2001. S. 56.

7.2 Der Remix im digitalen Zeitalter

Unstrittig scheint, dass der Remix zu einem maßgeblichen Produktionsverfahren der digitalen Medien geworden ist. Bild- Klang- und Videodatenbanken liefern unentwegt die Bausteine, die mit unterschiedlichen Programmen zu einem medialen Produkt zusammengefügt oder umstrukturiert werden.

Die durch Software vereinfachte Audibearbeitung führte zum Beispiel zu einem sprunghaften Anstieg von nicht lizenzierten Remixen im Musikbereich, auch *Bastardpop* oder *Mashup* genannt. Ein prominentes Beispiel hierfür wäre der New Yorker DJ *Dangermouse*, der 2004 aus dem *White Album* der *Beatles* und dem *Black Album* des Rappers *Jay-Z* eine innovative, aber nicht lizenzierte CD namens *The Grey Album* mixte. Da er keine Rechte an den Musikstücken besaß, erschienen die Tracks kostenlos im Internet. *Dangermouse* fiel später erneut auf, weil er in Verbindung mit dem Londoner Graffiti-Künstler *Banksy* zum Erscheinungstag des Musikalbums von Paris Hilton 500 Kopien mit subversiven Remixen dieses Albums mit neuen Titeln wie *Why am I famous, what have I done?* in verschiedene Musikläden schmuggelte.

Banksy erstellte die dazu passenden grafischen Collagen, tatsächlich zunächst in klassisch analoger Manier, mit Zeitungsausschnitten und Kleber. Diese Collagen, die unter anderem Paris Hilton mit dem Kopf ihres Hundes zeigen²⁰⁸, wurden digitalisiert, vervielfältigt und zurück in die Plattenläden geschmuggelt. Die Künstler dokumentierten ihre Aktion mit der Kamera und veröffentlichten den Zusammenschnitt auf *YouTube*²⁰⁹. Keine dieser Produktionen konnte wegen fehlender Rechte regulär im Handel vertrieben werden, auf dem Kunstmarkt werden sie dennoch teuer gehandelt. Diese ironische Aktion ist ein Beispiel für die Nutzung von aktuellen digitalen Produktionstechniken in der satirisch-kritischen Tradition der klassischen Avantgarde. Die kostengünstige digitale Arbeitsweise begünstigt solche Sampling-, Collage- und Remixverfahren in vielerlei Hinsicht, und erlaubt es Künstlern aktiv und subversiv in den Medienbetrieb einzugreifen.

²⁰⁸ Vgl. Koch, D.: Intro.de News. URL: <http://www.intro.de/news/23037461>. 08.09.2006. (zugegriffen am 16.7.2007).

²⁰⁹ Das Video befindet sich auch auf der der Arbeit beigelegten DVD

„Die Leichtigkeit, mit der digitale Informationen kopiert, übertragen oder elektronisch verschickt werden können, [...] erhebt digitale ‚Realitäts-Collagen‘ zum dominierenden Prinzip der technischen Globalisierung.“²¹⁰

Viele Künstler begannen so ihre Realität, geprägt durch Umwelt und Medienrezeption, aktiv zu verarbeiten, anstatt sie passiv zu konsumieren. Dieser Trend findet sich auch in der aktuellen Debatte um *User Generated Content* und *Web 2.0* Applikationen im Amateurbereich, wobei die Grenzen zwischen Konsument und Künstler hier zusehends verwischen. Hersteller von Betriebssystemen wie *Microsoft Windows* oder *Apple OS X* haben dies erkannt und integrierten einfache Programme zur Bearbeitung von Videos, Musik oder Fotos. So kann jeder Besitzer eines Computers mit der vorinstallierten Software bei Bedarf Video, Musik oder Grafik aus verschiedenen Quellen collagieren und montieren. Remix und Sampling sind so der aktuellen Computertechnik quasi inhärent. Der amerikanische Medienwissenschaftler Lev Manovich fasst die Zusammenhänge folgendermaßen zusammen:

„Die Einführung von elektronischem Montagewerkzeug wie Switcher, Keyer, Paintbox und Bildspeicher hat das Remixen und Sampling am Ende dieses Jahrzehnts [der 1990er] zur allgemein verbreiteten Praxis bei der Videoproduktion gemacht. Zunächst bei Musikvideos erprobt, hat diese Praxis später auf die ganze visuelle Fernsehkultur übergreifen. Andere Software-Werkzeuge wie Photoshop (1989) hatten die gleiche Wirkung in den Bereichen des grafischen Designs, der kommerziellen Illustration und Fotografie. Und ein paar Jahre später hat das World Wide Web ein elektronisches Dokument wiederum als einen Mix aus anderen Dokumenten definiert. Die Remix-Kultur war angekommen.“²¹¹

Die Strategien, mit denen die *Remix-Kultur* auf ihre Umwelt reagiert, sind vielfältig. Ob in satirisch kritischer Manier, wie die Aktionen der Künstler *DJ Dangermouse* und *Banksy* oder in rein unterhaltender Funktion, wie in zahlreichen privaten Veröffentlichungen auf Videoseiten im *Web 2.0* Stil, in der *Remix-Kultur* deuten sich maßgebliche Veränderungen der Medien- und Alltagsrezeption an. Ein Aufweichen der für Massenmedien typischen *single channel* Struktur lässt sich erkennen, deren Auswirkungen sollen im Folgenden untersucht werden.

²¹⁰ Haustein, L.: Videokunst. München 2003, S. 39.

²¹¹ Manovich, L.: Black Box - White Cube. Berlin 2005, S. 19.

7.3 Zur Veränderung der Alltagswahrnehmung

Wie dargestellt gibt es technische und soziale Faktoren, die seit dem frühen 20. Jahrhundert die Produktion im Montage- und Samplingverfahren und ihren Remix begünstigten. Es ist weiter davon auszugehen, dass die Verbreitung dieser Verfahren selbst Auswirkungen auf den sozialen Alltag und die Wahrnehmung der Menschen hat²¹². Vergleichbare Veränderungen durch technische Errungenschaften lassen sich historisch an zahlreichen Beispielen dokumentieren. Ein berühmtes Exempel ist die Erfindung der Eisenbahn, die in der ersten Hälfte des 19. Jahrhundert nicht nur neue Mobilitätserfahrungen bescherte, sondern aktiv zu einer Veränderung der Umweltwahrnehmung beitrug²¹³. Die Reiseerfahrung wandelte sich von den detaillierten Eindrücken aneinander gereihter Details eines Wanderers oder Kutschfahrers zu dem eines kilometerlangen Panoramas. Dieser Übergang ging nicht ohne Irritationen von statten, zeitgenössische Quellen sprechen von einer Schockerfahrung und von Reizüberflutung, die die ungewohnt hohe Geschwindigkeit und die unscharf vorbei fliegende Landschaft mit sich brachte. So schrieb Heinrich Heine 1843 anlässlich der Eröffnung der Eisenbahnlinie von Paris nach Orléans:

*„Welche Veränderungen müssen jetzt eintreten in unserer Anschauungsweise und in unseren Vorstellungen! Sogar die Elementarbegriffe von Raum und Zeit sind schwankend geworden.“*²¹⁴

Diese neue Erfahrung wurde auch in den Panoramen und Dioramen, die in etwa zur gleichen Zeit populär wurden, verarbeitet²¹⁵. Mit der Technisierung des Alltags und dem Aufstieg der Massenmedien verstärkte sich die Wechselwirkung zwischen technischer Entwicklung und menschlicher Wahrnehmung. Die Avantgardenkünstler versuchten das beschleunigte Lebensgefühl der Zeit auch in ihrer Kunst einzufangen. Als geeignetes Mittel hierfür erwies sich die filmische Montage.

„Vor allem aber sind es rhythmische Beschleunigungen durch die Montage immer kürzerer Einstellungen, die zu Höhepunkten der Avantgarde-Ästhetik werden. Rhythmus wird zum Paradigma einer Ästhetik, einer Weise des Erscheinens also, die thematisch und formal

²¹² Vgl. Feuerstein T.: Sample Minds. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): Sample Minds. Köln 2004, S. 259.

²¹³ Der Arbeit liegt die VJ-Performance *Cityscan 4.11* des VJ-Teams HRF-Lab bei, die sich mit dem Eisenbahnpanorama beschäftigt.

²¹⁴ Heine, H. zitiert nach: Kleinspehn, T.: Der flüchtige Blick. Reinbek bei Hamburg 1989, S. 245.

²¹⁵ Vgl. Crary, J.: Techniken des Betrachters. Dresden 1996, S. 141ff.

zwischen modernem Lebensgefühl und dessen „spürbarer“ Wiedergabe im Film eine Verbindung herstellen will.“²¹⁶

Die beidseitige Beeinflussung von allgemeinem Lebensgefühl und zeitgenössischen Medienprodukten beschreibt auch Steinhardt in seiner These der „*kaleidoskopischen Wahrnehmung*“.²¹⁷ Als Hauptauslöser für die Veränderung der traditionellen Medienrezeption sieht Steinhardt die aktuelle Medienlandschaft selbst. Internet, Kabelfernsehen und Videospiele bringen eine Vielzahl von parallelen Informationen und Eindrücken mit sich, die der Rezipient gleichzeitig oder in ungewohnt schneller Folge zu verarbeiten hat. Wie schon die ersten Eisenbahnfahrer klagten in der Anfangszeit Benutzer von Computern über eine Reizüberflutung, Ermüdungserscheinungen und Kopfschmerzen. Steinhardt bezeichnet die von diesen Medien geforderte Art der Wahrnehmung als eine kaleidoskopische, die sich durch Gleichzeitigkeit von lose aufeinander verweisenden Einzelementen auszeichnet. Als Beispiele nennt er die Hypertextstruktur des Internets, Videoclips im Stile *MTVs* oder das als *Zapping* bezeichnete Kanalspringen des Fernsehzuschauers²¹⁸. In diesen beschriebenen Medienformaten und ihrer fragmentarischen Rezeption spiegelt sich eine Gesellschaft der Parallelität, der Subkulturen und der Polyvalenz, die Jochen Bonz zu folgendem Schluss führt:

„Wir leben in einer Zeit, die durch die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Subjekt-Situierungen und Identifikationsweisen geprägt ist. Dieser Komplexität entspricht das Sampling als Kulturtechnik.“²¹⁹

Diese Tendenz zum Remix findet sich auch in zahlreichen kulturellen Bereichen, so unter anderem im Kino der 1990er Jahre. Ein besonders deutliches Beispiel dafür sind die Filme Quentin Tarantinos, die allesamt Film- und Musikmotive aus mehreren Jahrzehnten verdichten, kombinieren und in einen neuen Kontext stellen²²⁰. Tarantino, der jahrelang in einer Videothek arbeitete und dort unzählige Filme konsumierte, schuf mit seinen Produktionen das filmische Pendant zur samplebasierten Musik. Aktuelles Beispiel ist der

²¹⁶ Paech, J.: Bilder-Rhythmus. In: Hausheer/Schönholzer (Hg.): Visueller Sound Luzern 1994, S. 52.

