



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

VISUAL ARTS

Visualisierung von Musik

Definition, Entwicklung und aktuelle Tendenzen

Verfasserin

Laura Welzenbach

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag<sup>a</sup>. phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin / Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Brigitte Marschall



# Inhaltsverzeichnis

|                                                                              |           |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Vorwort .....</b>                                                      | <b>3</b>  |
| <b>2. Einleitung .....</b>                                                   | <b>7</b>  |
| <b>3. Definition .....</b>                                                   | <b>11</b> |
| 3.1.    Avantgarde-/ Experimentalfilmgenres .....                            | 11        |
| 3.1.1. Abstrakter Film / Absoluter Film .....                                | 11        |
| 3.1.2. Animation / Trickfilm .....                                           | 12        |
| 3.1.3. Expanded Cinema .....                                                 | 13        |
| 3.1.4. Found Footage Film .....                                              | 16        |
| 3.1.5. Videokunst und Intermedialität .....                                  | 17        |
| 3.2.    Visual Arts – Ein Definitionsversuch .....                           | 19        |
| 3.2.1. Begrifflichkeit VJ .....                                              | 23        |
| 3.2.2. Formen, Ästhetik und Materialität .....                               | 38        |
| 3.2.3. Kategorisierungsversuch .....                                         | 44        |
| <b>4. Entwicklung und Wegbereiter .....</b>                                  | <b>48</b> |
| 4.1.    Vom Farbklavier bis zu Oskar Fischinger<br>und Mary Ellen Bute ..... | 48        |
| 4.1.1. Oskar Fischinger .....                                                | 50        |
| 4.1.2. Mary Ellen Bute .....                                                 | 52        |
| 4.1.3. James und John Whitney .....                                          | 53        |
| 4.2.    Psychedelische Licht-Shows und Live Konzerte .....                   | 55        |
| 4.3.    Computerkunst / Computerfilme .....                                  | 58        |
| 4.4.    Musikvideos .....                                                    | 59        |
| <b>5. Live Visuals: Beispiel Club .....</b>                                  | <b>64</b> |
| 5.1.    Der Weg in die Clubs .....                                           | 64        |
| 5.1.1. Technik .....                                                         | 64        |
| 5.1.2. Inhalt .....                                                          | 69        |
| 5.2.    Visuals kontra Musik .....                                           | 72        |
| 5.2.1. Raum .....                                                            | 77        |
| 5.2.2. Performance .....                                                     | 82        |

|                                                          |           |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>6. Resümee .....</b>                                  | <b>87</b> |
| <b>7. Quellenverzeichnis .....</b>                       | <b>91</b> |
| 7.1. Literaturverzeichnis .....                          | 91        |
| 7.2. Internetquellen .....                               | 93        |
| 7.2.1. Internetquellen mit eindeutiger Zugehörigkeit ... | 94        |
| 7.2.2. Vorträge (aus Onlinearchiven) .....               | 94        |
| <b>8. Anhang .....</b>                                   | <b>96</b> |
| 8.1. Abstract .....                                      | 96        |
| 8.2. Lebenslauf .....                                    | 97        |

## **1. Vorwort**

Einen ersten Einblick in die Visual Arts Szene in Wien und in den wissenschaftlichen Diskurs zu diesem Thema, erhielt ich während meiner Tätigkeit als Praktikantin bei sound:frame 2009, dem Festival für audiovisuelle Kunst und Kultur. Es war mir möglich mit einigen KünstlerInnen, VeranstalterInnen und KuratorInnen inspirierende Gespräche zu führen. Interessant ist, dass in dieser Stadt die Visualisierung von Musik, insbesondere elektronischer Musik, in einer langen Tradition steht und nach wie vor viel diskutiert ist. Schließlich motivierten mich die Diskussionen, die im Rahmen des Symposienprogramms entstanden, die Entwicklung dieser Kunstform genauer zu erforschen und aktuelle Tendenzen darüber in Erfahrung zu bringen, denn die Gespräche und Vorträge hinterließen bei mir oftmals ungeklärte Fragen, statt zufriedenstellende Antworten. Im Herbst 2009 bekam ich die Möglichkeit als Co-Kuratorin und Mitorganisatorin des sound:frame Festivals 2010 tätig zu sein und unter anderem einen Programmpunkt des Symposiums zu gestalten. Mit dieser Aufgabe konnte ich die Fragen in einer Diskussionsrunde, beteiligt waren österreichische KünstlerInnen der Visual Arts, kritisch reflektieren und besprechen. Besonders interessant war, dass dabei die unterschiedlichen Meinungen von zwei Generationen aufeinandertrafen. Dieser erste Versuch meine Überlegungen gegenüber einem fachkundigen Publikum, mit für mich durchdachten Argumenten zu vertreten und mit kritischen Anmerkungen die Diskussionsrunde am Laufen zu halten, war ein persönliches Erfolgserlebnis. Diese positive Herausforderung beeinflusste den Entstehungsprozess der vorliegenden Arbeit wesentlich.

Über Synästhesie in der darstellenden Kunst, Visualisierung von Musik oder grenzüberschreitende Kunst gibt es viel einschlägige Fachliteratur. Die Informationen über die visuelle Ebene in Zusammenhang mit Musikveranstaltungen reichen von psychedelischen Lichtshows über Punkbandauftritte bis hin zu den ersten Visuals in der aufkommenden Technokultur. Die Forschung von Visualisierung populärer Musik scheint mit dem Abklingen des Hypes rund um die Musikvideos uninteressant geworden zu

sein. Offensichtlich konzentrierte sich die Forschung auf die Live Inszenierung von elektronischer Musik. Ab Ende der 1990er Jahre sind vor allem Essays und Diplomarbeiten zu diesem Thema zu finden. Die live Visualisierung von Popmusik wird überraschenderweise oft ausgeklammert. Die Entwicklung der Visual Arts bis Ende der 1980er Jahre ist schon vielfach ausgearbeitet worden, deswegen gebe ich in dieser Forschungsarbeit nur einen exemplarischen Überblick. Für die weitere Recherche erschwerte die unklare Definition der Begrifflichkeiten die Literatursuche. Einige Veröffentlichungen rund um den Begriff VJ, wie etwa Charles Lee Thorps *Understanding Contemporary Forms of VJ Performance*, oder Michael Faulkners *VJ. audio-visual art + vj culture*, an welcher er in Zusammenarbeit mit der VJ Crew D-Fuse arbeitete oder *The VJ Book* von Paul Spinrad waren schnell gefunden, brachten aber größtenteils nicht die erhofften Informationen. In Arbeiten über Live Cinema (Mia Makela), Visual Music (Cornelia und Holger Lund), Video- und Projektionskunst fand ich interessante Parallelen und Überschneidungen. Ausstellungskataloge, beispielsweise von sound:frame oder see this sound 2009, waren ebenfalls unersetzliche Quellen. Die letztgenannte Ausstellung brachte auch weitere Publikationen, wie *Audiovisuology* von Sandra Nauman und Dieter Daniels, mit sich.

Die Herausforderung lag also darin, aus diesen unterschiedlichen Quellen und Herangehensweisen relevante Informationen herauszulesen und einen neuen Ansatz zu erarbeiten. Einige AutorInnen der eben erwähnten Literatur sind hauptberuflich als KünstlerInnen tätig und näherten sich mit theoretischen Überlegungen den Umständen ihrer Praxis. Ich selbst habe bisher keine künstlerischen Erfahrungen im Bereich der Visual Arts gesammelt. Diese Tatsache ermöglicht es mir, mit einem neutralen Blick die Gegebenheiten zu betrachten. Ich sehe mich als Beobachterin und nutze diese Gelegenheit, um offensichtliche Merkmale herauszuarbeiten, die nicht von Räumen oder Musikgenres abhängig sind. Zusätzlich erlauben mir die Erfahrungen, die ich im Rahmen der Tätigkeiten beim sound:frame Festival machen durfte, Werke die ich gesehen habe als Beispiele anzufügen und Eindrücke wissenschaftlich zu

reflektieren. Die Bezugnahme auf die Entwicklungen der letzten Jahre in Wien ist aus diesem Grund unumgänglich und wird in der Arbeit immer wieder erkennbar sein.

Es treffen hier also verschiedenste Ansichten und Interpretationen aufeinander, welche eine Auseinandersetzung und Gegenüberstellung sehr spannend machten. Interessant ist beispielweise, dass die Verwendung des Begriffs VJ sich in nur wenigen Jahren immer wieder veränderte oder dass sich die Visuals Arts in Abhängigkeit von Institutionen unterschiedlichen Ansichtsweisen beugen mussten. Aus diesen Beobachtungen heraus ergibt sich folgende Forschungsfrage: Anhand welcher Faktoren sind Definitionen, Differenzierungen und Kategorisierungen der Visual Arts möglich und sinnvoll? Vor dem Hintergrund dieser forschungsleitenden Fragestellung bilden der Diskurs rund um die Begriffsdefinition und die Auseinandersetzung mit Kategorisierungsversuchen den Fokus dieser Diplomarbeit.

Die vorliegende Diplomarbeit erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es ist ein Versuch Visual Arts auch im Kontext popkultureller Entwicklungen zu reflektieren und den schmalen Grat zwischen U- und E-Kunst zu verdeutlichen oder teilweise sogar aufzuheben. Weiters möchte ich hinzufügen, dass ich bewusst eine geschlechtsneutrale Schreibweise verwende. Der Frauenanteil in der Visual Arts Szene in Wien ist sehr hoch und soll durch entsprechend mitberücksichtigt werden. Allerdings sollen die Bezeichnungen VJ und DJ geschlechtsneutral verstanden werden.

Auf Bildmaterial verzichte ich, weil ein wesentliches Merkmal dieser Kunstform die Bewegung im Bild oder sogar die Bewegung des gesamten Bildes ist. Die äquivalente Dokumentation und auch die Archivierung dieser Kunstform ist ein Aspekt, der eine gesonderte Betrachtung benötigt und von der Forschung bereits bearbeitet wird. Da sich dieser Forschungsbereich erst am Anfang befindet und aufgrund der Komplexität und Schwierigkeit der Archivierung und

Dokumentation von Visual Arts, wird diese Auseinandersetzung hier nur am Rande erwähnt.

Abschließend möchte ich mich aufrichtig bei meinen Eltern für ihre Unterstützung bedanken. Ich danke auch meiner restlichen Familie und meinen FreundInnen für jegliche Hilfe und die motivierenden Worte. Des Weiteren bedanke ich mich beim gesamten sound:frame Team für die Möglichkeit in diesem Rahmen praktische Erfahrungen und theoretisches Wissen aus erster Hand zu sammeln. Meiner Betreuerin Prof. Dr. Brigitte Marschall danke ich für ihre Geduld, die Freiheiten, die ich im Schreibprozess genießen durfte und die zielorientierte Unterstützung, die eine angenehmes Arbeitsumfeld ermöglichten.

## 2. Einleitung

„Visuelle Musik ist eine dynamische Kunstform, bei der Visuelles und Musik kombiniert werden, wodurch eine Interaktion zwischen den beiden Bestandteilen stattfindet. Damit wird eine einzigartige Wirkung erzielt, die ohne diese Interaktion nicht möglich wäre. In der idealen Form ist visuelle Musik eine faszinierende Kombination von Disziplinen, die sich gegenseitig ergänzen. Diese schöpferische Kombination von Form, Farbe und Musik birgt unbegrenzte Möglichkeiten für den künstlerischen Ausdruck.“<sup>1</sup>

Visual Arts ist ein sehr weitgreifender Begriff, darunter können verschiedenste visuelle Kunstformen verstanden werden. In der vorliegenden Diplomarbeit ist diese Begrifflichkeit im Sinne von „Visualisierung von Musik“ zu sehen. In diesem Zusammenhang bezeichnet Visual Arts eine relativ junge Kunst, trotzdem steht hinter ihr ein langer Entwicklungsprozess. Ihre Vorgeschichte prägt sie in vielerlei Hinsicht, wie etwa Ästhetik, Thematik, Materialität, Inhalt und Technik. Gegenstand dieser Forschungsarbeit ist eine Auseinandersetzung mit dieser hybriden künstlerischen Ausdrucksweise, die als Kunst- und Unterhaltungsphänomen gesehen werden kann. Die Arbeit ist in drei große Themenblöcke unterteilt, dabei handelt es sich um die Auseinandersetzung mit der Definition, Entwicklung und abschließend einer Betrachtung der Live Visuals anhand des Beispiels Club.

Im ersten Kapitel versuche ich den Begriff Visual Arts zu definieren. Bewusst wähle ich die Formulierung „Definitionsversuch“, denn die Visual Arts hat sich inzwischen zu einer komplexen audiovisuellen, inter- und multimedialen Kunstform entwickelt, deren Grenzen und Termini schwer zu erfassen sind. So etablierte sich beispielsweise auch die Bezeichnung Visual Music, die auch von Holger und Cornelia Lund in ihrer Publikation *Audio.Visual – On Visual Music and Related Media* verwendet wird. Visual Music meint in ihrer Interpretation durchaus dasselbe, wie hier Visual Arts. Bewusst wähle ich jedoch die Bezeichnung Visual Arts, denn im Zentrum sollen die Entwicklungen und

---

<sup>1</sup> Weibel, Peter: Von der visuellen Musik zum Musikvideo. In: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hg.): Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo. Köln: DuMont, 1987. S. 54.

Gegebenheiten der visuellen Aspekte stehen. Eine detaillierte Ausführung der parallel stattfindenden musikalischen Entwicklungen würde den Rahmen dieser Arbeit jedoch sprengen. Die musikalischen Veränderungen können aber nicht gänzlich ausgeblendet werden, da sie in direktem Zusammenhang mit Visual Arts stehen. Aus diesem Grund findet die Musik in Abhängigkeit der Relevanz für die visuelle Ebene Erwähnung.

Da der experimentelle Film die Charakterzüge der Visual Arts meines Erachtens wesentlich prägte und sogar vorwegnahm, versuche ich mich über eine Auseinandersetzung mit den im Filmbereich etablierten Genres und Begrifflichkeiten an eine Definition der Visuals Arts heranzutasten. Dabei untersuche ich Experimentalfilmgenres wie Abstrakter-/ Absoluter Film, Animationsfilm, Expanded Cinema, und verdeutliche diese mit frei gewählten Beispielen. Anhand der Ästhetik, Entwicklung und der Tatsache, dass die auditive Ebene und Rhythmus wichtige Aspekte dieser filmischen Formen sind, lässt sich eine Definition der Visual Arts prägnanter formulieren. Die Analyse des Experimentalfilms soll einen skizzenhaften Einblick geben und kann deshalb keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Simultanitäten und Widersprüche zwischen Experimentalfilm und Visual Arts verdeutlichen, welche Formen in dieser Arbeit genauer untersucht werden. Nach dieser Analyse folgt die Betrachtung des Terminus VJ. Dabei stelle ich die Sichtweisen von vier WissenschaftlerInnen kritisch gegenüber und erarbeite darauf aufbauend eine weitere Definitionsmöglichkeit.

Über die Analyse der Ästhetik und Materialität, die ich anhand von Ausstellungswerken des sound:frame Festivals 2009 veranschauliche, versuche ich Formen der Visual Arts erkenntlich zu machen, welche folglich im Kapitel „Kategorisierungsversuch“ ausformuliert werden. Auch hier sind weitere Zusammenhänge und Verweise zum Experimentalfilm erkennbar.

Im folgende Themenblock setzte ich mich mit der Entwicklung, den Vorreitern und Wegbereitern dieser Kunstform auseinander. Nach einem kurzen Einblick in die Versuche Farbklaviere und dergleichen zu kreieren, bildet das

künstlerische Schaffen von Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute und James und John Whitney den nächsten Schwerpunkt. Ihre Arbeiten zählen ebenfalls zum experimentellen Film. Ich möchte ihre filmischen Werke beispielhaft hervorheben, da sie eine harmonische Zusammenarbeit mit Musik umsetzen. Es wird also das bewusste Arbeiten, besonderes Augenmerk liegt dabei auf dem Übergang vom Stumm- zum Tonfilm, mit auditiven und visuellen Medien reflektiert. In den 1960er Jahre werden Pop-Konzerte immer öfter mit Lichtprojektionen, Film- und Diapräsentation begleitet. Die psychedelischen Lichtshows dieser Zeit sind wohl die wesentlichen Vorreiter der Visual Arts in Echtzeit. Die KünstlerInnen, die diese multimedialen Shows umsetzen, könnten als die ersten VJs bezeichnet werden. Weiter spanne ich den Bogen über die Computerkunst und somit der Digitalisierung bis hin zu Musikvideos und fernsehen und schließe damit das Kapitel „Entwicklung und Wegbereiter“ ab.

Die Visual Arts im Clubkontext auf inhaltlicher und technischer Ebene soll im Folgenden genauer betrachtet werden. Welche Aspekte für die Etablierung dieser Kunstform im Club verantwortlich waren, werden hier erläutert. Dabei soll das Kapitel „Technik“ nur einen Überblick verschaffen und die Revolutionen in diesem Bereich exemplarisch dokumentieren. Wie der Club anfangs als Sprachrohr für Kritik an Politik und Gesellschaft genutzt wurde, wie und warum sich das geändert hat, wird im Kapitel „Inhalt“ analysiert. Die sich verändernden Bedürfnisse der Gesellschaft spielen dabei eine wesentliche Rolle. Die Analyse des Publikums in diesem Kontext ermöglicht es aufgrund des Rezeptionsverhaltens weitere Kategorien der Visual Arts herauszuarbeiten. Diese Thesen bilden später den Fokus des Differenzierungsversuchs zwischen Live Cinema und Clubperformance.

Im Kapitel „Visuals kontra Musik“ werden Unterschiede, Defizite und Parallelen dieser Medien ausgearbeitet. Welches Medium ordnet sich dem anderen unter, unter welchen Umständen werden sie gleichberechtigt, mit welchen Performance- und Präsentationsmöglichkeiten arbeiten sie? Mit diesen Fragen setzte ich mich in Bezug auf Raum und Performance auseinander. Die kritische

Betrachtung der Visual Arts im Club und der Versuch Regeln für diese Kunst aufzustellen soll als Vorschlag und Denkanstoß dienen. Es handelt sich dabei um Überlegungen, die sich aus der Auseinandersetzung mit dem Vergleich von Musik und Visuals herauskristallisierten. Ich möchte dabei durchaus mit einem kritischen Blick die Gegebenheiten in den Clubs begutachten, ohne aber das Potential des Clubs als Brutstätte für junge KünstlerInnen außer Acht zu lassen, denn der Club bietet einer jungen kreativen Generation einen Präsentationsraum, in dem sie künstlerische Freiheit genießen dürfen. Weiters versuche ich Spezifikationen, die von den räumlichen Strukturen abhängig sind auszuarbeiten. Abschließen möchte ich die Arbeit und die Auseinandersetzung mit Visual Arts thematisieren in dem ich die Performancemöglichkeiten darlege und Besonderheiten von körperlicher Performance in Kombination mit Visual Arts im Vergleich zur Musik herausarbeite.

### 3. Definition

#### 3.1. Avantgarde-/ Experimentalfilmgenres

Schon für den frühen Experimentalfilm war Musik, Ton oder Geräusch ein zentraler Aspekt. Rhythmus spielte nicht nur diesbezüglich eine wesentliche Rolle, sondern auch bei Montage und Kameraführung. Eine schnelle Bildabfolge überfordert heutzutage niemanden mehr, war aber damals eine Herausforderung für das Publikum. Durch diese Ästhetik wurde das Rezeptionsverhalten des Publikums auf visueller und auch auditiver Ebene verändert. Damit ebnete der Experimentalfilm den Weg für viele moderne Kunstformen, auch den der Visual Arts.

##### 3.1.1. Abstrakter Film / Absoluter Film

Mit der aufstrebenden „gegenstandslosen“ Kunst um 1910 begannen auch die ersten Experimente eines abstrakten Films. Vorreiter wie die Lichtorgel, das Eidoskop, Chromatrop oder das Kaleidoskop beeinflussten die Filmemacher. Abstrakte Formen und Farben bewegten sich durch das Bild, wie beispielsweise in Hans L. Stoltenbergs *Buntfilm* (1911) oder Léopold Survages *Rythmes colorés pour le cinéma* (1912-14).<sup>2</sup> Es entstand eine starke Wechselbeziehung zwischen der bildenden Kunst und dem Film. Künstler wie Viking Eggling und Hans Richter begannen als Maler oder Architekten. Ihre Rollbilder waren Vorlage für ihre Filmideen. Neben diesen beiden Künstlern arbeiteten auch Walter Ruttmann und sein Schüler Oskar Fischinger mit der Trickfilmtechnik – was dem abstrakten Film mehr Bekanntheit einbrachte. Die Begrifflichkeit Absoluter Film wurde eingeführt und beschreibt das Loslösen von Gegenständlichkeit und jeglichen filmischen Regeln. Die Künstler verzichteten auf Dramatik und Handlung und spielten mit Positiv- und Negativbildern,

---

<sup>2</sup> Vgl.: Scheugl, Hans/Schmidt jr., Ernst: Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms. 2 Bde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974. S. 28-31.

unüblichen Kameraeinstellungen und Montage.<sup>3</sup> Diese Darstellungsweisen wurden durchaus auch vom narrativen Film übernommen.

„Die ersten absoluten Filme verstanden sich explizit als ‚Musik zum Sehen‘, wie aus ihren Titeln und Manifesten herauszulesen ist. Sie begriffen sich als zeitliche Erweiterung malerischer Probleme des Kubismus, des De Stijl, des Futurismus und des Konstruktivismus und schufen eine ‚Augenmusik des Films‘, wie ein Zeitgenosse anlässlich der ersten Vorführung von Walter Ruttmanns Filmen schrieb.“<sup>4</sup>

Nicht nur mit der Trickfilmtechnik wurde experimentiert, auch auf mechanische Weise wurde das Filmmaterial bearbeitet. Dabei handelt es sich um den sogenannten Handmade Film. Ein früher Vertreter dieser Art des abstrakten Films war Len Lye. Er kratzte Formen in die Emulsionsschicht des Filmmaterials und bemalte es. Abstrakte Formen schwebten über die Bildoberfläche. Len Lye und später auch Norman McLaren kombinierten die illusionistischen Bilder mit Jazzmusik. Diese Technik entwickelte sich in den 1960er Jahren stark weiter. Das Zelluloid wurde beispielsweise mit Insektenflügeln beklebt oder mit Fingerabdrücken bedruckt. Diese unterschiedlichen Techniken findet man auch im Expanded Cinema wieder.<sup>5</sup>

### **3.1.2. Animation / Trickfilm**

Der „Realfilm“ zeichnet 24 fotografische Bilder pro Sekunde auf, die beim Abspielen eine Illusion der Bewegung erzeugen. Der Animations- oder Zeichentrickfilm funktioniert nach demselben Prinzip. Kader für Kader werden statische Zeichnungen, Puppen, Collagen oder Objekte bearbeitet. 24 Bilder pro Sekunde sind notwendig, damit das menschliche Auge das animierte

---

<sup>3</sup> Vgl.: Götz, Karl Otto: Abstrakter Film und Elektronenmalerei. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 49-51.

<sup>4</sup> Daxl, Heiko: Musik des Lichts – Zur Geschichte der klingenden Bilder im Experimentalfilm. In: Petzke, Ingo: Das Experimentalfilm-Handbuch. Frankfurt: Deutsches Filmmuseum Frankfurt, 1989. S.145.

<sup>5</sup> Vgl.: Scheugl/Schmidt: Subgeschichte des Films. Bd.1, S. 350-351.

Material in Bewegung wahrnehmen kann. „Animation“ stammt vom lateinischen Verb *animare* ab, was mit „Leben einhauchen“ oder „beseelen“ übersetzt werden kann. Der Animationsfilm versetzt also leblose Objekte in Bewegung.<sup>6</sup>

Der Zeichner, Karikaturist und Zauberkünstler Emile Cohl war einer der ersten, und heute noch bekannten Persönlichkeiten des Zeichentrickfilms. Er beschäftigte sich auch mit Puppenfilmen und kombinierte den Realen- mit dem Trickfilm, wie beispielsweise in *Der Gehirnmechaniker / Die Reparatur des Gehirns* (1911). Ein Arzt bekommt mithilfe eines Trichters Einblick in das Gehirn seines Patienten. „Was der Doktor sieht, wird als Zeichentrickfilm gezeigt: sich verändernde Gehirnwindungen, Spiralen, verschiedene sich kontinuierlich verändernde Figuren und Gebilde, ein Männchen, das sich z.B. in zwei Gestalten aufteilt.“<sup>7</sup> Die Art und Weise wie Cohl den Trickfilm einsetzte und was er darstellte, war für viele seiner Nachfolger wegweisend. An dieser Stelle müssen die Virtuosen Dave und Max Fleischer, sowie Walt Disney erwähnt werden. Sie führten das Erbe von Emile Cohl gebührend und erfolgreich weiter. Die Erfinder von Popeye und Micky Mouse arbeiteten spielerisch mit Formen und Illusionen,<sup>8</sup> wobei sie diese „oft bis zur Abstraktion stilisierten“.<sup>9</sup>

### 3.1.3. Expanded Cinema

Mit Expanded Cinema ist all das gemeint, „was über die kinoübliche Filmprojektion hinausgeht [...]. Expanded Cinema ist der Versuch, die Grenzen der Filmleinwand zu sprengen und Film wieder auf seinen Wert als Medium zurückzuführen, befreit von jenem Sprachcharakter, den er im Laufe seiner Entwicklung angenommen hat.“<sup>10</sup> Das „Erweiterte Kino“ reicht von Mehrfachprojektionen über Intermediale Vorführungen bis hin zu Environments.

---

<sup>6</sup> Vgl.: Friedrich, Andreas: Einleitung. In: Koeber, Thomas: Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart: Reclam, 2007. S. 9-13.

<sup>7</sup> Scheugl/Schmidt: Subgeschichte des Films. Bd.1, S. 54.