²¹⁷ Vgl. Steinhardt, G.: Auf dem Weg zur kaleidoskopischen Wahrnehmung. In: Psychosozial 22. Jg. 1999 Nr 75. S. 84f.

²¹⁸ Vgl. Steinhardt, G.: a.a.O. S. 84f.

²¹⁹ Bonz, J.: Sampling. Eine postmoderne Kulturtechnik. In: Jacke, C. / Kimmnich, E. / Schmidt, S. (Hg): Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld 2006, S. 346.

²²⁰ Vgl. Hausteil, L.: Videokunst. München 2003, S. 110.

ironische Remix von *B-Movies* der 1970er Jahre, der in seinem aktuellen Film *Deathproof* zu sehen ist.

Doch aktuelle technische Entwicklungen zielen auf eine weit direktere, aktivere Remixstrategie der Medienlandschaft: Die in USA weit verbreiteten *Tivos* zum Beispiel sind digitale Videorekorder, die selbstständig Sendungen aufzeichnen und archivieren. Die Sendungen werden dazu automatisch aufgrund der Voreinstellungen und Interessen des Benutzers aus dem unüberschaubaren Fernsehprogramm gefiltert. Aus dessen Präferenzen wird so ein persönliches, aus dem Medienangebot erstelltes Archiv generiert, welches sich auch online tauschen und verbreiten lässt. Die klassische Form der linearen Programmgestaltung wird in Frage gestellt, ein individueller Remix des Medienangebotes entsteht.

Online-Video-Plattformen wie *YouTube* gehen hier noch einen Schritt weiter. Hier finden sich, abermals im Konflikt mit dem Urheberrecht, einzelne untereinander vernetzte Fragmente von Fernsehsendungen oder Filmen. Die Anfangsmonologe der *Letterman-Show*, eine Verfolgungsjagd aus einem Kinofilm oder ein einzelner Sketch aus einer Comedy-Sendung sind so per Hyperlinks miteinander vernetzt. Dieser Remix von Unterhaltung im *Snackformat*, die Zeitschrift *Wired* spricht in einer Ausgabe von einer Kultur des *Bite Size Entertainments*²²¹, findet sich in zahlreichen alltäglichen Bereichen. Downloadplattformen der Musikbranche wie Apples *iTunes* stellen traditionelle Formate wie das Musikalbum in Frage. Der Kunde kauft lediglich die Songs, die er möchte und verzichtet auf das unerwünschte Beiwerk. Wurden früher noch Mix-CDs aus den gekauften Liedern erstellt, so kommen heute die gekauften Tracks meist auf den MP3-Player, der eine Zufallsfunktion besitzt. Ein MP3-Player mit 30 Gigabyte Speicherplatz fasst ein Musikarchiv von über 20 Tagen Spieldauer, was eine auf Fragmentierung und Rekombination basierende Rezeptionsweise praktisch voraussetzt.

Die Hypertextstruktur des Internets selbst ist ein weiteres Beispiel für eine assoziative, nicht hierarchische Struktur von vernetzten Fragmenten. Die offene Enzyklopädie *Wikipedia* ist ein gutes Beispiel: Deleuzes Ideal des Rhizoms als dezentrale Organisationsform von Wissen findet sich hier besonders deutlich wieder und kann als Muster für die beschriebene

²²¹ Vgl. Miler, N.: *Snack Attack..* In: *Wired*. 15. Jg. März 2007. S. 124-135.

Veränderung der Medienrezeption gesehen werden²²². Wie bei einem Rhizom kann der Nutzer bei *YouTube*, *Wikipedia* oder der Playlist eines *iPods* jeden beliebigen Punkt mit einem anderen Punkt verbinden. Deleuze und Guattari bezogen sich 1967, in Ermangelung der oben aufgeführten Beispiele, zur Verdeutlichung des Rhizoms auf die Cut-Up Technik von William Burroughs. Der Autor experimentierte Anfang der 1960er Jahre mit dem dadaistischen Erzeugen von literarischen Texten durch Zerschneiden und Neuordnen von Zeitungstexten zu subversivem Inhalt und nahm so in seinen Texten die Praxis des Remix von Alltagsmedien vorweg. Später weitete er seine Experimente auf Tonband- und Filmmontagen aus²²³.

All diese Techniken teilen den Grundgedanken, das Überangebot an Information aktiv zu verarbeiten und zu transformieren. Tim Prochak bezeichnet in diesem Zusammenhang VJing als eine aktive, visuelle Form des Remix, die es einer Generation erlaube, sich gegen die Bilderflut der Werbung und der Musikkkanäle zu wehren²²⁴.

In dieser Aussage spiegelt sich ein bekannter Ausspruch Nam June Paiks, der wie beschrieben als Vater der assoziativen Videocollage gilt:

*"Television has attacked us for a life-time, now we strike back."*²²⁵

Für die Generationen, die mit dem Fernsehen aufgewachsen sind, stellen die Fernsehbilder ein internationales kollektives Alphabet dar, welches nun neu arrangiert, transformiert und verbreitet werden kann. Bei einer Studie von 2005 kam das *PEW/Internet & American Life Project* zu dem Schluss, dass 57% der Internet nutzenden amerikanischen Teenager dort auch als Medienproduzenten von Videos, Fotos oder Blogs tätig sind.²²⁶ Diese als demokratisierend und allgemein positiv zu wertende aktive Teilnahme am ursprünglich einseitigen Datenstrom der Massenmedien steht allerdings häufig in einem Konflikt mit dem bestehenden Urheberrecht. Die Bedeutung dessen und der Konflikt von traditionellen Kunstvorstellungen und Remix soll Thema des folgenden Abschnitts sein.

²²² Vgl. Deleuze, G. / Guattari, F.: *Rhizom*. Berlin 1977, S. 11ff.

²²³ Vgl. Skerl, J.: *William S. Burroughs*. Boston 1986, S.49.

²²⁴ Vgl. Prochak, T.: *How to Remix*. London 2001, S. 100.

²²⁵ Vgl. Paik, N.J. / Stoos, T. (Hg): *Video Time – Video Space*. Stuttgart 1991, S. 12.

²²⁶ Vgl. Lenhart, A. / Madden, M.: *Teen Content Creators and Consumers*. http://www.pewinternet.org/PPF/r/166/report_display.asp. (zugegriffen am 15.08.2007), Washington 2005.

7.4 „PlunderCulture“: Remix und Sampling im Konflikt mit dem Urheberrecht und traditionellen Kunstvorstellungen

Die Praxis des ungezügelter Samplings in der Musikindustrie wurde 1991 nachhaltig unterbunden: Der Musiker Gilbert O’Sullivan verklagte den Rapper *Biz Markie* erfolgreich, weil dieser auf seinem Album einen Teil der Melodie O’Sullivans Hits *Alone Again (Naturally)* gesamplet hatte²²⁷. O’Sullivan bekam Recht, *Biz Markie* musste eine hohe Geldbuße zahlen. Seit diesem Urteil hat sich die Samplepraxis in der Musik stark verändert. Zum einen kommt es für jedes Sample zu langwierigen Verhandlungen mit den jeweiligen Rechteinhabern, zum andern werden häufig Samples aufwändig von Musikern neu eingespielt, um nur mit dem Songschreiber und nicht mehr mit der Plattenfirma verhandeln zu müssen.

Während das ungezügelter Sampling in der Musikindustrie unterbunden wurde, bietet die VJ-Performance aufgrund ihrer Vergänglichkeit und ihrem beschränkten Publikum bis heute eine Grauzone im Umgang mit Drittrechten. Der britische VJ *Exceeda* kommentierte 2006 die Frage nach dem Umgang mit Copyrights: „*However, as yet no VJ has been sued for use of illegal Footage.*“²²⁸ Paul Spinrad erwähnt in seinem Buch *The VJ Book* folgende mögliche Materialquellen für Live Visual Performances:

Selbstgefilmtes oder selbst generiertes Material, alte Filme und Found Footage²²⁹, live generiertes Material, live gefilmtes Material, kommerzielle VJ-Materialsammlungen, Bücher und Zeitschriften, Computerspiele und das Internet²³⁰. Wie man sieht, stehen bis auf die selbst gefilmten oder generierten Quellen alle in Konflikt mit dem aktuellen Urheberrecht. Dies hält bis jetzt kaum einen VJ von deren Verwendung ab, teilweise kommt es sogar zu Remixen von ganzen Filmen. Ein Beispiel hierfür wäre der Remix des afroamerikanischen Künstlers *DJ Spooky*, der den offen rassistischen Film *Birth of a Nation* (1915) von D.W. Griffith unter dem Titel *Rebirth of a Nation*²³¹ zu einer Live Visual Performance transformierte. In dieser thematisiert er die rassistische Vergangenheit der USA und die damit verbundene verklärende

²²⁷ Vgl. Poschardt, U.: *DJ Culture*. Reinbeck bei Hamburg 2001, S. 237f.

²²⁸ „Exceeda“ zitiert nach: Faulkner, M.: *audio-visual art + vj culture*, London 2006, S. 32.