<sup>8</sup> Vgl.: Ebd. S. 57-64.

<sup>9</sup> Ebd. S. 73.

<sup>10</sup> Ebd. S. 253.

Alle Formen des Expanded Cinema aufzuzählen ist ein Ding der Unmöglichkeit, denn der Variation und der Ideenfreiheit sind keine Grenzen gesetzt. Trotzdem sollen die folgenden Begrifflichkeiten und Beispiele dieses weitgreifende Genre verdeutlichen:

- Mehrfachprojektionen:

Mit dem Aufkommen des Films wurde beinahe simultan an der räumlichen Wirkung dieses zweidimensionalen Mediums gearbeitet. Raul Grimoin- Sanson erfand 1897 das Cosmorama, welches er drei Jahre später auf der Pariser Weltausstellung präsentierte. Er platzierte die ZuschauerInnen in einer Luftballongondel, die sich in der Mitte des Ausstellungsraumes befand. Zehn synchron geschaltete Filmprojektoren projizierten die Bilder einer Ballonrundfahrt auf eine Panoramaleinwand. Laut Überlieferung wirkte es auf die ZuschauerInnen sehr realistisch. Auch in den Narrativen Film erhielt die Mehrfachprojektion Einzug. Um der Handlung folgen zu können und um die gesamte Bildfläche im Auge zu behalten, wurden üblicherweise Doppel- oder Dreifachprojektionen verwendet.

Der filmtechnische Fortschritt und die Experimentierfreudigkeit der KünstlerInnen ließ die Entwicklung der Mehrfachprojektionen rasant voranschreiten. Im Jahr 1924 realisierte Laszlo Moholy-Nagy seine Idee des *Polykinos*. Er gestaltete den Kinosaal mit kugelsegmentförmigen schrägen Leinwänden neu und arbeitete mit Spiegeln. Seine Konstruktion untermalte er mit verzerrten, laut und leiser werdenden Stimmen und Geräuschen. Das Einsetzen der Leinwand als Projektionsfläche wurde für KünstlerInnen immer mehr zu einer Herausforderung. Die Anzahl erhöhte sich, die Formen veränderten sich und die Anordnung im Raum variierte. Leinwände wurden beispielsweise so aufgebaut, dass das Publikum dazwischen umher gehen konnte.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Vgl.: Ebd. S. 595-596.

- Environments:

In der filmischen Kunst versteht man unter Environments das Miteinbeziehen des (öffentlichen) Raums. Environments beschreiben das Ausbrechen der Leinwand, als rechteckige Form, als reine Projektionsfläche. Das Medium Film kann in Kombination von Licht-, Aktionskunst und Happenings in den Hintergrund rücken. Somit zählen auch die Light-Shows der sechziger Jahre und die eben erwähnten Mehrfachprojektionen dazu.<sup>12</sup> Eine Leinwand ist nicht mehr unbedingt notwendig. Fassaden, Gewölbe, Kuppeln, Gegenstände und Menschen werden mit filmischem Material aus- und angeleuchtet.

- Film als Material / Kino als Idee

Film muss nicht unbedingt projiziert werden, er kann ebenso als Material zum Kunstwerk geformt werden. Peter Kubelka schlug beispielsweise den Filmstreifen seines Werks *adebar* mit Nägeln in Holzpflöcke. Die ZuschauerInnen konnten zwischen dem Filmmaterial umhergehen, es berühren und Kader für Kader begutachten. Dieses Konstrukt wurde auf einer Wiese ausgestellt, der Filmstreifen war somit der Umwelt ausgesetzt und veränderte sich im Laufe der Zeit. Valie Export und Peter Weibel sind weitere wichtige Vertreter des Expanded Cinema in Österreich. Gemeinsam arbeiteten sie an Ideen, die prägend für dieses Genre waren. So fungierte Peter Weibel bei einem Projekt als Ausschreier und Valie Export als Attraktion des Spektakels. Beim *Tapp und Tast Kino* (1968) wurde vor der Brust der Frau ein „Kinosaal“ im Kleinformat angebracht.<sup>13</sup> Der Vorhang öffnete sich nur für die Hände der TeilnehmerInnen. Das ist ein Beispiel dafür, dass beim Expanded Cinema sogar auf Filmmaterial verzichtet werden kann.

- Interaktion:

In *Das magische Auge* zwang Peter Weibel das Publikum zur Aktion. Technisch gesehen war dieses Projekt sehr komplex. Er stellte Licht und Ton in Beziehung zueinander. Das Konstrukt reagierte auf Bewegung und Geräusch, also

---

<sup>12</sup> Vgl.: Ebd. S. 248.

<sup>13</sup> Vgl.: Ebd. S. 255-256.

mussten sich die TeilnehmerInnen bewegen, sprechen oder sogar schreien, ansonsten gab es nichts zu sehen. Das Publikum verließ folglich die passive Position und wurde zum Akteur und Voyeur gleichzeitig.<sup>14</sup>

### 3.1.4. Found Footage Film

Beim Found Footage Film arbeitet der/die KünstlerIn nicht mit selbstproduzierten Filmen. Schon vorhandenes Material, welches vom Werbefilm bis zum Narrativen Film reichen kann, wird aus dem ursprünglichen Kontext gerissen und erhält somit eine neue Ästhetik. Es kann unterschiedlichstes Material zu einer Collage zusammengesetzt werden.

*Rose Hobart* (1936) von Joseph Cornell ist ein frühes Beispiel für einen Film, der ausschließlich aus Found-Material zusammengestellt wurde. Er benutzte den Film *East of Borneo* aus dem Jahr 1931 und setzte die Hauptdarstellerin Rose Hobart neu in Szene. Er ließ Teile des Filmes weg und unterlegte ihn mit brasilianischer Musik. Der einfache Plot an sich wird somit komplexer, jedoch durch die Musik und die Montage sogar nebensächlich. Ein Beispiel aus dem Jahr 1939 ist Len Lyes *Swinging the Lambeth Walk*. Er schnitt Aufnahmen von Leni Riefenstahls *Triumph des Willens* rhythmisch zur Musik und ließ kurze Sequenzen vor- und zurücklaufen. Es scheint als würden die Soldaten tanzen. „Diese Methode wird [...] zu einem Stilmerkmal der ‚Scratch-Videos‘, die eine ganz neue Form des politischen Kurzfilms darstellen. Auch in der Video-Kunst spielt die Bildcollage eine große Rolle.“<sup>15</sup> Bruce Conner schuf 1958 mit *A Movie* ein weiteres prägendes Werk. Er kombinierte erotische Ausschnitte, Autocrashes, U-Boot- und Westernszenen mit pathetischer Musik und entsprechenden Titeleinblendungen. Archivmaterial benutzte er hier genauso wie Sequenzen aus Spielfilmen und Nachrichtensendungen und ließ diese zu

---

<sup>14</sup> Vgl.: Scheugl/Schmidt: Subgeschichte des Films. Bd.2, S. 1078.

<sup>15</sup> Hein, Birgit: Experimentalfilm und bildende Kunst. In: Petzke, Ingo: Das Experimentalfilm-Handbuch. Frankfurt: Deutsches Filmmuseum Frankfurt, 1989. S. 40.

einer Art Weltuntergangsspektakel verschmelzen. Die Zusammenhänge zur Pop Art sind nicht zu übersehen.<sup>16</sup>

Das elektronische Zeitalter sowie das Internet bieten heute einen grenzenlosen Zugriff zu bereits vorhanden Material und lassen somit dem/der KünstlerIn freie Hand mit diesem zu experimentieren.

### 3.1.5. Videokunst und Intermedialität

Kommt eine technische Innovation auf den Markt, muss man meist nicht lange warten, bis sich die KünstlerInnen dieser bedienen. So geschah es auch mit dem Video. Peter Weibel reduziert dieses Medium auf fünf Eigenschaften: Synthetik, Transformation, Selbstreferenz, Instanzzeit und Box. Er ist der Meinung, dass das Medium Video, dem Schallplattenspieler ähnlicher sei als dem Film. Das Prinzip des Moog-Synthesizer der Schallplattenindustrie liegt auch dem des Videosynthesizer zugrunde. Synthetik bedeutet für ihn also folgendes:

„die videosynthetische bildmaschine, die alle visuellen formen erzeugen und in einer beinahe endlos erscheinenden vielfalt manipulieren kann, die bilder speichert und zu einer reellen, live aufgenommenen szene einblendet, alle möglichen elektronischen effekte (verzerrung, vervielfältigung, visuelle echos, visuelles rauschen, verfärbung etc.) – das ist es, was den video-fixer in den metamorphosenrausch versetzt [...].“<sup>17</sup>

Eng mit der Synthetik ist auch die Transformation verbunden, welche als Manipulation der Zeichen und Auflösung interpretierbarer Bilder in abstrakte Formen zu verstehen ist. Mit Selbstreferenz und Instanzzeit meint Weibel, die Möglichkeit der Rückkoppelung, der Aufzeichnung und somit der Wiederholbarkeit. Zeit wird zu einer neuen Herausforderung, sie kann ausfallen, ist wiederholbar – Vergangenes und eben Passiertes können gleichzeitig abgespielt werden. Der Box-Charakter des Monitors veranschaulicht für Weibel

---

<sup>16</sup> Vgl.: Ebd. S. 39-41.

<sup>17</sup> Weibel, Peter: Zur Philosophie von VT & VTR. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 135.

den Raum-Zeit-Schalter, der wiederum Wirklichkeit nur in einer sehr konzentrierten Dosis schildern und anbieten kann.<sup>18</sup>

Die Geburtsstunde der Videokunst wird in das Jahr 1965 gelegt. Nam Jun Paik stellte jedoch schon zwei Jahre zuvor „eigenständig bearbeitete Fernsehbilder“<sup>19</sup> aus und wird deswegen als Vater der Videokunst bezeichnet. *Exposition of Music – Electronic Television* ist der Titel des Werks. Der Koreaner studierte in Deutschland Musik, gelangte über die Bekanntschaft mit John Cage zur elektronischen Musik und schlussendlich zur Videokunst. Er arbeitete damals mit einem heute schon in Vergessenheit geratenen Halbzoll-Videoformat. Das Equipment war zu dieser Zeit sehr teuer, nur Fernsehstudios oder universitäre Einrichtungen konnten es sich leisten. Doch bald wurden Videokameras und -recorder für jeden Haushalt erschwinglich. Die Qualität litt zwar unter der billigen Technologie, doch das preiswerte Produktionsmaterial machte die KünstlerInnen unabhängig.<sup>20</sup>

Anfänglich reagierte die Presse sehr kritisch. Nur kleine Galerien konnten es sich erlauben experimentelle Werke auszustellen. An der Anerkennung von Video als Kunst wurde deshalb verstärkt gearbeitet. Es dauerte nicht lange bis die damals neue Kunstmetropole New York auf Nam Jun Paik und Wolf Vostell aufmerksam wurde. Somit erhielten die Fernsehgeräte und Videotapes Einzug in Museen und Galerien.

Die Moderne wurde nach dem Zweiten Weltkrieg mit offenen Armen aufgenommen. Viele wollten das Vergangene vergessen und blickten positiv in die Zukunft. Die Kunst versuchte sich gegen den Status der Moderne zu wehren, wollte in keine Gattung oder Institution passen.

„Impulse aus der Neuen Musik, der konkreten Poesie, dem experimentellen Theater, dem strukturellen Film sowie der Lichtkunst und Kinetik kommen zusammen, um in etwas Neuem

---

<sup>18</sup> Vgl.: Ebd. S. 132-137.

<sup>19</sup> Frieling, Rudolf: VT ≠ TV – Die Anfänge der Videokunst. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 115.

<sup>20</sup> Vgl.: Ebd. S. 115 – 120.

zu münden, das in keine der vorgegebenen Kategorien paßt. Der in den USA geprägte Begriff „Intermedia“ ist die beste Bezeichnung dafür: kein Stil, keine Bewegung oder Gruppe, kein Programm, sondern eine künstlerische Haltung, die um 1960 auf ein bestimmtes Zeitgefühl trifft.“<sup>21</sup>

Die Musik nahm eine wichtige Vorreiterrolle für das Experimentieren mit Intermedialität ein. So gab John Cage schon 1951/52 Konzerte bei denen Malerei, Tanz, Film, Dias, Tonbandaufnahmen, Radios, Poesie und Klavier kombiniert wurden. Musik wurde Aktionskunst. Das Tonband war dabei für Cage eine bedeutende Innovation, welches dem Künstler erlaubte, Musik frei zu montieren.<sup>22</sup> Der Fortschritt der Technologie erfolgte im richtigen Augenblick. Die KünstlerInnen waren offen für Experimente.

### **3.2. Visual Arts – ein Definitionsversuch**

Betrachtet man die unterschiedlichen Formen des experimentellen Films, ist die Schwierigkeit der Kategorisierung nicht zu übersehen. Das Arbeiten mit Mehrfachprojektionen, kann als Teil des Expanded Cinema gesehen, muss aber nicht ausschließlich diesem zugeordnet werden. Grenzen verschwimmen und Multimedialität ist angesagt. Nam Jun Paik war, was diese Grenzüberschreitung betrifft, ein wegweisender Künstler und hat mit seiner Kunst neue Maßstäbe gesetzt.

„Seit Paik 1966 im Museum of Technology in Stockholm sein ‚TV Cross‘ ausstellte, dominieren die spielerischen Kombinationen von Live-Videoaktionen, Videotapes, Videoinstallationen oder -skulpturen. Mischungen aus allen Verfahren hoben die limitierten Begrenzungen des Bildschirmformats immer mehr auf.“<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Daniels, Dieter: Über Anfänge – Intermedialität und Internationalität der früher 60er Jahre in der BRD. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 13.

<sup>22</sup> Vgl.: Hein: Experimentalfilm, S. 43.

<sup>23</sup> Hausteil, Lydia: Videokunst. München: C.H. Beck oHG, 2003. S. 40.

Die Visual Arts beinhalten quasi all die angeführten Künste. Man kann sie als moderne, weiterentwickelte Formen des Expanded Cinema, oder als neues Genre des Experimentalfilms bezeichnen, die im öffentlichen Raum und in den Clubs zusätzliche Austragungsorte gefunden hat. Die KünstlerInnen sind, damals wie heute auf der Suche nach neuen Orten und genau diese werden zur Herausforderung. Mit Materialien, Methoden, Improvisation und Performance kann gespielt werden, muss aber nicht. Dem Experimentalfilm entsprechende Grenzen zu setzen scheint unmöglich, so ist es auch bei Visual Arts. Setzt man Visual Arts in Kontext mit Visualisierung von Musik, wie sie in der vorliegenden Arbeit untrennbar zu verstehen sind, sind diese Genres zwar immer noch weitgreifend, zwei Anforderungen müssen jedoch erfüllt werden:

Es handelt sich um Kunstformen, die das filmische Medium oder projiziertes Licht benutzen und unweigerlich an Musik oder Geräusch gebunden sind. Das soll nicht bedeuten, dass Sound und Bild miteinander produziert werden müssen, spätestens bei der Präsentation funktionieren Visual Arts jedoch nur in Kombination beider Aspekte – also visuelle UND auditive Reizung der Sinne. Visual Arts sind audiovisuelle künstlerische Ausdrucksformen.

Betrachtet man die Visual Arts als multimediale Kunstform und somit als eine Weiterentwicklung der avantgardistischen Filmkunst, sind interessante, sich wiederholende Entwicklungsstufen zu erkennen:

Um die Anerkennung als Kunstform kämpfte der Avantgardefilm lange. Mit dem Aufkommen von Festivals in der Szene und Organisationen, welche die KünstlerInnen finanziell unterstützen, wurden auch die Kunstmetropolen darauf aufmerksam.<sup>24</sup> Doch bis es soweit war, kann behauptet werden, dass sich diese Kunstform aus ihrem Defizit einen Nutzen machte, denn Expanded Cinema und multimediale Kunst funktionierten oft nicht in den etablierten Institutionen. Der Kinosaal war nicht mehr der geeignete Austragungsort, um das Publikum miteinbeziehen zu können, um Aktionskunst mit Film zu

---

<sup>24</sup> Vgl.: Hein, Birgit/Hein, Wilhelm: Undergroundfilm – gegen Kommerz und Kulturbetrieb. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 206-209.

kombinieren, um mit Mehrfachprojektionen zu arbeiten. Die Länge der Aufführungen variierten, sie waren nicht, wie der narrative Film an eine Zeitnorm gebunden.

„Bei Arbeiten, die sich über mehrere Stunden hinziehen, muß der Betrachter den Raum verlassen können, muß rauchen und trinken dürfen. Er unterliegt nicht mehr dem Zwang, eine Veranstaltung von Anfang bis Ende durchstehen zu müssen. Die spießige Trennung von Alltagsleben und ‚Kulturgenuss‘ wird mehr und mehr aufgehoben, was sich nicht zuletzt auch in der Aufhebung, des Unterschieds zwischen Alltags- und Festtagskleidung manifestiert.“<sup>25</sup>

Diese Kunstformen bewegten sich also, ob gewollt oder nicht, in den urbanen Raum, schafften es aber in den 70er Jahren auch in Museen und Kinos vertreten zu sein. In den 1980er Jahren änderte sich diese Situation. Der Kunstfilm verschwand aus den großen Ausstellungen, die Kunstmetropolen konzentrierten sich wieder auf die darstellende Kunst. Ein Widerspruch ist darin zu erkennen, dass an den Kunsthochschulen Film- und Videoklassen eingeführt wurden und diese die Tradition des experimentellen Films weiterführten, die Kunstszenen aber kaum Interesse an den NachwuchskünstlerInnen zeigte. Der Film, als künstlerische Ausdrucksform wurde von den traditionellen Künsten getrennt und kämpfte wiederum um das Ansehen als solche. Nur jene KünstlerInnen, die sich in der Branche schon einen Namen gemacht hatten oder gleichzeitig auch auf darstellender Ebene tätig waren (z.B. Andy Warhol), hatten eine Chance und bekamen die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit. Doch der Nachwuchs war wieder in derselben Situation wie ihre Vorreiter vor 15 Jahren.

Erneut ist eine Bewegung im subkulturellen Raum zu erkennen und erneut sehen die KünstlerInnen in der gegebenen Situation eine Chance. Die Ruhe und Förmlichkeit einer Galerie wurde gemieden, die ZuschauerInnen sollten nicht wortlos vor einem Kunstwerk stehen und dieses anstarren. Eine lockere

---

<sup>25</sup> Ebd. S. 209.

und ungezwungene Atmosphäre wurde auf der Straße und in den Clubs gefunden.<sup>26</sup> An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass nicht nur die Situation in der Kunstszene für die Verbreitung der Visual Arts im Club verantwortlich war, mehrere Faktoren haben dazu beigetragen. Diese werden im Kapitel „Live Visuals: Beispiel Club“ genauer analysiert.

Kurz zusammengefasst lässt sich in diesem Werdegang folgendes beobachten: Die Visual Arts haben sich aus der E-Kunst entwickelt und wurden damals unter den Bezeichnungen Videokunst oder Kunstfilm von der Kunstszene akzeptiert und sogar gefeiert. Doch es scheint, als respektieren die Kunstinstitutionen das filmische Medium nicht als stetig präsente Kunstform und verdrängten diese in den 1980er Jahren wieder aus den Museen. Als U-Kunst hatten sie sich folglich unter dem Namen Visual Arts in den Clubs institutionalisiert und kämpften wieder darum ernst genommen zu werden. „Ernst genommen“ soll hier aber nicht falsch verstanden werden. In diesem Fall ist nämlich nicht nur die Rede von der fehlenden Präsenz in Museen, als eine Form der Anerkennung, sondern auch von der mangelhaften finanziellen Unterstützung. Im Club haben die Visual Arts eine Präsentationsörtlichkeit gefunden in der sie sich „wohl fühlen“ und auch auf positive Reaktionen von Seiten der BesucherInnen stoßen. Der Club hat allerdings auch einen Nachteil mit sich gebracht. Eine enge Zusammenarbeit mit der Musik war eine Voraussetzung dafür, dass sich Projektionsmedien wie Film, Video oder Dia in den Clubs verankern konnten. Doch die Musik steht für Clubbetreiber und auch BesucherInnen im Vordergrund. Die Unterhaltung auf visueller Ebene wird als nebensächlich angesehen und dementsprechend wenig wird oft darin investiert. Die Gage der MusikerInnen ist wesentlich höher, die gestellte Ausstattung besser, als die der visuellen KünstlerInnen. Anerkennung bedeutet also im Clubkontext auch Gleichberechtigung der performenden KünstlerInnen auf finanzieller und materieller Ebene.

---

<sup>26</sup> Vgl.: Hein: Experimentalfilm, S. 55-60.

In der Visual Arts haben sich unterschiedlichste Formen herauskristallisiert, welche wiederum der Problematik der Kategorisierung gegenüberstehen. Eine beispielhafte Aufzählung soll die Vielfältigkeit dieser Kunstform dokumentieren. In den folgenden Unterkapiteln wird anhand der Arbeitsweise und Materialität versucht, sich an eine Differenzierung heranzutasten.

### **3.2.1. Begrifflichkeit: VJ**

VJ ist eine Abkürzung, die für verschiedene Begrifflichkeiten stehen kann. Aus diesem Grund lehnen viele KünstlerInnen der Visual Arts diese Terminologie ab. Video Journalist, Video Jockey oder Visual Jockey kann mit VJ gemeint sein. Als Video Journalist werden JournalistInnen bezeichnet, die Berichte selbst filmen, moderieren und zum Teil auch selber nachbearbeiten. Video Jockey hat schon mehr mit Visual Arts zu tun, so findet man diesen Ausdruck als Künstlerbezeichnung in den 1970er Jahren. Der Begriff wurde in den 1980er Jahren vom Musikfernsehen adaptiert und auch popularisiert. Im Zusammenhang mit Musikfernsehen bezeichnet er nun ModeratorInnen die Musikvideos ankündigen und kommentieren.<sup>27</sup>

Es ist eine persönliche Entscheidung, wie sich die KünstlerInnen als Kunstschaaffende bezeichnen wollen. So sind auch Ausdrücke wie Visual Artist, Video Artist, Video Performer oder VisualistIn gang und gäbe. Eine klare Definition und Analyse der Begrifflichkeit ist schwierig, vor allem weil es keine Bezeichnung gibt, die alle KünstlerInnen zufriedenstellt. Einen Einblick in die Diskussion dieser Begrifflichkeit soll die Gegenüberstellung folgender Vorträge beziehungsweise schriftlicher Arbeiten von Mia Makela, Anita Hafner, Holger Lund und Jan Rohlf geben. Dabei ist es interessant die Sichtweise von Mia Makela und Anita Hafner im Vergleich zu Holger Lund und Jan Rohlf zu sehen. Die Damen sind selbst praktizierende KünstlerInnen, die Herren hingegen

---

<sup>27</sup> Vgl.: Baker, Frederick: The Art of Projectionism. Wien: Czernin Verlag, 2008. S. 176.

haben durch ihre berufliche Tätigkeit als Kuratoren und künstlerische Leiter von Kulturprojekten einen anderen Zugang.

- Mia Makela

Mia Makela, eine aus Finnland kommende Künstlerin setzt sich auch auf theoretischer Ebene mit der Kunstform, die sie selbst praktiziert, auseinander. Als Live Cinema bezeichnet sie diese Kunst und beschäftigte sich 2006 im Rahmen ihrer Masterarbeit „Live Cinema. Language and Elements“ mit der Entstehung und den Eigenschaften dieser Art von „realtime audiovisual performance“. Dabei differenziert sie klar zwischen Live Cinema und dem „Club- affinen“ VJing. Inwieweit laut ihrer Definition dieser Unterschied überhaupt gemacht werden kann oder sollte, wird nachfolgend erklärt.

Ihre Definition von Live Cinema leitet sie von Vergleichen und Abgrenzungen zum VJing und dem traditionellen Kino ab. Live Cinema bezeichnete ursprünglich die musikalische Begleitung eines Films während der Stummfilmzeit. Die Bedeutung hat sich wesentlich verändert und meint heute „the simultaneous creation of sound and image in real time by sonic and visual artists who collaborate on equal terms with elaborate concepts.“<sup>28</sup> Der Begriff „Cinema“ darf im Zusammenhang mit Live Cinema nicht als linear narratives Medium, das die Realität als photoästhetisches Bewegtbild festhält, gesehen werden, sondern umschreibt alle Formen der Konfiguration von Bildmaterial – angefangen von der Animation gezeichneter bis hin zu synthetischen Bildern.

Das narrative Kino ist an bestimmte Regeln gebunden, verfolgt eine Kontinuität und das Prinzip der linearen Narration. Die Unterschiede zu Live Cinema lassen sich anhand des anderen Kontextes und der differenten Ziele erkennen. Makela zählt folgende Punkte auf:

---

<sup>28</sup> Makela, Mia: Live Cinema: Language and Elements. Helsinki: Media Lab Helsinki University of Art and Design, 2006. S. 22.  
<http://www.solu.org/writings.html>  
Zugriff: 4.4.2010.