²²⁹ Eine rein aus Found Footage bestehende VJ-Performance, *wait not* von *The Nebulae of Something*, befindet sich auf der beigelegten DVD.

²³⁰ Vgl. Spinrad, P.: *The VJ Book*. Los Angeles 2005, S. 137f.

²³¹ Ein Ausschnitt dieser Performance liegt der Arbeit auf DVD bei.

Konstruktion des Gründungsmythos. Hierzu verwendete er das filmische Originalmaterial und kombinierte auf einer weiteren Bildebene abstrakte Formen im Stile Viking Eggelings. Streng genommen bewegt er sich mit seiner in der New Yorker Kunstszene gefeierten Performance in einer rechtlichen Grauzone.



Abb. 15: Screenshots: DJ Spooky: Rebirth Of A Nation. (2007). Quelle: www.djspooky.com

Zahlreiche Künstler ignorieren oder umgehen das Urheberrecht zu Gunsten des künstlerischen Ausdrucks. Stefan Weber spricht in seinem Aufsatz *PlunderCulture* von einer ganzen Kultur der Bricolage, deren Grundelemente aus Cut-, Copy- und Pastebefehlen besteht²³². Er verwendet den Begriff *Plunderphonics* für ein aus Samples anderer Stücke zusammengesetztes Musikstück:

*„Was die Plunderphonics-Bewegung u.U. eint, ist die Ausgangsthese, dass uns zu viel (auditive oder audiovisuelle) Information umgibt. Neues wird deshalb konsequenterweise nicht mehr geschaffen, indem noch mehr genuine bzw. originäre Information angehäuft wird, sondern indem die bereits vorhandene Information de- und rekontextualisiert wird.“*²³³

Weber beschreibt die *PlunderCulture* als Subversion gegen ein als veraltet empfundenes Copyright, als einen Vertreter der freien und frei manipulierbaren Information im Stile der Open Source Bewegung im Softwarebereich²³⁴. Das *Open Source* Modell ist eines von zahlreichen Versuchen, die Autorenschaft und das Urheberrecht zu aktualisieren und an die digitale Welt anzupassen. Bei diesem Modell ist das Weiterverarbeiten eines veröffentlichten digitalen Produktes ausdrücklich erwünscht²³⁵. Aus diesem Konzept gingen bereits so erfolgreiche und innovative Programme wie das Betriebssystem *Linux*, der Internetbrowser

²³² Vgl. Weber, S.: *PlunderCulture*©. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): *Sample Minds*. Köln 2004, S. 357.

²³³ Vgl. Weber, S.: a.a.O. S. 357.

²³⁴ Vgl. Weber, S.: a.a.O. S. 363.

²³⁵ Manovich, L.: *Black Box - White Cube*. Berlin 2005, S. 19.

Firefox, das eMailprogramm *Thunderbird* oder die Bürosoftware *Open Office* hervor. Verwandt mit der *Open Source* Idee ist die der *Creative Commons* Lizenzen, die zahlreiche Abstufungen der legalen Weiterverarbeitung und kommerziellen Verwertung von digitalen Erzeugnissen ermöglichen. Aus dem Erfolg der *Open Source* Grundidee zieht Manovich den Schluss:

„Wenn Musik, Filme, Bücher und die visuelle Kunst unsere kulturelle Software sind, warum sollten wir dann nicht die Ideen aus der Software-Entwicklung auf die kulturelle Autorenschaft übertragen?“²³⁶

Die Probleme, die digitale Reproduzierbarkeit und darauf basierende Produktionen in Anbetracht klassischer Kunstbegriffe wie der Autorenschaft, der Innovation und des gültigen Urheberrechts aufwerfen, sollen im Folgenden diskutiert werden.

7.4.1 Remix und Autoren- und Werksbegriff

„*Sampling transformiert Autorenschaft, stört Vorstellungen von Copyright und Privateigentum.*“²³⁷

Im Bezug auf die Autorenschaft schließen Remix und Sampling an eine Tendenz der Literaturtheorie aus dem Ende der 1960er Jahre an, deren bekannteste Texte Michel Foucaults *Was ist ein Autor*²³⁸ und Roland Barthes *Der Tod des Autors*²³⁹ sind. Besonders Barthes Ansatz scheint im Kontext des Remix interessant, erklärt er doch einen Text zu einem reinen „*Gewebe von Zitaten*“²⁴⁰ und die Rolle des Autors zu der des kompilatorischen Schreibers²⁴¹. Ähnlichkeiten seines Textbegriffs zum Remix werden hier deutlich, sein Schreiberbegriff hinterfragt die Autonomie des Künstlers und weist Parallelen zu der Rolle des samplenden Musikproduzenten oder VJs auf. Es scheint, als haben sich diese, auf den Literaturbetrieb bezogenen Überlegungen mit dem Siegeszug der digitalen Produktionsprozesse auf Bereiche der Musik und der Bildschirmmedien ausgeweitet. Das erwähnte Gewebe von Zitaten ist die

²³⁶ Manovich, L.: *Black Box - White Cube*. Berlin 2005, S. 21.

²³⁷ Vgl. Feuerstein T.: *Sample Minds*. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): *Sample Minds*. Köln 2004, S. 259.

²³⁸ Vgl. Foucault, M.: *Was ist ein Autor?* In: Jannidis, F. / Lauer, G. / Martinez, M.: (Hg.) *Texte zur Theorie der Autorenschaft*. Stuttgart 2000, S. 198.

²³⁹ Vgl. Barthes, R.: *Der Tod des Autors*. In: Jannidis, F. / Lauer, G. / Martinez, M.: (Hg.) *Texte zur Theorie der Autorenschaft*. Stuttgart 2000, S. 185.

²⁴⁰ Vgl. Barthes, R.: a.a.O. S. 190.

²⁴¹ Vgl. Barthes, R.: a.a.O. S. 189.

überwiegende Form digitaler Medienerzeugnisse geworden, die Frage nach der Autorenschaft ist damit nicht mehr eindeutig zu beantworten.

Ulf Poschardt bevorzugt angesichts des Samplings und des Remix als Produktionsverfahren:

„[...]einen komplexeren und freieren Autorenbegriff, der nicht nur der allgemeinen Wahrheit des Schöpfungsaktes näherrückt als alle postidealistischen Ästhetiken und den Künstler vom Genius-Dasein befreit, sondern auch bisher unterbewertete Produktionsbedingungen wie die benutzte Technologie, die materiellen Ressourcen und die Verankerung in einer Subkultur bedenkt.“²⁴²

Auch Lev Manovich verweist auf die Tradition der kreativen Arbeitsteilung in monumentalen Bauwerken, mittelalterlichen Malerwerkstätten oder modernen Filmproduktionen. Er kommt zu dem Schluss, dass die Praxis der kreativen Arbeitsteilung geschichtlich eher die Regel als die Ausnahme darstellt²⁴³, die Idee des autonomen Künstlergenies also historisch schwer haltbar ist.

Diese Künstlerrolle entstand etwa gegen Ende des 18. Jahrhunderts und wurde maßgeblich von Kants *Kritik der Urteilskraft* geprägt. In ihr sieht Kant die Aufgabe des Künstlers nicht mehr in der klassischen Mimesis. Er erhebt das schöpferische Genie zu einem Naturwesen, dessen wichtigste Eigenschaften Talent und Originalität seien²⁴⁴. Auf dieser philosophischen Grundlage basiert sowohl das traditionelle europäische Kunstverständnis als auch das gültige Urheberrecht. Doch die quasireligiöse Erhebung des Künstlers zum originellen Schöpfer ästhetischer Werke war schon damals praktisch unzutreffend. Vor dem 18. Jahrhundert gehörten Zitate, Nachahmung und Arbeitsteilung in erwähnten Künstlerwerkstätten wie selbstverständlich zum Kunsthandwerk. Maler wie Albrecht Dürer oder Peter Paul Rubens, denen zweifellos der Ruf des schöpferischen Genies anhaftet, ließen zahlreiche ihrer Bilder von ihren Schülern vorbereiten und gaben ihnen lediglich den letzten Schliff und die Signatur des Meisters²⁴⁵. Diese bürgte wie ein moderner Markenname für Qualität und Wert des Gemäldes²⁴⁶. Als Schöpfer galt stets der Meister, der Realität der Kunstproduktion entsprach dies jedoch nie. In dieser klassischen Arbeitsteilung deutet sich bereits eine Verwischung der

²⁴² Poschardt, U.: DJ Culture. Reinbeck bei Hamburg 2001, S. 290.

²⁴³ Vgl. Manovich, L.: Black Box - White Cube. Berlin 2005, S. 7.

²⁴⁴ Vgl. Kant, I.: Kritik der Urteilskraft. Hamburg 2001. S. 193 ff.

²⁴⁵ Grimm, C.: Meister oder Schüler? Berühmte Werke auf dem Prüfstand. Stuttgart 2002, S. 35 ff.

²⁴⁶ Vgl. Manovich, L.: a.a.O. S. 25.

Grenzen zwischen Original und Kopie, zwischen Kunst und Massenkultur an, die in der digitalen Welt weit fortgeschritten ist.

Neben der unklaren Autorenschaft eines digitalen samplebasierten Erzeugnisses ist es auch schwierig, den traditionellen Werkcharakter darauf übertragen zu wollen. So sorgen Sampling und Remix für eine ständige Transformation des digitalen Materials.