- Live Cinema verfolgt keine linearen Erzählstrukturen.
- Live Cinema basiert nicht auf der Schauspielkunst oder dem verbalen Dialog.
- Live Cinema ist als audiovisuelle Liveperformance zu verstehen.
- Live Cinema hat eine künstlerische Essenz.<sup>29</sup>

Den letztgenannten Punkt bezeichnet Makela als das wesentliche Merkmal zur Unterscheidung zwischen VJ-Kultur und Live Cinema. Sie versteht VJing als visuelles Pendant zum DJ. DJs produzieren ihre Musikclips oft nicht selbst – ihre Arbeit besteht darin, während des Auftritts eine Auswahl an Musikstücken zu treffen und diese ganz nach ihrem persönlichen Geschmack in einer „irrelevanten“ Reihenfolge aufzulegen. Sie mischen diese Musik live, bearbeiten sie mit Effekten und verändern sie dadurch. VJs handeln nach derselben Vorgehensweise. Es gibt ebenso die Möglichkeit Videoclips käuflich zu erwerben und diese frei zu benutzen, was zur Folge hat, dass mehrere VJs dieselben Clips benutzen können. Makela schließt wiederum daraus, dass Inhalt oder Inhaltlichkeit<sup>30</sup> unwichtig wird und der Nutzen eines Clips vordergründig ist. Die fehlende Bearbeitung und Beachtung von Content und selbstproduziertem Material, ist ihrer Meinung nach ein Wundpunkt dieser Art der Video-Live-Performance. „Many VJs seem to avoid the subject altogether, preferring to concentrate on the act of mixing, rather than creating new content.“<sup>31</sup> Sie beschränkt das Arbeitsfeld der VJs auf den Aktionsraum Club und reduziert die Tätigkeit auf das Auswählen von Videoclips, das Mischen und Bearbeiten mit Effekten dieser. Dabei ergänzt sie, dass „[b]esides the traditional VJing practice, which takes place in clubs and parties there are also creators whose approach to visuals is artistic and who work in the realm of live cinema.“<sup>32</sup> Ihre Formulierung „artistic essence“ kann vielleicht treffsicherer als künstlerische Intuition und Motivation, um ein derartiges Projekt zu realisieren,

---

<sup>29</sup> Vgl.: Ebd. S. 22-23.

<sup>30</sup> „Inhalt“ darf hier nicht als narrative Struktur verstanden werden, sondern meint treffender die ästhetische, künstlerische Auseinandersetzung.

<sup>31</sup> Makela: Live Cinema, S. 6.

<sup>32</sup> Ebd. S. 6.

verstanden werden. Da sich KünstlerInnen mit selbstproduziertem Material auf einer anderen Ebene auseinandersetzen, als mit Found-Footage (ohne dabei eine qualitative Wertung zu vollziehen), wäre diese Übersetzung vielleicht nachvollziehbar.

VJs als visuelles Pendant zu DJs zu sehen, kann natürlich so stehen gelassen werden, die Tätigkeit während einer Performance als solche ebenso. Doch macht es Sinn in der Kunst (ganz allgemein) aufgrund von selbstproduziertem Material eine prägnante Unterteilung zu machen? Makela ist in ihrer Argumentation vielleicht etwas streng, sie bezeichnet nämlich diesen Unterschied als fehlende „künstlerische Essenz“. Sie umschreibt diese Tatsache mit Formulierungen wie, „LIVE CINEMA describes work in which is essence artistic, to make a separation from VJing, which is basically visual DJing.“ oder „Live cinema creators' goals appear to be more personal and artistic than VJs.“<sup>33</sup> Eine Differenzierung auf den künstlerischen Zugang und auf den, laut ihrer Äußerung, damit verbundenen Fakt, ob selbstproduziertes Videomaterial oder Found Footage verwendet wird, zurückzuführen ist fragwürdig. Treibt man diese Aussage nämlich auf die Spitze, sind KünstlerInnen, die ihr Material nicht selbst produziert haben, keine Kunstschaaffenden und das könnte in einer allgemeinen Grundsatzdiskussion über den Kunstbegriff und die Frage „Was ist Kunst“ ausarten.

Abgesehen davon widerspricht sie sich, indem sie durchaus bestätigt, dass auch VJs Videomaterial selbst produzieren, aber dennoch nicht diesen persönlichen und künstlerischen Zugang wählen. Folglich stellen sich wesentliche Fragen: Wer ist dazu befugt, das zu beurteilen? Welcher VJ oder auch DJ würde nicht von sich behaupten künstlerisch zu arbeiten? Macht es vielleicht mehr Sinn, eine Differenzierung anhand der formellen, technischen, performativen oder ähnlicher Aspekte und Herangehensweisen und nicht anhand eines Kunstanspruchs oder einer Kunstessenz zu machen? Es scheint schon so, denn sogar Makela selbst erläutert die Schwierigkeit einer

---

<sup>33</sup> Ebd. S. 23.

Kategorisierung und orientiert sich an Schwerpunkten, die durchaus auch für die VJ-Kultur geltend sind:

„It's difficult to define what live cinema is as there are so many different styles and contents, but apart from the actual content of the visual material there are certain issues or elements that seem essential for all live cinema performances (as well as for VJing).“<sup>34</sup>

Makelas Argumentation ist also in diesem Zusammenhang geradezu inakzeptabel, verdeutlicht allerdings wie uneins sich auch die KünstlerInnen untereinander sind und wie schwammig diese Begrifflichkeiten verwendet werden. Es bestätigt auch, dass in dieser Kunstsparte ein Klärungsbedarf auf internationaler Ebene vorhanden beziehungsweise benötigt wird.

Makelas weitere Ausarbeitung, anhand der Aspekte Projektion, Performance, Öffentlichkeit, Raum und Zeit die Besonderheiten dieser Kunstform herauszuheben, sind gut durchdacht und nachvollziehbar. Aus diesem Grund sind ihre Thesen auf die hier behandelte Definition von Visual Arts übertragbar und werden mit besonderem Augenmerk auf die Aspekte Raum und Performance im Kapitel Visual Arts im Clubkontext adaptiert und weiter analysiert.

- Anita Hafner

Anita Hafner beschäftigt sich derzeit mit ihrer Doktorarbeit, die den bisherigen Titel „The Artist Formerly Known as VJ. Visuals in Vienna, Basel, Berlin, Barcelona und London“ trägt. Seit 1996 ist die Österreicherin als KünstlerIn tätig und ist unter anderem Mitbegründerin von *Lost in Bass*. Im Rahmen der sound:frame Departure Conference am 10. April 2010 präsentierte sie ihre bisherigen Forschungsergebnisse. Visuals sind für Hafner eine elektronische Form der Visual Culture, deren Inhalte, die abstrakt, realistisch, narrativ, non narrativ, linear oder non linear sein können, aus Fotos oder Videos produziert

---

<sup>34</sup> Ebd. S. 23.

werden. Ein wesentliches Merkmal ist die Live Improvisation und Synchronisation zur Musik eines DJs oder einer Band. Diese künstlerische Ausdrucksform ist häufig im Club präsent.<sup>35</sup>

Hafner unterscheidet zwischen den Begrifflichkeiten Visual Artist beziehungsweise dem in Österreich kreierten und hierzulande auch viel verwendeten Begriff VisualistIn und VJ. Den Begriff VJ benutzt sie hauptsächlich in Zusammenhang mit dem Club. Diese KünstlerInnen interpretieren (Found) Footage und reagieren in Echtzeit auf die Musik. Sie hebt hervor, dass diese Unterteilung keine künstlerische Wertung ist, denn es geht vordergründig um die Rekontextualisierung, Kombination und Interpretation von Footage in Echtzeit.

Laut Hafner verstehen sich Visuals Artists oder VisualistInnen als Cutter, Producer, Visual Designer, Director, Performer, Szenografinnen, TechnikerInnen. Den Unterschied zur VJ-Kultur sieht sie im differenten Zugang und Umgang der VisualistInnen, denn diese KünstlerInnen beschäftigen sich auch mit der Gestaltung von „social Environments“. Eine Gemeinsamkeit der VJs und der VisualistInnen ist das live Improvisieren zur Musik.<sup>36</sup>

Im Vergleich zu Makela unterscheidet Hafner nicht anhand der „künstlerischen Essenz“, sondern hebt die Differenzierung mittels der Örtlichkeit und der Gestaltung von „social Environments“ hervor. Sie betont, dass diese Differenzierung nicht den künstlerischen Anspruch in Frage stellt. Eine Kategorisierung anhand des „Austragungsortes“ herzuleiten verlangt kein individuell variierendes Urteilsvermögen, sondern lässt sich klar erkennen. Trotzdem ist die Unterscheidung zwischen VJ und VisualistIn etwas ungenau. Den differenten Zugang oder Umgang anhand des „social Environments“

---

<sup>35</sup> Vgl.: Hafner, Anita: The Artist Formerly Known as VJ. Visuals in Vienna, Basel, Berlin, Barcelona und London. Wien: Vortrag am 10. April 2010.  
<http://theory.soundframe.at/>  
Zugriff: 30.5.2010.

<sup>36</sup> Vgl.: Ebd.

herzuleiten ist wiederum der subjektiven Beurteilung erlegen – so kann doch der Club durchaus auch als „social Environment“ verstanden werden.

- Holger Lund

Holger Lund ist unter anderem Lehrbeauftragter im Kunsthistorischen Institut der Universität Stuttgart, an der Fachhochschule Schwäbisch Hall und der Berufsakademie Ravensburg. In Stuttgart studierte er Kunstgeschichte, Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft und Germanistik. Ebenfalls in Stuttgart ist er gemeinsam mit Cornelia Lund Leiter der Medienkunstgalerie *fluctuating images* e.V.. Gemeinsam publizierten sie mehrere wissenschaftliche Auseinandersetzung und Essays über Visual Music im Internet und brachten 2009 „Audio.Visual – On Visual Music and Related Media“ weitere Überlegungen in Buchformat heraus.<sup>37</sup>

Holger Lund beschäftigt sich in seiner Arbeit „Visual Music“ unter anderem mit einem Definitionsversuch des Begriffs VJ. Er tastet sich über die Analyse der Tätigkeit an eine Definition heran und reduziert diese künstlerische Ausdrucksform nicht auf einen Ort oder Raum.

„Bei Raves, in Clubs, bei Partys und Konzerten, aber auch in Galerien und Museen ist seit einigen Jahren eine audiovisuelle Praxis beheimatet, die im öffentlichen Raum filmische Bilder und Musik miteinander kombiniert.“<sup>38</sup>

Visual Music nennt Lund dieses Kunstphänomen. Er versteht durchaus dasselbe unter Visual Music, was in dieser Arbeit als Visual Arts bezeichnet wird.<sup>39</sup> VJs und DJs sind für ihn die Hauptakteure der Visual Music.

---

<sup>37</sup> Vgl.: Fluctuating Images  
<http://www.fluctuating-images.de/de/node/43>  
Zugriff: 30.5.2010.

<sup>38</sup> Lund, Holger: Visual Music. 2004. S. o.A.  
[http://www.fluctuating-images.de/files/images/pdf/07Visual\\_Music\\_Lund.pdf](http://www.fluctuating-images.de/files/images/pdf/07Visual_Music_Lund.pdf)  
Zugriff: 30.5.2010.

<sup>39</sup> Der Begriff Visual Arts wurde hier gewählt, weil der Fokus der Forschung und Analyse auf der Entwicklung und Bearbeitung des visuellen Mediums liegt und Musik in diesem Sinne nur am Rande und ausschließlich im Zusammenhang mit Bildmedien erwähnt wird.

Ähnlichkeiten in der Begriffsherkunft und ihrer Tätigkeiten sind unübersehbar. Lund ist aber trotzdem der Meinung, dass ausgerechnet in den Tätigkeiten signifikante Unterschiede zwischen VJs und DJs zu erkennen sind.

Begriffsherkunft: Als DJs (Disc Jockeys) wurden zunächst ModeratorInnen von Radiosendungen bezeichnet. Nach und nach wurden sie musikalische GestalterInnen der Sendungen. Es dauerte nicht lange bis sich der Begriff auch im Veranstaltungsbereich etablierte. Mit dem Aufkommen des Musikfernsehens wurde der Begriff DJ für das Medium Video adaptiert. Somit bezeichnete VJ den Musikvideomoderator.

Tätigkeit: „Zur Schnittmenge der Tätigkeit von VJ und DJ gehört insbesondere das Mischen, live und in Echtzeit. Neben dem Sampling ist das Looping ein Verfahren, das VJs und DJs jeweils nutzen, indem geloopte Musiksequenzen oder sich wiederholende Beatpatterns in visuellen Loops ihr Pendant finden.“<sup>40</sup> Den wesentlichen Unterschied sieht Lund darin, dass VJs auch als TechnikerInnen tätig, für die Installation der visuellen Mittel verantwortlich und oft ProduzentInnen, BildherstellerInnen und visuelle GestalterInnen in einer Person sind. Die räumliche Gestaltung sieht er als Instrument der VJs, welches ihnen mithilfe von Projektoren, Monitoren, Live Kameras, Mixer, Softwares, Effektgeräte ermöglicht den Raum zu einem dynamischen System zu erheben. Dabei betont Lund, dass dieser installative Prozess und die zu verwendende Technik mit guter Überlegung konzipiert werden sollte und auf die Räumlichkeit abgestimmt werden muss.<sup>41</sup>

Lund sieht eine starke Tendenz in Richtung vermehrter und engerer Zusammenarbeit zwischen MusikerInnen und VJs beziehungsweise sogar zu einer Verschmelzung zu einer Person. Zu erkennen sind häufiger vorkommende Kollaborationen zwischen MusikerInnen und VJs. Dabei schließen sich die KünstlerInnen oft nicht nur für ein Projekt zusammen,

---

<sup>40</sup> Lund: Visual Music, S. o.A.

<sup>41</sup> Vgl.: Ebd. S. o.A.

sondern bilden sogenannte AV-Crews oder -Acts. Für diese KünstlerInnen ist es ein wesentliches Augenmerk, Sound und Bewegtbild gleichwertig zu behandeln. Schon im Produktionsstadium beeinflussen sich diese zwei Medien gegenseitig.

Auf technischer Ebene ist es bereits soweit, dass Audiohersteller an Geräten arbeiten, die es ermöglichen Bild und Ton von einer Person steuern zu lassen. Im Jahr 2004 kam beispielsweise mit dem Pioneer DVJ-X1 ein audiovisueller Live-Mischer auf den Markt, mit dem DVDs und Schallplatten gescratched werden konnten. Dieses Gerät funktioniert als digitaler Audio- und Video-Turntable. Es kann Ton und Bildmaterial, mittels nur einem Mischer in Echtzeit manipuliert und verändert werden.<sup>42</sup>

- Jan Rohlf

Jan Rohlf ist künstlerischer Leiter vom Club Transmediale in Berlin. 1999 findet dieses *Festival for Adventurous Music and Related Visual Arts*, welches sich mit unterschiedlichen Formen der Medienkunst beschäftigt, erstmals statt.<sup>43</sup> Jan Rohlf ist dadurch seit elf Jahren stetiger Beobachter und Kritiker dieser Szene. Den Begriff VJ leitet Rohlf von denselben Aspekten und Begriffsursprüngen ab, wie die hervorgehenden TheoretikerInnen. Zu dem von Lund schon beschriebenen „Bewusstseins der räumlichen Gegebenheiten“, die berücksichtigt werden sollte, könnte von Rohlf noch hinzugefügt werden, dass auch passend zum gespielten Musikstil das Videomaterial produziert und ausgewählt werden muss. Dabei sollten beispielsweise Rhythmik, Länge, Informationsdichte und Stimmung des Musikgenres beachtet werden. Der Bezug zur Musik, der bewusste Umgang mit dem Musikstil und die Auseinandersetzung mit diesem im Vorhinein sind unbedingt notwendig.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Vgl.: Ebd. S. o.A.

<sup>43</sup> Vgl.: Club Transmediale  
<http://www.clubtransmediale.de>  
Zugriff: 30.5.2010

<sup>44</sup> Vgl.: Rohlf, Jan: Generieren, nicht collagieren. Ton-Bild-Korrespondenz im Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik. In: Cinema – unabhängige Schweizer Filmzeitschrift. Marburg: Schüren Verlag, 2004. S. 122-123.

Interessant an Jan Rohlfs Überlegungen in seinem Text „Generieren, nicht collagieren.“ Ist, dass er den Begriff VJ durchaus im Wandel der Zeit sieht.

„Noch zum Club Transmediale 2002 gilt er [der Begriff VJ, Anm. d Verf.] als begehrlicher Fluchtpunkt eines medialen Entwicklungshorizontes. Bereits im folgenden Jahr beschreibt er eine Praxis, die durch Gesichtspunkte der Ökonomie, der Unterhaltungsfunktion und der Produktion von popkultureller Differenz weitgehend determiniert zu sein scheint. So sehr, dass die Bildproduzenten diese Praxis von einer als gehaltvoller betrachteten künstlerischen Entwicklungsarbeit unterscheiden.“<sup>45</sup>

KünstlerInnen wehrten sich wahrlich gegen diesen Begriff. Für jegliche visuellen Bespielungen wurde er verwendet, ob kommerziell oder künstlerisch. Dies schien den KünstlerInnen, die durchaus diesen Kunstanspruch verfolgten, ein Dorn im Auge zu sein. Diese Unruhe ist unter anderem in Mia Makelas Masterarbeit wiederzuerkennen. Rohlf ist aber vom künstlerischen Einsatz überzeugt.

„VJ-ing ist eher eine künstlerische Praxis, die das sozio-politische Klima eines Clubs und seines Umfeldes und dessen ästhetischen Strategien spiegelt, als eine Kunstform, die eine formal strukturellen Auseinandersetzung mit der Musik sucht. VJ-ing funktioniert in diesem Sinne am besten im Zusammenspiel mit Musik, die sich weniger mit Fragen der Organisation des Tons beschäftigt als mit den Implikationen von Images, Identität und Repräsentation innerhalb eines popkulturellen Bezugssystems.“<sup>46</sup>

Rohlf scheint VJing auch auf den Club beziehungsweise den Konzertkontext zu begrenzen. Er erwähnt aber, dass nicht von einem Verlust des künstlerischen Potenzials die Rede sein kann. Im Gegenteil: Er empfindet es als besondere Eigenschaft der VJ Kultur, dass sie sich nur wage definieren lässt und sich zwischen Kunst und Design, popkultureller Unterhaltungsform und gesellschaftskritischer Ausdrucksweise bewegt. Er spricht hier einen sehr wesentlichen Aspekt an. Dieser Grenzgang der Visual Arts zwischen Design

---

<sup>45</sup> Ebd. S. 121.

<sup>46</sup> Ebd. S. 123.

und Kunst, Dekoration und künstlerischer Installation ist eindeutig erkennbar.<sup>47</sup> Doch verdeutlicht dieser schmale Grat nicht die Tatsache, dass nach anderen Faktoren für eine Kategorisierung gesucht werden sollte?

Diese unterschiedlichen Herangehensweisen an die Begriffsdefinition veranschaulichen die Schwierigkeit der Begriffsbenutzung. Interessant sind die Parallelen und Gegensätze der jeweiligen Theorien. Auffallend ist, dass anhand drei unterschiedlicher Aspekten an einer Differenzierung gearbeitet wird. Dabei handelt es sich um die Örtlichkeit, selbstproduziertes oder Found Footage Material und (oft mit dem letztgenannten Kriterium in Zusammenhang stehend) um einen Kunstanspruch. Zum Aspekt des fehlenden Kunstanspruchs ist nicht mehr viel hinzuzufügen – dass es hier als Differenzierungskriterium nicht vertretbar ist, wurde bereits ausdiskutiert. Interessant sind allerdings die Diskussionen und Entwicklungen rund um den Begriff DJ, denn dieser scheint vor allem was das Selbstproduzieren betrifft ähnlich umstritten zu sein, wie der Begriff VJ. Für die KünstlerInnen ist dieser Aspekt ein zentrales Kriterium. DJs beziehungsweise Produzenten, die ihre Musikclips selbst produzieren, bestehen bei Ankündigungen oft auf die Formulierung Live Act und bezeichnen sich selbst auch als Producer und nicht als DJ. Die Tätigkeit während der Performance auf der Bühne und die technischen Gegebenheiten eines Live Acts (in der elektronischen Musik) unterscheiden sich, wenn überhaupt, nur geringfügig zu denen eines DJs. Ob DJs nun Platten, die sie nicht selbst produziert haben, auf dem Plattenspieler oder selbstproduzierte Musikloops am Computer mischen ist vom Prinzip des „Musik live Mischens“ dasselbe. Abgesehen davon, ist für die BetrachterInnen in der Tätigkeit kein Unterschied zu erkennen – die MusikerInnen verschwinden hinter dem Mischpult, Computer oder den Plattenspielern. Was genau sie machen und worin die jeweilige Besonderheit eines DJs oder Live Acts liegt, ist für den Ottonormalverbraucher schwer erkennbar.

---

<sup>47</sup> Vgl.: Ebd. S. 121-124.

In Zusammenhang mit dem Begriff VJ ist noch eine weitere Frage offen: Warum eine künstlerische Tätigkeit, anhand unterschiedlichster Institutionen, Lokalitäten und Räumlichkeiten unterscheiden? Sie funktioniert an all diesen Orten gleich und die Kunstschaffenden arbeiten mit denselben technischen Gegebenheiten, Hard- und Softwares. Was sich aber wesentlich unterscheidet ist das Rezeptionsverhalten des Publikums. In Abhängigkeit davon kann oder sollte mit Inhaltlichkeit gearbeitet werden. Diese sollte im Idealfall passend zur Musik, den räumlichen Gegebenheiten entsprechend und mit dem Bewusstsein, mit welcher Erwartungshaltung das Publikum kommen wird, produziert und ausgewählt werden. Eine weitere Möglichkeit der Differenzierung wäre aufgrund der künstlerischen Tätigkeit an sich einen Begriff zu definieren und diesen je nach Art der Präsentation und eventuell der Vorproduktion in verschiedene Kategorien zu unterteilen. Im Folgenden wird versucht, diese Herangehensweise umzusetzen. Dabei wird eine Differenzierung anhand des Live-Aspektes angestrebt und weiters die Kategorie AV-Act als besonderes Mischgenre gehandhabt.

In dieser Arbeit werden also folgende Begrifflichkeiten verwendet: Visual Jockey / Video Jockey und Visual Artist.

- Visual Jockey / Video Jockey

VJ bezeichnet hier die in Echtzeit agierenden KünstlerInnen und ist durchaus als Pendant des DJs zu verstehen. VJs erarbeiten sich vor der Performance visuelles Ausgangsmaterial, welches live vor Publikum gemischt und an die Musik und/oder (räumliche) Atmosphäre angepasst werden kann. Die Performance als solche ist nicht reproduzierbar und bleibt somit einzigartig. Wichtig ist dabei, dass beispielsweise das Arbeiten mit selbstproduziertem oder Found Footage Material als Unterkategorie verstanden werden soll. Auf diese Differenzierung wird im Kategorisierungsversuch detaillierter eingegangen. Man könnte durchaus noch eine weitere Unterteilung zwischen Video und Visual Jockey machen. Dabei können Video Jockeys als jene KünstlerInnen verstanden werden, die mit dem klassischen Prinzip des Videomixings

beziehungsweise -scratchings arbeiten. Visual Jockey hingegen soll unterstreichen, dass die heutige Technik den KünstlerInnen durchaus mehr erlaubt, als „nur“ das Mischen und das Projizieren von Videos. Jan Rohlf beschreibt dieses Phänomen folgendermaßen:

„Leistungsstarke Laptops samt entsprechender Software erschliessen als universelle Produktions- und Performance-Instrument neue Möglichkeiten der Echtzeit-Prozessierung von Klängen und Bildern. Dadurch rückt im Kontext der elektronischen Musik die akustische und visuelle Live-Performancen in das Zentrum des Interesses. Die Koppelung von optischen und akustischen Ereignissen als Ausdruck einer direkten physikalischen Äquivalenzbeziehung sowie die Interaktion eines Performers mit generativen Software-Applikationen, bei denen im Code implementierte Entwicklungsprinzipien selbsttätig Klänge und/ oder Bilder erzeugen, löst das Collagieren und Manipulieren vorgefertigter Sequenzen ab, die eigentlichen Techniken von DJ-ing und VJ-ing.“<sup>48</sup>

Zufall und Improvisation werden bei generativen Kunstformen zu zentralen Faktoren. Die Systeme dieser Programmierkunst verfügen über eine gewisse Autonomie. Die KünstlerInnen schaffen Rahmenbedingungen, die zwar von bestimmten Regeln eingegrenzt werden, aber ebenso nach dem Zufallsprinzip funktionieren.

„Die Grenze zwischen Kunst und Mainstream, ernster Kultur und Unterhaltungskultur sind dabei genauso aufgebrochen wie die Räume, in denen die Projekte realisiert werden. ProgrammiererInnen werden durch die Steuerung von Licht zu GestalterInnen von Medienfassaden, sie kreieren interaktive Installationen, schaffen ‚Responsive Environments‘ im öffentlichen Raum, programmieren technische Lösungen für die Industrie oder Motion-Tracking-Systeme für Tanzperformances.“<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Rohlf: Generieren, nicht collagieren, S. 122.

<sup>49</sup> Bödenauer, Brigitta: Audiovisuelle Computerperformance. Zwischen Körperpräsenz, Lichtkinetismus und Technischem Interface. In: Greisenegger, Wolfgang/Krzeszowiak, Tadeusz: schein werfen. Theater Licht Technik. Wien: Christian Brandstätter Verlag, 2008. S. 124.

Obwohl dieser generative Zugang eine neue Umgangsweise mit dem Medium abverlangt, passiert diese Art der Projektionsperformance in Echtzeit. Visuelles Material muss trotzdem vorproduziert werden und wird live mittels neuer Softwaretechniken bearbeitet. Aus diesem Grund scheint der Terminus Jockey nach wie vor passend, denn dieser soll das Agieren in Echtzeit beschreiben. Ein Merkmal soll den Unterschied zwischen Video und Visual Jockey klar darlegen: Ist ein Set-Up so installiert, dass das „Plug-in-and-Play“ System funktioniert und in Echtzeit gearbeitet wird, handelt es sich um die Tätigkeit eines Video Jockeys. Ist dieses Prinzip nicht anwendbar ist von Visual Jockeying die Rede.

Auf die Abkürzung VJ wird hier, obwohl kein Unterschied zwischen Video und Visual Jockey zu erkennen ist und trotz der Diskussion, ob die KünstlerInnen mit dieser Bezeichnung zufrieden sind, nicht verzichtet. Dieser Terminus wird durchaus im Sprachgebrauch benutzt und ist auch in Festivalprogrammen sowie auf Veranstaltungsplakaten und -flyern zu finden. Der Ausdruck VJ hat sich schon zu sehr in den Köpfen des Publikums verankert, als dass man ihn einfach ersetzen könnte. Außerdem ist er auch auf internationaler Ebene etabliert. Merkmale und Eigenschaften können anhand folgender Punkte festgehalten werden:

VJs...