„Sampling als Kulturtechnik beruht auf Standards und Archiven, fungiert aber als Kompostieranlage des Historischen, der Images und medialen Konditionierungen und wirkt als Katalysator, der Typisierungen bricht und verändert. Sampling ist eine Archivtechnik, die uns aus dem Kerker der Geschichte befreit. Es versieht uns mit Updates [...].“²⁴⁷

Diese Idee der ständigen Aktualisierung eines Kunstwerks führt Diedrich Diederichsen fort. Er sieht digitales Material einer andauernden Transformation unterworfen, die keine dauerhaft feststehende Form mehr zulässt. Digitales Material existiert für ihn immer nur als Versionen oder Fassungen in einem endlosen Bearbeitungsprozess.²⁴⁸

Dieser Prozess der ständigen Aktualisierung stellt in Frage, in wie fern sich der traditionelle Werksbegriff für ein sich ständig in Bewegung befindendes digitales Medium aufrecht halten lässt. Eine Abkehr von diesem fordert auch der Galerist René Block, wenn er schreibt:

„An die Stelle des Werks tritt die Idee. Der Künstler tauscht die gesellschaftliche Rolle des ‚Genies‘ mit der des Denkers.“²⁴⁹

Bereits seit Anfang des 20. Jahrhunderts wurde der auf Werk und Geniekult basierende Kunstbegriff von zahlreichen Künstlern, von der klassischen Avantgarde über Andy Warhol bis hin zur heutigen *Appropriation Art*, direkt attackiert. Dennoch ist es dieses Verständnis, welches dem gültigen Urheberrecht zu Grunde liegt und als Ansatzpunkt für Kritik am Remixverfahren dient.

²⁴⁷ Vgl. Feuerstein T.: Sample Minds. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): Sample Minds. Köln 2004, S. 258.

²⁴⁸ Vgl. Diederichsen, D.: Wo bleibt das Musikobjekt? In: Bonz, J. (Hg.): Sound Signatures. Pop Splitter. Frankfurt a. M. 2001, S. 238.

²⁴⁹ Block, R.: Wenn ihr alle meine Multiples habt, dann habt ihr mich ganz. In: Weibel, P. (Hg.): Kunst ohne Unikat. Köln 1999, S. 46.

7.4.2 Innovation im Zeitalter der digitalen Reproduzierbarkeit

Innovation, das originelle Schaffen von neuer Kunst, ist untrennbar mit dem klassischen Bild des schöpferischen Geniekünstlers verbunden. Kunstwerke und Kunstbewegungen entstanden aber immer schon aus gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten heraus, die von einzelnen Künstlern aufgegriffen und verarbeitet wurden. Künstler suchten stets bewusst oder unbewusst Inspiration bei anderen Künstlern und Musen. Adorno schrieb in seiner *Ästhetischen Theorie*:

*„Das Neue. Das Verhältnis zum Neuen hat sein Modell an dem Kind, das auf dem Klavier nach einem noch nie gehörten, unberührten Akkord tastet. Aber es gab den Akkord immer schon, die Möglichkeiten der Kombination sind beschränkt, eigentlich steckt alles schon in der Klaviatur. Das Neue ist die Sehnsucht nach dem Neuen, kaum es selbst, daran krankt alles Neue.“*²⁵⁰

Verschwanden früher Moden, Kunstwerke und ganze Stilrichtungen, sofern sie nicht zum auserwählten Kanon gehörten, schnell in der Vergessenheit, so verhindert dies heute in zunehmendem Maße die digitale Archivierung. Was einst als Innovation gegolten hätte, entpuppt sich vor dem gigantischen Medienarchiv oft nur als Kopie. Der Schein der Neuheit lässt sich in der digitalen Welt immer schwerer aufrechterhalten. Dies ist jedoch kein neues Phänomen, digitale Speicher verdeutlichen es lediglich. Der Kunsthistoriker Leo Steinberg geht grundsätzlich davon aus, dass Kunst immer von Kunst handelt, wenn er schreibt *„All art is infested by other art.“*²⁵¹

Das gegenseitige Aufgreifen von Ideen und Motiven erklärt nicht nur die Existenz von Kunstgattungen und Bewegungen, sondern verdeutlicht auch, wie nahe traditionelle Kunst der Praxis des Samplings und Remix steht. Künstlerische Inspiration ist ein Euphemismus für den treffenden Ausspruch: *„Das Gedächtnis ist die älteste Samplermaschine“*²⁵²

Produktionen im digitalen Samplingverfahren gehen hier lediglich einen Schritt weiter. Sie greifen nicht der Umwelt entnommene Ideen als Inspiration auf, sondern der Umwelt entnommene Daten in Form von Bildern oder Klängen.

²⁵⁰ Adorno, T. W.: *Ästhetische Theorie*. Frankfurt a. M. 1972, S. 55.

²⁵¹ Steinberg, L. zitiert nach: Römer, S.: *Künstlerische Strategien des Fake : Kritik von Original und Fälschung*. Köln 2001, S. 91.

²⁵² Vgl. Edlinger, T.: *Just Do It! Die Subversion der Zeichen von Marcel Duchamp bis Prada Meinhof*. Wien 2005, S. 14.

„Denn tatsächlich wird in einer Welt der digitalen Produktion die Kopie zur kreativen Grundlage [...]. Die Bearbeitung von Material tritt an die Stelle seiner alten originären Herstellung.“²⁵³

Der Rückgriff auf vorhandenes Material, sei es zur Inspiration oder zur Weiterverarbeitung, ist keinesfalls mit Remix- und Samplingverfahren entstanden. Diese aber stören den Mythos des schöpferischen Genius und des Übernatürlichen in der Kunst.

7.4.3 Kritik am Remix- und Samplingverfahren

Nicht nur urheberrechtliche Gründe führen zu Kritik am Remix- und Samplingverfahren, auch tendenziell moralische Vorwürfe fallen in diesem Zusammenhang. Thomas Feuerstein schreibt z.B., Sampling sei bei aller technischen Akkuratheit eine schmutzige Technologie, bedrohe sie doch das System durch Unordnung und Chaos²⁵⁴. Die Furcht davor verfolgt er zurück bis hin zu religiösen Vorschriften wie dem Bilderverbot und dem Zwang zur exakten, handschriftlichen Kopie von biblischen Texten, bei denen ein Übertragungsfehler dem Bruch mit Gottes Ordnung gleichkäme. Diese religiöse Ehrfurcht scheint bei manchen traditionellen Kunstvorstellungen nahezu unverändert auf das Kunstwerk übertragen worden zu sein, seine Integrität ist heilig. Poschardt spricht in diesem Zusammenhang von der „ewigen Ersatzreligion Kunst“²⁵⁵.

Der Musikkritiker Simon Reynolds befürchtet gar das Erschaffen eines Monsters von Frankenstein'schen Ausmaßen, wenn er in seinem Aufsatz *The End of Music* über Sampling schreibt:

„Splicing together grooves, beats and chants, licks and stray murmurings from unconnected pop periods, they create a friction, a rub that's both sensual and uncanny. Different auras, different vibes, different studio atmospheres, different eras, are placed in ghostly adjacency, like some strange composite organism sewn together out of a variety of vivisected limbs, or a Cronenberg dance monster.“²⁵⁶

²⁵³ Vgl. „Mercedes Bunz“: Instabil. Musik und Digitalität als Momente der Verschiebung. In: Jacke, C. / Kimmnich, E. / Schmidt, S. (Hg): Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld 2006, S. 280.

²⁵⁴ Vgl. Feuerstein T.: Sample Minds. In: Bidner, S. / Feuerstein T. (Hg.): Sample Minds. Köln 2004, S. 255.

²⁵⁵ Poschardt, U.: DJ Culture. Reinbeck bei Hamburg 2001, S. 385.

²⁵⁶ Reynolds, S.: Blipped Out. London 1990, S. 169.

Fast abergläubisch beschreibt Reynolds hier die Angst vor der Entweihung einer sakralen künstlerischen Einheit, sein Vergleich mit dem alten Bild des Homunculus zeigt, wie tief verwurzelt der Glaube an die Übernatürlichkeit und Unantastbarkeit des Kunstwerks in der von ihm vertretenen Kunstvorstellung ist. So erklärt sich die tiefe Entrüstung, die konservative Stimmen den Verfahren des Remix und des Samplings gegenüber empfinden. Häufig äußert sich diese auch weniger mystisch geprägt in Vorwürfen des Plagiatismus, Diebstahls oder ähnlichem. So urteilt der Komponist und Journalist Konrad Boehmer:

„Technologie zur Reproduktion von Reproduktionen ist letztlich nichts anderes als ein zu Kunstwert mit neuer Aura hochphilosophierter präventöser Amateurismus. [...] Was Wagner den Potpourri-Komponisten des 19. Jahrhunderts empfohlen hat: ‚Kinder, schafft Neues!‘ gilt in noch stärkerem Maße dem 20. Jahrhundert.“²⁵⁷

Schon bei ihrer Erfindung in den späten 1970ern stieß die Praxis des Remix auf Kritik: Da die neuen Abmischungen im Studio von Produzenten und nicht von den Künstlern selbst vorgenommen wurden, befürchteten Musiker wie James Brown den Verlust des Geistes oder der Seele ihrer Musik²⁵⁸. Wenige Künstler akzeptierten zunächst die Weiterverarbeitung ihrer Werke durch Produzenten. Die Maxisingle und die damit verbundene Mischtechnik der DJs setzten sich aufgrund ihres kommerziellen Erfolges dennoch durch.

Den Verlust der Seele der Musik befürchtet auch Simon Reynolds, der über die Praxis des Samplings alter Soullklassiker in der Housemusik schreibt:

„With one push of the button, black heart becomes white noise, detached from its original context, a piercing bleep in your cranium, an abstraction.“²⁵⁹

Gerade die als negativ empfundene Abstraktion, die Spannung, die durch Dekontextualisierung von Material entsteht, ist aber wie von Wees beschrieben Voraussetzung, um Collage oder Montage künstlerisch von der reinen Aneignung abzuheben²⁶⁰.

Die von Boehmer demonstrierte Furcht vor dem Verlust der Aura taucht historisch bei nahezu allen montagebasierten Formen, sei es Collagekunst, experimenteller Film oder Technomusik, auf. Diese Befürchtung lässt sich bis zu Walter Benjamin Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter*

²⁵⁷ Boehmer, K.: (Radiosendung): Collage – Décollage Teil 2. Vom Innen und Außen der Klänge. Die Hörgeschichte der Musik des 20. Jahrhunderts. In: Musik Spezial. SWR2 10.7.2000, zitiert nach Sendemanuskript.