- ... reagieren in Echtzeit
- ... nehmen Bezug auf die Musik
- ... beeinflussen den Raum
- ... arbeiten an einzigartigen Projekten, welche in dieser Form nicht reproduzierbar sind

VJs arbeiten häufig...

- ... in einem Sampling und Remix Prozess – mit (Re-) Kontextualisierung
- ... mit Loops / sich wiederholendem Bildmaterial

Zu diesen Merkmalen ist hinzuzufügen, dass das Prinzip des Samplings und Remixens sich nicht nur auf Found Footage Material bezieht. Auch bei Eigenproduktionen wird dieses Material immer wieder neu interpretiert. Dieses ist somit unweigerlich an den Prozess der Rekontextualisierung gebunden. Wahrscheinlich ließe sich die Liste an Merkmalen und der dazugehörigen Ergänzungen noch um einige Aspekte weiter führen. Hier wird vorerst ein Schlusstrich gezogen. Eine weitere Unterteilungsmöglichkeit ist die nachfolgende Bezeichnungsvariante.

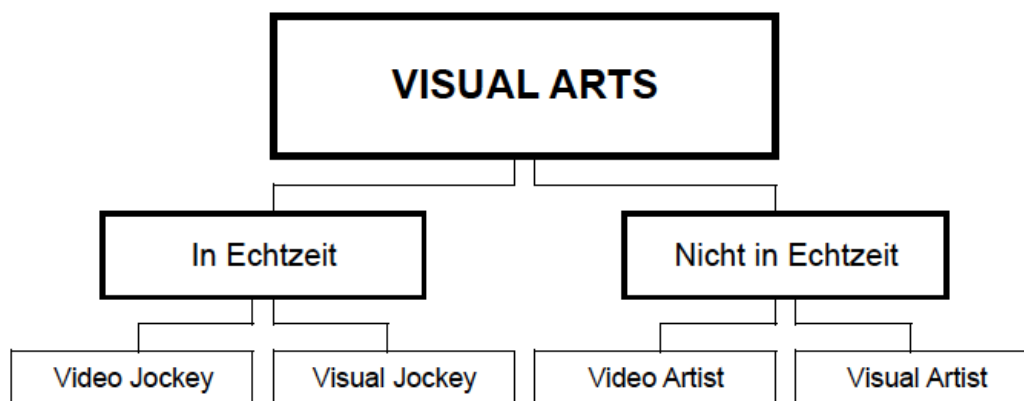
- Visual Artist

Als Visual Artist werden hier jene KünstlerInnen verstanden, welche deren Kunstwerke mit Licht, Projektion, Installation, Video et cetera fertig stellen und somit nicht mehr veränderbar sind. Das soll bedeuten, dass das Kunstobjekt an beliebigen Orten ausgestellt und nicht mehr spontan von den KünstlerInnen beeinflusst wird. In der Form eines Videoclips ist es sozusagen ein „Bild in Bewegung“, bei einer Installation könnte man von einem „Raum in Bewegung“ sprechen. Eine Installation hat aber durchaus die Eigenschaft, dass sie sich an die Räumlichkeit anpassen kann. Deshalb ist das Kunstwerk während der Präsentation zwar unveränderbar, doch wird dieselbe Installation an einer anderen Örtlichkeit angebracht, kann es durch die Räumlichkeit beeinflusst werden.

Die Veränderbarkeit und das Einwirken des Visual Artists meint hier, dass die Räumlichkeit das Kunstwerk und dessen Wirkung zwar verändern kann, das Film- oder Projektionsmaterial an sich bleibt aber dasselbe. Dabei kann noch der Unterschied zwischen einer Videoarbeit, die in Form eines Videoclips oder eines Kurzfilmes produziert wird und eines installativen skulpturellen Projekts gemacht werden. Auch hier funktioniert wieder die Unterteilung, ob mit Videomaterial gearbeitet oder der generative Zugang gewählt wird. Dabei ist es möglich auch zwischen den Begrifflichkeiten Video Artist und Visual Artist zu

differenzieren. Beide Arten des Kunstschaffens haben aber gemeinsam, dass das Kunstwerk in variablen Formen fertig gestellt wird.

Kurz zusammengefasst bezeichnet also Visual Jockey spontan agierende KünstlerInnen und Visual Artist meint jene Kunstschaffenden, die ihr Kunstprojekt erst nach Fertigstellung einem Publikum präsentieren. Mischformen sind natürlich wiederum möglich. So programmierten die Visual Artists MXZEHN ihre Projektion und auch ihre Sounds bei der sound:frame Vernissage 2009 live. Nach der Performance wurde diese live entstandene Programmierung von Sound und Video in einen stabilen Zustand versetzt und im Loop abgespielt. Die generative Herangehensweise verlangt wahrscheinlich gesonderte Begrifflichkeiten, wird aber hier ebenso im Live- oder Nicht-Live-Kontext gesehen. Dementsprechend können generative Visuals im VJ- als auch im Ausstellungsumfeld funktionieren. Die nachfolgende Grafik soll dieses Prinzip veranschaulichen.



### **3.2.2. Formen, Ästhetik und Materialität**

Visual Artists kommen aus verschiedensten künstlerischen und auch technischen Bereichen. Aus diesem Grund haben sich unterschiedlichste Formen entwickelt. Es ist wichtig sich vor Augen zu halten, dass diese

Kunstform laufend neue Variationen und Begrifflichkeiten hervorbringt, die nicht einheitlich und eindeutig definiert sind. Weiters muss darauf aufmerksam gemacht werden, dass diese, und noch folgenden Kategorisierungen nicht als allein gültig und richtig angesehen werden dürfen.

Frederick Baker unterteilt die Visual Artists aufgrund ihrer künstlerischen Herangehensweise in drei Kategorien. Digitale VJs nennt er jene KünstlerInnen, die keinen Einfluss auf die Musik haben, sich nur mit der Visualisierung beschäftigen und mit digitalisiertem Bildmaterial arbeiten. Anders ist das bei den audiovisuellen VJs, kurz AV-Acts. Ein bekanntes Beispiel dafür ist das DJ-VJ Duo Coldcut aus England. Sie produzieren Bild- und Tonmaterial gemeinsam und stimmen es aufeinander ab. Ihr audiovisuelles Material bildet schon in der Entstehung eine Einheit. Die Analogen VJs bilden in Bakers Definition die dritte Gruppe. Sie arbeiten, wie der Name schon sagt, mit analogem Material. Ocho Re Sotto hantiert beispielsweise mit Filmrollen, die Gruppe Lichttapete mit Dias.<sup>50</sup>

Die Wissenschaft verlangt klare Definitionen, wie es beispielsweise Bakers Kategorisierung ist, doch die Variationsvielfalt darf nicht außer Acht gelassen werden. Auch die Begriffswahl sollte gut bedacht werden, so arbeiten beispielsweise nicht nur „digitale VJs“ mit digitalem Bildmaterial, sondern auch AV-Acts und beide erschaffen Kunstwerke, die wiederum nicht nur als spontane Improvisation funktionieren, sondern auch als konzipierte Ausstellungskunst. Weitere Begrifflichkeiten und Beispiele sollen mehr Klarheit in diese komplexe Kunstform bringen.

Im Clubkontext ist das Bespielen von Leinwänden die bekannteste und häufigste Form der Visual Arts. Die Leinwand wird aber nicht nur in gewohnter Kinomanier, also als Rechteck an einer Seite des Raumes präsentiert, sondern kann mannigfaltige Formen annehmen und beliebig im Raum positioniert werden. Der Raum wird zum gestalterischen Element und als Projektionsfläche genutzt. Die Parallelen zum Experimentalfilm sind schon hier erkennbar, lassen

---

<sup>50</sup> Vgl.: Baker: Projectionism, S. 184-185.

sich aber noch weiter ziehen. Als Inspirationsquellen greifen VJs gerne auf die Ästhetik unterschiedlichster Kunstepochen und -genres zurück. Sie imitieren oder simulieren in ihren Projektionen beispielsweise die Ästhetik des Handmade Films, der Pop Art oder anderen künstlerischen Ausdrucksformen. Das Internet ist eine grenzenlose Datenbank von Found-Footage Material, welches in neuen Kontexten wiedergegeben werden kann. Sampling ist ein Begriff aus der Musikbranche und bezeichnet das Wiederverwerten und Neukombinieren von Tonmaterial aus unterschiedlichsten Quellen.<sup>51</sup> Inzwischen ist dieser Begriff auch auf das filmische Medium übertragbar.

„Sampling meint [...] nicht nur das Neuzusammenschneiden und / oder die Veränderungen der Reihenfolge, sondern auch die Bearbeitung von Sequenzen, ihre Wiederholung oder Überlagerung, das Hinzufügen von Effekten, das Herausnehmen von Elementen oder die Veränderung von Gewichtung.“<sup>52</sup>

Das Arbeiten mit Found-Footage Material richtet sein Augenmerk auf die Wiedererkennbarkeit. Es setzt eine gewisse Medienkenntnis voraus und kann somit bewusst eingesetzt werden. Werden die Bilder nicht bis zur Unkenntlichkeit verarbeitet, was durchaus möglich ist, sind diese unweigerlich an ihren ursprünglichen Inhalt gebunden. Sie können in einem unbekannten Zusammenhang gezeigt werden und dadurch inhaltlich eine neue Bedeutung erhalten. Aus ihrem medial bekannten Kontext kann diese Bildquelle aber nicht entrissen werden.<sup>53</sup> KünstlerInnen nutzen diese Ressourcen, um Emotionen und Stimmung zu erzeugen. So kann das Einblenden von David Hasselhof in der Rolle des Michel Knights, der im Takt der Musik seinen Kopf wippt durchaus zu Gelächter und Applaus im Publikum führen, wie es bei einer Performance auf dem Urban Art Forms Festival 2009 der Fall war. Das Thema Urheberrecht spielt bei solchen Präsentationen selbstverständlich eine Rolle,

---

<sup>51</sup> Vgl.: Himmelsbach, Sabine: Sampling als kulturelle Strategie – drei Beispiele. In: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame 2007/2008. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Wien: Czernin, 2008. S. 13.

<sup>52</sup> Naumann, Sandra: Cut & Splice. In: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame. Visualizing Electronic Music. Evolution Remixed!. Wien: Czernin, 2009. S. 37.

<sup>53</sup> Vgl.: Himmelsbach: Sampling, S. 13-14.

doch die VJs arbeiten in diesen Fällen ganz nach dem Motto „Wo kein Kläger, da kein Richter“.

Eine innovative Art der visuellen Projektionsperformance bietet Tagtool. Es ermöglicht den BenutzerInnen live gezeichnetes Material in Echtzeit zu animieren. Gezeichnet wird auf einem Pad, mithilfe eines Controllers können Strichstärke, Farbe und Sättigung bestimmt werden. Gibt der/die BenutzerIn das Gezeichnete frei, wird die Information an einen Beamer geschickt. Auf beliebigen Oberflächen kann somit, das eben geschaffene Kunstwerk projiziert werden. Sobald der Beamer die Informationen projiziert, kann mit einem weiteren Regler das Bildmaterial direkt animiert und in Bewegung gesetzt werden. Das österreichische Künstlerkollektiv Office for Media and Arts international, kurz OMA international, hat dieses Werkzeug 2008 entwickelt. Die einfache Bedienung des Tagtools ermöglicht auch Amateuren und Kindern es anzuwenden. In der Visual Arts Szene hat dieses Tool schnell Fuß gefasst, unter anderem, weil OMA international ihr Computerprogramm gratis zum Downloaden anbieten und auch eine Bauanleitung eines Tagtools auf ihrer Webseite zur Verfügung stellen.<sup>54</sup> Jedem ist es möglich sein eigenes Tagtool zu bauen. „Das Tagtool hat sich u.a. im Einsatz als Kommunikationsmedium bei Partys, bei Jam Sessions mit Musikern, als wandelbares Bühnenbild im Theater und für Interventionen im urbanen Raum bewährt.“<sup>55</sup>

Das Prinzip des Lightwritings ist zwar nicht neu, wird aber von Visual Artists neu interpretiert. Unterschiedliche Lichtquellen und ein Fotoapparat sind die Werkzeuge der Light-Graffiti KünstlerInnen. Die Langzeitbelichtung erlaubt es ihnen binnen circa 30 Sekunden, schon mit einer einfachen Taschenlampe Bilder in die Luft zu malen. Verschiedene Lampen erzeugen unterschiedliche Effekte. Das Ergebnis ist allerdings erst auf dem Foto zu sehen. Die deutschen

---

<sup>54</sup> Vgl.: Tagtool.  
<http://www.tagtool.org/wp/frequently-asked-questions/>  
Zugriff: 22.11.2009.

<sup>55</sup> sound:frame 2009.  
[http://www.soundframe.at/sf\\_workshop.html](http://www.soundframe.at/sf_workshop.html)  
Zugriff: 22.11.2009.