²⁵⁸ Vgl. Poschardt, U.: DJ Culture. Reinbeck bei Hamburg 2001, S. 125f.

²⁵⁹ Reynolds, S.: *Blissed Out*. London 1990, S. 171.

²⁶⁰ Vgl. Kapitel „Zusammenfassung und Einordnung des VJings in die Folgebewegungen der klassischen Avantgarde“

seiner *technischen Reproduzierbarkeit* von 1936 zurückverfolgen. Benjamin spricht in diesem Zusammenhang von der Einbuße der Aura, dem Fehlen des *Hier und Jetzt* eines Kunstwerkes in seiner technischen Reproduktion²⁶¹. Dieser Verlustgedanke durch Kopie ist in zahlreichen kritischen Äußerungen gegenüber der Praxis des Samplings und des Remix zu finden.

Ulf Poschard sieht Benjamin in dieser Auslegung jedoch missverstanden:

*„Trotz seiner Furcht um den Verlust der Geschichtlichkeit sah Benjamin in der Erschütterung der Tradition ein Element der Katharsis, das die reaktionären alten Werte überwindbar werden ließ. Der historische Ballast konnte abgeworfen werden, ohne daß das Kunstwerk seine Aussagefähigkeit verlor.“*²⁶²

Weiter übersehen diese Kritiker, dass sich Benjamins Ansatz nicht sinnvoll auf digitale Medien ausweiten lässt. War die Angst vor dem Verlust von etwas Wesentlichem beispielsweise bei der Fotografie eines Gemäldes aufgrund der Differenz von Original und Kopie noch sinnvoll, kann bei digitalen Produktionen davon nicht mehr die Rede sein. Zum einen besteht wie erwähnt zwischen Original und Kopie kein qualitativer Unterschied mehr, zum anderen ist ein Technotrack auf CD nicht der materiellen Welt entnommen wie die Aufzeichnung eines Konzertes oder eine Fotografie. Ein *Hier und Jetzt* im Sinne Benjamins existierte aufgrund des digitalen Produktionsverfahrens nie, es handelt sich um Material ohne direkte Referenz zur Außenwelt.

*„Sampling takes the fictitious nature of recording even further, creating events that never could have happened.“*²⁶³

Der Rückgriff auf Material aus dem medialen Alltag der Unterhaltungsmusik, des Kinos und des Fernsehens führt ebenfalls häufig zu Plagiatsvorwürfen an samplebasierte Musik oder VJ-Performances:

*„Der Medienkünstler ist ein Parasit, der auf Kosten der kommerziellen Medien lebt – das Ergebnis des kollektiven handwerklichen Könnens von hochausgebildeten Leuten. Außerdem kann ein Künstler, der aus dem kommerziellen Medien sampelt, sie subvertiert und sich über sie lustig macht, letztendlich nie mit ihnen konkurrieren.“*²⁶⁴

²⁶¹ Vgl. Benjamin, W.: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Helmes, G. / Köster, W.: Texte zur Medientheorie. Stuttgart 2002, S. 163ff.

²⁶² Poschard, U.: DJ Culture. Reinbeck bei Hamburg 2001, S. 227.

²⁶³ Vgl. Reynolds, S.: Blipped Out. London 1990, S. 169.

²⁶⁴ Manovich, L.: Black Box - White Cube. Berlin 2005, S. 61.

Die Konkurrenz zu kommerziellen Medien dürfte ohnehin Ziel der wenigsten Medienkünstler sein. Die Kritik an der Verwendung von vorproduziertem Material wiegt hingegen schwerer. Doch weder das Verfahren noch die Kritik daran ist neu. Maßgebliche Kunstwerke des 20. Jahrhunderts basierten auf Fragmenten von Alltags- und Populärkultur. Dadaistische Zeitungscollagen, Warhols Siebdrucke von Suppendosen oder Duchamps *Fountain* griffen alle auf industriell gefertigte Gegenstände des Alltags zurück, um über eben diesen zu reflektieren: Ein bewusstes Sampling von Alltagsmedien.

Im Grunde waren bereits die historischen Verwendungen von Zeitungen oder Suppendosen Verletzungen des Urheberrechts. Auch das von Duchamp verwendete Urinal war das Ergebnis von kollektivem handwerklichem Können, sein Hersteller hätte Duchamp wegen Copyrightverletzung verklagen können. Dennoch handelt es sich bei Duchamps provokantem *Ready-Made* um eines der einflussreichsten Kunstwerke des 20. Jahrhunderts.²⁶⁵ Duchamps, der das Urinal mit dem Pseudonym R. Mutt signiert hatte, lehnte Vorwürfe des Plagiatismus in diesem Zusammenhang strikt ab:

„Ob Mr. Mutt die Fontäne mit eigenen Händen gemacht hat oder nicht, ist unwichtig. Er WÄHLTE sie aus. Er nahm einen gewöhnlichen Artikel des Lebens, stellte ihn so auf, daß seine nützliche Bedeutung verschwand hinter dem neuen Titel und Standpunkt – er schuf einen neuen Gedanken für dieses Objekt.“²⁶⁶

Die Hervorhebung des Verbs „wählen“, die Duchamp vornahm, unterstreicht den geistigen Prozess der Selektion als Inhalt der künstlerischen Arbeit. Eben dieser Auswahlprozess des Produzenten, sei es in der elektronischer Musik, bei Live Visuals oder im Flyerdesign, ist der wahre kreative Kern der digitalen Produktion im Zeitalter der Vernetzung ständig wachsender Computerarchive. Dies verändert das Wesen der Kunst zwangsläufig, doch es ist nicht, wie oft befürchtet, ihr Ende:

„Ja, wir brauchen immer noch Kunst. Wir wollen immer noch etwas über die Welt und unser Leben in ihr sagen; wir brauchen immer noch unseren eigenen ‚Spiegel, mit dem wir auf der Straße entlang spazieren‘, wie Stendhal die Kunst des 19. Jahrhunderts beschrieb. Dennoch müssen wir akzeptieren, dass unsere Arbeit für andere nur eine Reihe von Samples oder nur ein Sample ist.“²⁶⁷

²⁶⁵ Vgl. Türr, K.: Marcel Duchamps „Fountain“. In: Möseneder, K. (Hg.): Streit um Bilder. Berlin 1997, S. 221.

²⁶⁶ Duchamp, M. zitiert nach: Türr, K.: Marcel Duchamps „Fountain“. In: Möseneder, K. (Hg.): Streit um Bilder. Berlin 1997, S. 230.

²⁶⁷ Manovich, L.: Black Box - White Cube. Berlin 2005, S. 57

7.5 Zusammenfassung

Die Geschichte des Remix und seine Wurzeln in der Kunstproduktion des 19. und 20. Jahrhunderts wurden in diesem Kapitel dargestellt. Technische Entwicklungen begünstigten zunehmend das Remixverfahren, das bereits in den DJ-Techniken der 1970er Jahre den Weg in den Mainstream fand. Vollends vollzog sich der Übergang zur *Remix-Kultur* in den digitalen Medien. Wie schon in der klassischen Avantgarde finden sich hier verstärkt Montage- und Collageverfahren als aktive Reaktion auf die Reizüberflutung durch *single channel* Medien, deren starre Strukturen durch Techniken wie Weblogs und Internetvideos zusehends aufgeweicht werden. Zu beobachten ist eine Ausweitung dieser Remixtechniken auf weite Bereiche des Alltags und der Medienrezeption. Diese manifestieren sich unter anderem in der steigenden Anzahl der aktiv medienproduzierenden Internetnutzer, musikalischen *Mashups*, dem Erfolg von *Open Source* Software und Phänomenen wie der VJ-Performance. Wie an der Zunahme unlizenzierter audiovisueller Montagen oder den steigenden Nutzerzahlen der Internettausbörsen deutlich wird, schrecken die Kriminalisierung von Urheberrechtsverletzungen und *Filesharing* und eine Erhöhung des Strafmaßes die Nutzer nicht ab. Vielmehr scheint dieses Verhalten das Misstrauen des Konsumenten gegenüber der Film- und Musikindustrie zu schüren, der aufgrund der konservativen Blockadepolitik Zukunftsmärkte entgehen. Denkbare Lösungen, die sowohl kommerziell als auch rechtlich für Konsumenten wie Produzenten von Vorteil wären, lägen in der Anpassung des Urheberrechtes an die digitale Umwelt der *Remix-Kultur* im Sinne der *Creative Commons* Lizenzen oder der *Kulturflatrate*²⁶⁸, einer pauschalen monatlichen Abgabe auf DSL-Anschlüsse als Gegenleistung für unbeschränkten Download.

²⁶⁸ vgl. Moldenhauer, O.: Kultur-Flatrate statt Knast. URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,309768,00.html> (zugegriffen am 27.08.2007)

8 Fazit und Ausblick

Die vorliegende Arbeit hatte sich zur Aufgabe gestellt, die Praxis des Live VJings medientheoretisch zu erforschen und ihre kulturgeschichtlichen Wurzeln aufzuzeigen.

Im ersten Teil der Arbeit konnten die produktionstechnischen Aspekte der VJ-Performance dargestellt und mit der Montagetheorie Eisensteins in Verbindung gebracht werden. Bereits hier zeigten sich zahlreiche Parallelen, wie der Hang zur Dekontextualisierung von Material, der hohe Stellenwert des Rhythmus, die Interaktion mit der Musik sowie die aktive Rolle des Rezipienten.

Die Rolle des VJs im Clubkontext konnte auf zwei sich diametral widersprechende Aufgaben zurückgeführt werden. Zum einen als eine Art doppelte Heterotopie im Foucaultschen Sinne, in der die Traumwelt des Kinos mit der Traumwelt des Clubs einen zweifachen Illusionraum schafft. In diesem darf ritualisiert von der Norm abgewichen werden, ohne gesellschaftliche Auswirkungen befürchten zu müssen. Auf diesen rein eskapistischen Bilderrausch, dem Wees die unhinterfragte Aneignung von Medienbildern vorwirft, antwortet ein Teil der VJ-Szene mit einem Gegenkonzept. In der Tradition der Montage und der Auflösung von Kunst in Lebenspraxis schaffen VJs wie *DJ Spooky* oder *ColdCut* eine kritische Aufarbeitung von Alltagsmedien im Club. Aktive Kunst wird hier mit Amusement verbunden, wie es schon zu Zeiten des *Cabaret Voltaires* geschehen ist.

Diese unterschiedliche Rollenauffassung führt zu einer Spaltung der VJ-Szene, die an zahlreichen Beispielen aufgezeigt werden konnte. Die analysierte negative Haltung eines kleinen Teils der Musik- und Tagespresse dem VJing gegenüber erscheint generell auf den eskapistischen Teil der VJ-Szene beschränkt.

Die Untersuchung des Phänomens der synästhetischen Wahrnehmung im Bezug auf ihre Einflüsse auf Kunst und Musikvisualisierung führte zu interessanten Ergebnissen. Psychologen und Filmwissenschaftler gehen von einer direkten Verbindung der von allen Menschen im Rausch wahrgenommenen *entoptic forms* und abstraktem, avantgardistischem Film aus²⁶⁹. Die moderne Audiovisualisierung kann so als technische Körperausweitung des uralten Bedürfnisses von rituellem Tanz, Musik, Rausch und Halluzination aufgefasst werden, wie es sich in nahezu allen Kulturen findet. Die Annahme Cytowics, es gäbe neben der

²⁶⁹ Vgl. Kapitel „Entoptic Forms im VJing“.

klinischen Form der Synästhesie eine abgeschwächte, von allen Menschen geteilte Form wird von Untersuchungen der Gestaltpsychologie bestärkt. So scheint die Affinität zur Musikvisualisierung dem menschlichen Bewusstsein inhärent zu sein. Das erklärt auch den Bau der zahlreichen historischen Farbinstrumente und die mit ihnen verbundenen Farbe-Ton-Theorien.

Die Synthese der Einzelkünste zu einer audiovisuellen Gesamtkunst war auch ein zentrales Motiv der klassischen Avantgarde. Der absolute Film ist das eindeutigste Beispiel für die Faszination der *Malerei mit Zeit*.²⁷⁰ Die Künstler der Avantgarde legten sowohl theoretische wie formale Grundsteine, die von einer Reihe von Bewegungen wie der Lightshow, großen Teilen der Videokunst, dem amerikanischen Expanded Cinema, den Club Videos und den Musikvideoclips aufgegriffen wurden. Diese bewegen sich so in der Tradition der klassischen Avantgarde und verfolgen eine Synthese von Musik und visuellem Reiz. Auch die Collage- und Montagestrategien der klassischen Avantgarde und die angestrebte Überführung der Kunst in Lebenspraxis finden sich in diesen Bewegungen wieder. In Anlehnung an Wees konnte eine Einordnung des tendenziell kritischen Teils der VJ-Szene in diese Reihe der erwähnten Folgebewegungen vorgenommen werden.

Die Sampling- und Remixtechniken, die bereits prägend für die Montagekunst der klassischen Avantgarde waren, haben sich zur vorherrschenden Produktionsform der digitalen Technik entwickelt. In den DJ-Mischtechniken der 1970er Jahre deutete sich bereits eine Veränderung der Medienrezeption an, die als symptomatisch für das Computerzeitalter gesehen werden kann. Digitale Daten sind einem ständigen Transformationsprozess unterlegen, die klassische Trennung von Produzent und Rezipient verwischt zunehmend. Der Laptop erfüllt heute das Brechtsche Ideal des Empfangsgeräts mit Sendefunktion²⁷¹, das Internet dient als unergründliches digitales Archiv. Steinhardt spricht in diesem Zusammenhang von der „*kaleidoskopischen Wahrnehmung*“²⁷² von lose vernetzten, parallel ablaufenden Einzelementen. Die Ähnlichkeiten zu Deleuzes und Guattaris Begriff des „*Rhizoms*“²⁷³,

²⁷⁰ Vgl. Goergen, J.: Walter Ruttmann. Berlin 1989, S. 73f.

²⁷¹ Vgl. Brecht, B.: Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. In: Pias, C.: Kursbuch Medienkultur. Stuttgart 2004, S. 259ff.

²⁷² Vgl. Steinhardt, G.: Auf dem Weg zur kaleidoskopischen Wahrnehmung. In: Psychosozial 22. Jg. 1999 Nr 75. S. 84f.

²⁷³ Vgl. Deleuze, G. / Guattari, F.: Rhizom. Berlin 1977, S. 11ff.

Barthes Auffassung eines Textes als ein „*Gewebe von Zitaten*“²⁷⁴, Ruttmanns Aussage über ein „*fortwährendes Überschwemmtsein mit Material, dem gegenüber die alten Erledigungsmethoden versagen*“²⁷⁵ und der Struktur eines auf Samples basierendem Remix wird hier besonders deutlich. Auf Fragmentierung und assoziativer Vernetzung basierende Rezeptions- und Produktionsstrategien wurden hier sowohl in der Geisteswissenschaft als auch in der Kunst seit vielen Jahrzehnten beobachtet. Wissenschaftliches Arbeiten an sich, wie das Verfassen einer Diplomarbeit, produziert zu einem gewissen Grad ein Samplingprodukt. In diesem werden vorhandene Theorien, Fakten und Zitate mit neuen Erkenntnissen kombiniert und zu einem neuen Erzeugnis transformiert.

Diese Strategien finden nun verstärkt ihren Weg in den digitalen Alltag und machen eine Anpassung der traditionellen Kunstvorstellungen und des Urheberrechts nötig, die sich in zahlreichen Ausprägungen wie den *Creative Commons* Lizenzen und der *Open Source* Bewegung bereits andeuten.

Die VJ-Szene hat sich im Laufe der Untersuchung als ein Patchwork aus zahlreichen künstlerischen Traditionen erwiesen, deren eklektizistische Struktur sich auch in ihren audiovisuellen Erzeugnissen widerspiegelt. Phänomene wie VJing oder Remix sind als ein Indikator für eine allgemeine Veränderung der kreativen Produktionsweisen, ihrer Rezeption und dem damit verbundenen Kunstverständnis zu verstehen. An ihnen zu beobachten ist eine steigende Aufwertung der digitalen visuellen Information in Kunst und Alltag. Aus eben diesem Grund sind Live VJing und Remixverfahren ein fruchtbares Untersuchungsobjekt für interdisziplinäre Forschungszweige wie der Medienwissenschaft oder den Visual Studies.

Der beschränkte Umfang dieser Arbeit erlaubte es leider nicht, detailliert auf unterschiedliche Strömungen der VJ-Szene einzugehen. Interessant wäre es, eine ästhetische und inhaltliche Analyse verschiedener Performances durchzuführen, um so eine Art künstlerische Landkarte der VJ-Szene zu erstellen. Besonders die Erweiterung um das narrative Element in der Live Cinema Bewegung scheint ein interessanter Schritt hin zu einer generell neuen Form der filmischen Rezeption zu sein, der eine nähere Untersuchung wert wäre.

²⁷⁴ Vgl. Barthes, R.: Der Tod des Autors. In: Jannidis, F. / Lauer, G. / Martinez, M.: (Hg.) Texte zur Theorie der Autorenschaft. Stuttgart 2000, S. 190.

²⁷⁵ Vgl. Ruttmann, W. zitiert nach: Goergen, J.: Walter Ruttmann. Berlin 1989, S.73.

Auch stellt sich die Frage nach der Zukunft der Live Visuals. Ihr bereits jetzt hohes ästhetisches Potential, die sich rasant entwickelnde audiovisuelle Technik und eine heranwachsende Generation, die mit der digitalen Medienwelt aufgewachsen ist, lassen vermuten, dass sich das Live VJing in den folgenden Jahren stark weiterentwickeln wird.

Dies zeichnet sich auch in der stark zunehmenden Anzahl der Bildschirme im Alltag ab. Flachbildschirme und günstiger werdende Videoprojektoren finden sich inzwischen zunehmend als Dekoration in Kaufhäusern, U-Bahnen, Museen, Bars oder Clubs. Hinzu kommen Bildschirme an Geräten, die traditionell nicht zur Videowiedergabe verwendet wurden, wie Telefone, MP3-Player oder Spielkonsolen. Diese verlangen zunehmend nach Inhalten, was einen zukünftigen Einsatz von VJs oder *Videodesignern* außerhalb des Clubrahmens absehbar macht. Diese interdisziplinäre Form zwischen Kunst und Design ist es, die der Künstler Elliot Earls so optimistisch beschreibt:

*„I’ve seen the future and she’s a 22-year-old graphic designer with mad songwriting skills, a killer theoretical mind and a stupefying grasp of digital technologies. Her name is Moses and she’ll lead us to the promised land.“*²⁷⁶

²⁷⁶ Earls, E. zitiert nach: Faulkner, M.: audio-visual art + vj culture, London 2006, S. 9.

9 Abbildungsverzeichnis

ABB. 1: SCREENSHOTS: BAUHOUSE: CORP.INC. (2004). QUELLE: ADDICTIVE.COM: AUDIOVISUALIZE (DVD). ...	12
ABB. 2: S.M. EISENSTEIN: ALEXANDER NEVSKY. (1938). SEQUENZ EINER AUDIOVISUELLEN KORRESPONDENZ QUELLE: BÓDY: CLIPP, KLAPP, BUM. S.94F.....	16
ABB. 3: SCREENSHOTS: DEVO/CONNOR: MONGOLOID. (1978). QUELLE: THE COMPLETE TRUTH ABOUT DE- EVOLUTION (DVD).....	18
ABB. 5: SCREENSHOTS: EBN: ELECTRONIC BEHAVIOUR CONTROL SYSTEM. (1999).....	29
ABB. 6: SCREENSHOTS: COLD CUT: TIMBER. (1998). QUELLE: FAULKNER, M.: AUDIOVISUAL ART AND VJ CULTURE. (DVD).	30
ABB. 7: KÖHLERS "MALUMA" UND "TAKETE" FORMEN. QUELLE: HTTP://WWW.TMEMA.ORG/MESSA/IMG/MALUMA-TAKETE.JPG.	37
ABB. 10: SCREENSHOTS: EGGELING: DIAGONAL-SYMPHONIE. (1921). QUELLE: DADA CINEMA (DVD).....	64
ABB. 11: SCREENSHOTS: RICHTER: FILMSTUDIE. (1926). QUELLE: DADA CINEMA (DVD).....	65
ABB. 12: THE JOSHUA LIGHT SHOW. QUELLE: BROUGHTER, K. / ET AL.: VISUAL MUSIC. S. 163	68
ABB. 13: SCREENSHOTS: PAIK, N.J.: GLOBAL GROOVE. (1973). QUELLE: WWW.MEDIENKUNSTNETZ.DE/WERKE/GLOBAL-GROVE.....	71
ABB. 14: SCREENSHOTS: ECLECTIC METHOD: SNAKE WORSHIP ISLAND. (2004). QUELLE: ADDICTIVE.COM: AUDIOVISUALIZE.	84
ABB. 15: SCREENSHOTS: DJ SPOOKY: REBIRTH OF A NATION. (2007). QUELLE: WWW.DJSPOOKY.COM.....	92

10 Literaturverzeichnis

Monografien

Adler, Hans / Zeuch, Ulrike: Synästhesie : Interferenz - Transfer - Synthese der Sinne. Würzburg, Königshausen & Neumann, 2002.

Adorno, Theodor W.: Ästhetische Theorie. Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1972.

Albersmeier, Franz-Josef: Texte zur Theorie des Films. Stuttgart, Reclam, 2001.

Altstatt, Rosanne / Frieling, Rudolf, et al.: Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute : Ostfildern, Hatje Cantz, 2006.

Anschütz, Georg: Abriß der Musikästhetik. Walluf et al., Sändig, 1976.

Barck, Karlheinz: Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik; Essais. Leipzig, Reclam, 1998.

Becks-Malorny, Ulrike / Kandinsky, Wassily: Wassily Kandinsky: 1866 - 1944 ; Aufbruch zur Abstraktion. Köln, Benedikt Taschen Verlag, 1993.

Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage. München, TR-Verlagsunion, 1993.

- Bidner, Stefan / Feuerstein, Thomas / Bennett, Vicki: *Sample minds: Materialien zur Samplingkultur; materials on sampling culture*. Köln, König, 2004.
- Bippus, Elke / Sick, Andrea: *Industrialisierung < > Technologisierung von Kunst und Wissenschaft*. Bielefeld, Transcript Verlag, 2005.
- Bódy, Veruschka: *Clip, Klapp, Bum: von d. visuellen Musik zum Musikvideo*. Köln, DuMont, 1987.
- Bonz, Jochen: *Sound Signatures: Pop-Splitter*. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2001.
- Bonz, Jochen: *Popkulturtheorie*. Mainz, Ventil-Verlag, 2002.
- Bordwell, David / Elsaesser, Thomas / Sandbothe, Mike, et al.: *Die Filmgespenster der Postmoderne*. München, Verlag der Autoren, 1998.
- Bourdon, David: *Warhol*. Köln, DuMont, 1989.
- Broughter, Kerry / Strick, Jeremy / Wiseman, Ari / et al.: *Visual music : synaesthesia in art and music since 1900*. London, Thames & Hudson, 2005.
- Bürger, Peter: *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt a. M., Suhrkamp Verlag, 1974.
- Crary, Jonathan / Vonderstein, Anne: *Techniken des Betrachters : Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden, Verlag der Kunst, 1996.
- Cytowic, Richard E. / Schickert, Hartmut: *Farben hören, Töne schmecken: die bizarre Welt der Sinne*. Berlin, Byblos Verlag, 1997.
- Daniels, Dieter: *Kunst als Sendung : von der Telegrafie zum Internet*. München, Beck, 2002.
- Daniels, Dieter: *Vom Readymade zum Cyberspace : Kunst/Medien Interferenzen*. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 2003.
- Deleuze, Gilles / Guattari, Félix / Berger, Dagmar: *Rhizom*. Berlin, Merve-Verlag, 1977.
- Droschl, Sandro / Höller, Christian / Wiltsche, Harald A.: *Techno-Visionen : Neue Sounds, neue Bildräume*. Wien, Folio, 2005.
- Duchamp, Marcel / Stauffer, Serge: *Die Schriften : zu Lebzeiten veröffentlichte Texte*. Zürich, Ruff Edition, 1994.
- Edlinger, Thomas / Lentos-Kunstmuseum / Ausstellung Just Do It!: *Just do it! : die Subversion der Zeichen von Marcel Duchamp bis Prada Meinhof*. Wien, Ed. Selene, 2005.
- Erstic, Marijana / Schuhen, Gregor / Schwan, Tanja: *Avantgarde Medien Performativität*. Bielefeld, transcript Verlag, 2005.
- Faulkner, Michael: *VJ : audio-visual art + VJ culture*. London, King, 2006.
- Gehr, Herbert / Deutsches Filmmuseum: *Optische Poesie : Oskar Fischinger, Leben und Werk ; Ausstellung/Filme 16. Dezember 1993 bis 3. April 1994*. Frankfurt a. M., 1993.
- Gerrish, Bruce: *Remix - The Electronic Music Revolution*. artistpro.com, 2001.
- Die Gestalten: Flyermania*. München, Ullstein, 2000.
- Goergen, Jeanpaul: *Walter Ruttmann eine Dokumentation*. Berlin, Freunde d. Dt. Kinemathek, 1989.
- Grimm, Claus: *Meister oder Schüler? : berühmte Werke auf dem Prüfstand*. Stuttgart, Belser, 2002.

- Grunenberg, Christoph / Tate Gallery / Schirn-Kunsthalle, et al. (Hg.): Summer of love : art of the psychedelic era. London, Tate Publ., 2005.
- Hausheer, Cecilia: Found Footage-Film. Luzern, Zyklop-Verlag, 1992.
- Hausheer, Cecilia / Schönholzer, Annette: Visueller Sound : Musikvideos zwischen Avantgarde und Populärkultur. Luzern, Zyklop-Verlag, 1994.
- Helmes, Günter / Köster, Werner: Texte zur Medientheorie. Stuttgart, Reclam, 2004.
- Herzogenrath, Wulf: Nam June Paik; Fluxus Video. München, Verlag Silke Schreiber, 1983.
- Hieber, Lutz / Moebius, Stephan / Rehberg, Karl-Siegbert: Kunst im Kulturkampf: zur Kritik der deutschen Museumskultur. Bielefeld, transcript-Verlag, 2005.
- Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W.: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Frankfurt a. M., Fischer Taschenbuch Verlag, 1971.
- Jacke, Christoph: Kulturschutt : über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld, Transcript-Verlag, 2006.
- Jannidis, Fotis / Lauer, Gerhard / Martinez, Matias, et al.: Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart, Reclam, 2000.
- Jewanski, Jörg: Ist C = Rot? : eine Kultur- und Wissenschaftsgeschichte zum Problem der wechselseitigen Beziehung zwischen Ton und Farbe; von Aristoteles bis Goethe. Sinzig, Studio, 1999.
- Kandinsky, Wassily: Über das Geistige in der Kunst. Neuilly-sur-Seine, Benteli AG, 1952.
- Kant, Immanuel / Klemme, Heiner F.: Kritik der Urteilskraft. Hamburg, Meiner, 2001.
- Keazor, Henry / Wübbena, Thorsten: Video thrills the radio star : Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen. Bielefeld, Transcript-Verlag, 2005.
- Kienscherf, Barbara: Das Auge hört mit: die Idee der Farblichtmusik und ihre Problematik - beispielhaft dargestellt an Werken von Alexander Skrjabin und Arnold Schönberg. Frankfurt a. M., 1996.
- Klein, Gabriele: Electronic vibration : Pop Kultur Theorie. Hamburg, Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins, 1999.
- Kleinspehn, Thomas: Der flüchtige Blick : Sehen und Identität in der Kultur der Neuzeit. Reinbek bei Hamburg, 1989.
- Köhler, Wolfgang: Psychologische Probleme. Berlin, Springer, 1933.
- Locke, John: Buch I und II. Hamburg, Meiner, 2000.
- Lyotard, Jean-Francois: Das postmoderne Wissen. Wien, Passagen Verlag, 1986.
- Manovich, Lev / Voullié, Ronald: Black box - white cube. Berlin, Merve-Verlag, 2005.
- Marcus, Greil: Lipstick traces : von Dada bis Punk - kulturelle Avantgarden und ihre Wege aus dem 20. Jahrhundert. Hamburg, Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins, 1995.
- McLuhan, Marshall Die magischen Kanäle. Understanding Media. Basel, Verlag der Kunst Dresden, 1995.
- Mitchell, William J.: The reconfigured eye : visual truth in the post-photographic era. Cambridge, Mass., The MIT Press, 2001.

- Mitchell, William J.: *Picture theory : Essays on verbal and visual representation*. Chicago, University of Chicago Press, 1994.
- Möbius, Hanno: *Montage und Collage : Literatur, bildende Künste, Film, Fotografie, Musik, Theater bis 1933*. München, Fink, 2000.
- Monaco, James: *Film verstehen*. Reinbeck bei Hamburg, Rowohlt, 2000.
- Möseneder, Karl: *Streit um Bilder : von Byzanz bis Duchamp*. Berlin, Reimer, 1997.
- Mungen, Anno: "BilderMusik". Remscheid, Gardez!-Verlag, 2006.
- Neumann-Braun, Klaus: *Viva MTV! : Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt, Suhrkamp, 1999.
- Niemczyk, Ralf / Schmidt, Torsten: *From Skratch : das DJ-Handbuch*. Köln, Kiepenheuer & Witsch, 2000.
- Paik, Nam-june / Stooss, Toni: *Nam June Paik : video time - video space; [Katalog]*. Stuttgart, Cantz, 1991.
- Paik, Nam June / Decker, Edith: *Niederschriften eines Kulturnomaden : Aphorismen, Briefe, Texte*. Köln, DuMont, 1992.
- Pias, Claus: *Kursbuch Medienkultur : die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart, DVA, 2004.
- Poschardt, Ulf: *DJ-culture : Diskjockeys und Popkultur*. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 1997.
- Prochak, Tim: *How to Remix*. London, Sanctuary Publishing Limited, 2001.
- Rees, Alan Leonard: *A history of experimental film and video: from the canonical avant-garde to contemporary British practice*. London, BFI Publ., 1999.
- Reynolds, Simon: *Blissed out : the raptures of rock*. London, Serpent's Tail, 1990.
- Römer, Stefan: *Künstlerische Strategien des Fake : Kritik von Original und Fälschung*. Köln, DuMont, 2001.
- Skerl, Jennie: *William S. Burroughs*. Boston, Twayne, 1986.
- Sklovskij, Viktor: *Theorie der Prosa*. Frankfurt a.M., S. Fischer Verlag, 1966.
- Spielmann, Yvonne: *Video*. Frankfurt a. M., Suhrkamp Verlag, 2005.
- Spinrad, Paul: *the VJ book*. Los Angeles, Feral House, 2005.
- Teige, Karel: *Liquidierung der "Kunst"*. Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1968.
- Wees, William Charles: *Light moving in time : studies in the visual aesthetics of avant-garde film*. Berkeley, Univ. of California Pr., 1992.
- Weibel, Peter / Neue Galerie / Künstlerhaus: *Kunst ohne Unikat: Multiple und Sampling als Medium; Techno-Transformationen der Kunst = Art without the unique*. Köln, Verlag der Buchhandlung, 1999.
- Woolman, Matt: *Seeing Sound
Vom Groove der Buchstaben und der Vision vom Klang*. Mainz, Verlag Hermann Schmidt, 2000.
- Youngblood, Gene: *Expanded cinema*. New York, N.Y., Dutton, 1970.

Zeitschriften

Betancourt, Michael: A Taxonomy of Abstract Form Using Studies of Synaesthesia and Hallucinations. *Leonardo*. 40. Jg, Ausg. 1/2007 S.59 - 65

Goergen, J.: Walter Ruttmanns Tonmontagen als Ars Acustica. *Massenmedien und Kommunikation* Nr. 89. 1994

Johannsen, Finn: Tensnake: I Say Mista, In: *De:Bug*, 112, 05/2007, S. 69.

Lewis-Williams, J. D. / Dowson, T. A.: The Signs of All Times: Entoptic Phenomena in Upper Palaeolithic Art, *Current Anthropology* 29/2, 1988, S. 201-245.

Rapp, Tobias: Hang the VJ, *Taz Berlin lokal*, 1. 7. 2004, S. 27.

Rohlf, Jan: Generieren, nicht collagieren, *Cinema* 49, 2003, S.121 – 132

Romano, Tricia: Hybridelity, *Artbyte* 3/6 2001: 52-59.

Internetpublikationen

Collopy, Fred.: rhythmic light. URL:
<http://rhythmiclight.com/> (zugegriffen am 16.7.2007).

Conner, Bruce / DEVO: Mongoloid. URL:
<http://titetimes.blogspot.com/2007/04/devo-mongoloid-film-by-bruce-conner.html> (zugegriffen am 16.7.2007).

Cytowic, Richard: Touching Tastes, Seeing Smells—and Shaking Up Brain Science. URL:
http://cytowic.net/Synesthesia/Downloads/Cytowic_Cerebrum2002.pdf. (zugegriffen am 16.7.2007).

Heise Online: News. 23.10.2006, URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/79870> (zugegriffen am 16.07.2007).

Jaeger, Timothy.: Live Cinema Unraveled, URL:
http://www.vj-book.com/VJ_BOOK.pdf (zugegriffen am 16.7.2007).

Jorjo: VJForums. 27.08.2002, <http://www.vjforums.com/showthread.php?t=575&highlight=vj>
(zugegriffen am 16.07.2007).

Koch, Daniel: Intro.de News 08.09.2006. URL:
<http://www.intro.de/news/23037461>. (zugegriffen am 16.7.2007).

Lenhart, Amanda / Madden, Mary: Teen Content Creators and Consumers. URL:
http://www.pewinternet.org/PPF/r/166/report_display.asp. (zugegriffen am 15.08.2007).

Miller, Paul D.: DJ Spooky official website. URL:
www.djspooky.com (zugegriffen am 6.09.2007).

Moldenhauer, Oliver: Kultur-Flatrate statt Knast. Spiegel Online 22.07.2004. URL:
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,309768,00.html>, (zugegriffen am 27.08.2007).

o.a.: NOTV Visual Music
http://www.notv.com/index.php?option=com_content&task=view&id=114&Itemid=26,
(zugegriffen am 19.8.2007)

o.a. Messa di Voce.

www.tmem.org/messa/img/maluma-takete.jpg
(zugegriffen am 19.8.2007)

Pearson, Joshua L.: EBN Media Archive
<http://www.joshualpearson.com/> (zugegriffen am 16.7.2007).

Rubin, Peter: A Look at Video Mix Culture, URL:
<http://www.prototypen.com/blog/vjblog/archives/PeterMaxavisionVJManifesto.pdf> (zugegriffen am 16.7.2007).

VJ Vishnu: psychedelic hallucination patterns created in process similar to "video feedback"? vjforums.com.
URL: <http://www.vjforums.com/showthread.php?t=12462&highlight=entoptic> (zugegriffen am 16.7.2007).

Vorträge

Paech, Joachim: (Avantgarde-)Film und Entropie. Oder: Ordnung und Unordnung in der Filmgeschichte. Vortrag zur Veranstaltung „Das frühe Kino und die Avantgarde“. Wien, 13. – 18.03. 2002. URL:
http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/earlycinema/symposion/symposion_paech.html#1
(zugegriffen am 16.7.2007).

Radiosendungen (zitiert nach Sendemanuskript)

Boehmer, Konrad (Redakteur, Sprecher): Collage - Décollage - Teil 2. In: Musik Spezial
Vom Innen und Außen der Klänge.
Die Hörgeschichte der Musik des 20. Jahrhunderts.
Montag, 10. Juli 2000, 22.05 bis 23 Uhr
SWR2, 2000.

Audiovisuelles Material

All is full of Love
(1999) Cunningham, Chris / *Björk*

Ballet Mechanique.
(1924) Léger, Ferdinand / Murphy, Dudley / *Man Ray*. (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Dada Cinema.
Paris, Édition du Centre Pompidou, 2005.

Berlin. Die Sinfonie der Großstadt.
(1923) Ruttman, Walter. Archive.org. URL:
<http://www.archive.org/details/BerlinSymphonyofaGreatCity>

Cityscan 4.11.
HFR-Lab. (2004) (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Faulkner, Michael: VJ : audio-visual art + VJ culture.
(BegleitDVD) London, King, 2006.

Corp.Inc.
(2004) *Bauhouse*. (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Addictive.com: Audiovisualize. London, Universal,
2004.

Da Funk.
(1997) Spike Jonze / *Daft Punk* Erschienen auf: The Work of the Director Spike Jonze. Emi Music Germany,
2003

Diagonal-Symphonie.
(1921) Viking Eggeling. (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Dada Cinema. Paris, Édition du Centre
Pompidou, 2005.

Electronic Behaviour Control System Live.
(1999) *Emergency Broadcast Network*. (vgl. beigelegte DVD) Quelle: <http://www.joshualpearson.com/>

Entr' Acte.

(1924) René Claire (vgl. beigelegte DVD)

Erschienen auf: Dada Cinema. Paris, Édition du Centre Pompidou, 2005.

Filmstudie.

(1926) Richter, Hans. (vgl. beigelegte DVD)

Erschienen auf: Dada Cinema. Paris, Édition du Centre Pompidou, 2005.

Global Groove.

(1973). Paik, Nam June. (Ausschnitt vgl. beigelegte DVD) URL:

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/global-grove/video/1/>

Mongloid

(1978) Connor, Bruce / DEVO (vgl. beigelegte DVD)

Erschienen auf: The Complete Truth About De-Evolution, Warner Music Group, 2004

Offon.

(1972) Bartlett, Scott. URL:

<http://www.YouTube.com/watch?v=vp6nbDDdILE>

Panzerkreuzer Potemkin.

(1925) Eisenstein, Sergej. Icestorm Entertainment, 2004.

Power Graphixx.

(o.a.) D-Fuse / Nonplace. (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Faulkner, Michael: VJ : audio-visual art + VJ culture. (Begleit-DVD) London, King, 2006.

Reel Vol. 3.

(o.a.) VJ Moto. (vgl. beigelegte DVD)

Erschienen auf: Faulkner, Michael: VJ : audio-visual art + VJ culture. (Begleit-DVD) London, King, 2006.

Rebirth of a Nation.

(2007) DJ. Spooky. (vgl. beigelegte DVD)

URL: <http://www.djspooky.com>

Rhythmus 21.

(1921) Richter, Hans. (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Dada Cinema. Paris, Édition du Centre Pompidou, 2005.

Snake Worship Island.

(2004) Eclectic Method. (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Addictive.com: Audiovisualize. London, Universal, 2004.

Timber.

(1998) ColdCut. (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Faulkner, Michael: VJ : audio-visual art + VJ culture. (BegleitDVD) London, King, 2006.

Wait Not.

(o.a.) The Nebulae of Something. (vgl. beigelegte DVD) Erschienen auf: Addictive.com: Audiovisualize. London, Universal, 2004.

Weekend.

(1930) Ruttmann, Walter URL:

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/weekend/audio/2/>

11 Anhang

Der Diplomarbeit liegt eine DVD mit Filmbeispielen bei.

12 Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe; die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungskommission vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Siegen, den

Tim Krieger

Ich erkläre mich hiermit einverstanden, dass meine Diplomarbeit in den Buchbestand der Universität Siegen aufgenommen wird und wie ein Verlagsverzeichnis benutzt werden kann.