Künstler Lichtfaktor haben diese Arbeit mit Licht und Fotografie professionalisiert. In ihren Clips bewegen sich leuchtende Tiere durch die dunkle Nacht und Mülleimer erwachen zum Leben. Wie schon bei den Animationsfilmkünstlern der 1920er Jahre, versetzt die Stop Motion Technik auch ihre leblosen Lichtobjekte in Bewegung. Das selbstproduzierte Material kommt auch bei Ihren Live-VJ Sets zum Einsatz.<sup>56</sup>

Videoskulpturen und -installationen sind nach wie vor beliebte Ausdrucksformen für Visual Artists. Was für unterschiedliche Formen diese annehmen können, sollen ausgewählte Werke des sound:frame Festivals 2009 in Wien verdeutlichen. Auf der 1200 m<sup>2</sup> großen Ausstellungsfläche des Künstlerhauses, gab es neben Videoscreens und Leinwandprojektionen auch Platz für großräumige Installationen.

Das VJ Duo luma.launisch bringt, gemeinsam mit DJ Gabriel Kogler, den Club in die Räumlichkeit des Museums. Die vier, im Quadrat aufgebauten Leinwände bilden einen Raum im Raum. Die BesucherInnen verlassen sozusagen das Museum und erleben eine Clubnacht, die traumartig und surreal scheint. Das Bildmaterial aus den Städten Wien, Berlin und New York zeigt die unterschiedlichen Clubatmosphären. Die einzelnen Szenen und Örtlichkeiten verschmelzen im Remix zu einer Einheit. Der Raum wird bei *Need for Night* mit Musik und visuellen Eindrücken gefüllt.<sup>57</sup> Je nach dem, von welcher Perspektive diese Installation betrachtet und erlebt wird, kann sich der Eindruck, der Inhalt und die Atmosphäre verändern.

Ihre persönliche VJ Geschichte veranschaulichen 4youreye mit ihrer Installation *Work in Progress*. Die, an einem Gerüst aus Eisenstangen befestigten Monitore zeigen, wie sich der visuelle Inhalt der Live Visuals in den letzten 15 Jahren veränderte. Die Monitore selbst veranschaulichen die technische Entwicklung.

---

<sup>56</sup> Vgl.: Lightwriting.

<http://www.zdf.de/ZDFmediathek/beitrag/video/784466/Graffiti-aus-Licht#/beitrag/video/784466/Graffiti-aus-Licht>.

Zugriff: 22.11.2009.

<sup>57</sup> Vgl.: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame. Visualizing Electronic Music. Evolution Remixed!. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Wien: Czernin, 2009. S. 105.

„Zeitfenster öffnen sich, gestatten fragmentarisch Einblick in die Vergangenheit und geben Ausblick auf [...] Zukünftiges.“<sup>58</sup>

*Stroem* ist eine interaktive Installation der KünstlerInnen Ambient Art Lab. Projektoren werfen unterschiedlichste Muster auf und durch die, von der Decke bis zum Boden herabhängenden, leicht transparenten Leinwände. Ein elektronischer Soundteppich untermalt dieses Spiel der Farben und Muster. Betreten BesucherInnen die Räumlichkeit der Installation, reagiert sie auf deren Präsenz. Versteckte Sensoren nehmen die Bewegungen im Raum wahr, auch Geräusche und Stimmen beeinflussen das Bildmaterial und den Sound. Der/die BesucherIn kann über ein Mikrofon mit dem Kunstwerk „kommunizieren“.

„*Stroem* zu besuchen, bedeutet Auseinandersetzung, Erforschung und einfügen in diesen Strom. Allein gelassen, spricht *Stroem* zu sich selbst, formt sich nach seiner eigenen Wahrnehmung, windet sich durch eine Landschaft aus Licht und Ton, wechselt zwischen verschiedenen Zuständen und hört seine eigenen Musik.“<sup>59</sup>

Das Kunstwerk ist also auch in Bewegung, wenn sich niemand in dieser Räumlichkeit aufhält.

Wird die Skulptur von MXZEHN nicht beleuchtet, scheint sie wie ein wirres Konstrukt aus Holzstangen, zwischen welchen Projektionsfolien in unterschiedlichsten Größen gespannt sind. Die Skulptur greift in den Raum und ist ein Teil davon. Ihre „genaue Form [...] entsteht vor Ort, im Spiel mit der vorhandenen Raumsituation.“<sup>60</sup> *Splitter* ist allerdings erst vollständig, wenn der Projektor eingestellt und der Sound kreiert wird. Mapping ist eine Technologie, die es ermöglicht, Projektionen scheinbar zuzuschneiden. Das real existierende Konstrukt wird mit einer Software virtuell nachgebaut. Die Projektion kann mit dieser Information folglich so eingestellt werden, dass der Beamer, wie in diesem Beispiel, das Bildmaterial nur auf die Holz- und Folienflächen projiziert. Das Einstellen des Beamers verlangt viel Zeit und Geduld, verrückt dieser nur

---

<sup>58</sup> Ebd. S. 104.

<sup>59</sup> Ebd. S. 107.

<sup>60</sup> Ebd. S. 119.

um wenige Millimeter, stimmt die Anpassung nicht mehr.<sup>61</sup> Ist alles eingestellt, funktioniert jede „ausgeschnittene“ Fläche als eigenständige Projektionsfläche. Ob selbstgebaute Konstruktionen oder vorhandene Häuserfassaden – auf beliebige (dreidimensionale) Oberflächen kann das Prinzip des Mappings angewendet werden. Mit Mapping wird die Räumlichkeit zu einer neuen Herausforderung, willkürlich kann diese manipuliert und (de-)konstruiert werden.

Dies sind nur einige Beispiele dafür, wie unterschiedlich und variationsreich die Ausdrucksmöglichkeiten und Technologien dieser Kunstform sind. Viele KünstlerInnen, wie beispielsweise Lichtfaktor oder Lichttapete stehen mit ihrem Namen für eine ganz eigene Produktionsweise oder sogar Technologie. Interessant zu beobachten ist, dass viele KünstlerInnen, beispielsweise OMA international, mit dem klassischen VJing angefangen haben und über diesen Einstieg und die Faszination für Visual Arts ihre eigene Soft- und Hardware zur Visualisierung entwickelt haben. Diese werden wiederum nicht nur im Club, sondern auch im Theater, in der Werbung oder im öffentlichen Raum verwendet.

### **3.2.3. Kategorisierungsversuch**

Differenziert man zwischen „in Echtzeit“ und „Nicht in Echtzeit“, wie hier der Unterschied zwischen VJ und Visual/Videoartist zu sehen ist, lassen sich Kategorien erkennen, die einerseits in beiden Bereichen funktionieren, auf der anderen Seite durchaus spezifisch sind. So kann zwischen klassischen, analogen, Live Footage, installativen, generativen, interaktiven und Konzept Visuals unterschieden werden. AV-Acts sollen hier als besondere Kategorie gesehen werden. Die folgende Tabelle soll eine Übersicht einer möglichen

---

<sup>61</sup> Vgl.: Mapping.  
<http://createdigitalmotion.com/2008/10/19/learning-video-mapping/>  
Zugriff: 4.12.2009.

Kategorisierung der Visual Arts verschaffen und potentielle Formen veranschaulichen.

| Kategorien                  | In Echtzeit<br>(Visual Jockex, Video Jockey)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Nicht in Echtzeit<br>(Visual Artist, Video Artist)                                                     |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Klassische Visuals</b>   | <p>Meinen das Prinzip des Videomixings bzw. -scratchings und somit den Video Jockey.</p> <p>Unterkategorien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selbstproduziertes Material</li> <li>- Found Footage Material</li> <li>- Mischformen</li> </ul>                                                                                                                | <p>"Bild in Bewegung"; Bsp.: Videoclips, Kurzfilme; betrifft in dieser Kategorie den Video Artist.</p> |
| <b>Analoge Visuals</b>      | Arbeiten mit analogen Medien                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                        |
| <b>Live Footage Visuals</b> | Soll das Verwenden von Live aufgenommen Bildern und das Einsetzen einer Live-Kamera beschreiben.                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                        |
|                             | <p>Als eine besondere Form des VJings kann hier das Arbeiten mit Tagtool erwähnt werden. In diesem Fall ist es gezeichnetes Material, welches in Echtzeit produziert, projiziert und animiert wird. Die Bezeichnung "Footage" ist dabei vielleicht nicht der passendste Ausdruck - diese Form, findet allerdings am ehesten in dieser Kategorie den richtigen Platz.</p> |                                                                                                        |
| <b>Installative Visuals</b> | Arbeiten mit Installationen und Skulpturen im Raum                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                        |
|                             | <p>Dabei kann wieder der Unterschied gesehen werden, ob die Installation von den KünstlerInnen konzipiert wurde und mit dementsprechend produziertem Material bespielt werden muss, oder ob das Plug-in-and-Play Prinzip funktioniert. So oder so sollten sich VJs im Vorhinein über das installierte Set-Up informiert sein.</p>                                        | <p>Gestalten eines "Raums in Bewegung" oder räumlichen Struktur in Bewegung.</p>                       |
| <b>Generative Visuals</b>   | Verlangen eine andere Bearbeitung des visuellen Materials, funktionieren nach dem schon beschriebenen Prinzip von Jan Rohft.                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                        |
| <b>Interative Visuals</b>   | Das Publikum erhält die Möglichkeit die Visuals zu beeinflussen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                        |

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Konzept Visuals</b> | <p>Meinen KünstlerInnen, die mit Vorgaben eines Auftraggebers oder beispielsweise enger Zusammenarbeit mit den Technikern und der technischen Ausstattung einer Räumlichkeit schon im Vorhinein ein Konzept erarbeitet.</p> <p>Zu dieser Kategorie könnten auch AV Acts zählen. Im Folgenden wird diese Form noch genauer erläutert.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <p>Bei Visuals, die nicht in Echtzeit verändert werden, handelt es sich meistens um Konzeptarbeit. Bei Improvisierter Arbeit vor Publikum würde es sich wieder um eine VJ-Performance handeln.</p> |
| <b>AV Acts</b>         | <p>AV Acts sollen hier einen besonderen Stellenwert erhalten. Sie funktionieren zwar genauso im "Echtzeit", wie im "nicht-Echtzeit" Kontext, verlangen aber in der Vorbereitung eine andere Auseinandersetzung, welche vor allem die Vorproduktion wesentlich beeinflusst. Schon in diesem Stadium treffen Ton- und Bildmedien aufeinander und beeinflussen sich gegenseitig. Dabei lassen sich wiederum drei verschiedene Herangehensweisen erkennen:</p> <p>Unterteilung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visuals entsteht zuerst und Sound wird darauf abgestimmt</li> <li>- Sound entsteht zuerst und Visuals werden darauf abgestimmt.</li> <li>- Sound und Visuals werden gemeinsam produziert und beeinflussen sich gegenseitig</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                    |

Diese tabellarische Aufgliederung soll eine mögliche Kategorisierung bereits bestehender Formen der Visuals Arts veranschaulichen. Mischformen sind allerdings gang und gäbe. Wird beispielsweise bei Live Footage Visuals das Publikum bewusst miteinbezogen, könnte in diesem Moment auch von interaktiven Visuals die Rede sein. Wird im Ausstellungsbereich mit einer Live-Kamera gearbeitet, die auf die BesucherInnen gerichtet ist, ist ohne Zweifel der interaktive Aspekt gleichwertig zum Live Kriterium zu sehen. Einige Parallelen lassen sich auch zwischen Konzept Visuals und AV-Acts erkennen. So kann bei der erstgenannten Herangehensweise durchaus auch ohne enge Zusammenarbeit mit Musikern im Vorhinein eine av-artige Performance entstehen. Konzert-Visuals bei Live-Bands oder Orchestra würden auf den ersten Blick ebenfalls in diese beiden Bereiche passen. Allerdings scheint die Kategorie Konzept-Visuals schon treffender, denn die VJs haben in der Vorproduktion und auch während der Performance keinen Einfluss auf die Musik. Zusätzlich wird bei Popkonzerten sehr viel mit Live-Kameras gearbeitet,

von Interaktivität kann in diesem Fall, im Vergleich zum Ausstellungskontext, aber nicht wirklich die Rede sein.

Trotzdem zeigt diese Tabelle eine andere Herangehensweise einer Kategorisierung und somit auch einer Definition. So scheint eine Differenzierung zwischen „In Echtzeit“ und „nicht In Echtzeit“ sinnvoll. Ebenfalls wichtige Komponenten wie Performance und Raum werden hier vorerst ausgelassen, werden aber im Kapitel „Visuals kontra Musik“ näher thematisiert. Die Visual Arts ist also längst nicht mehr nur im Club zu Hause. Wie sie dort überhaupt entstehen konnte, wer ihre Wegbreiter sind und wie sie sich nun darum bemüht, nicht ausschließlich in diesem Kontext gesehen zu werden, wird im folgenden Kapitel genauer beleuchtet.

## 4. Entwicklung und Wegbereiter

„Light performance has always occupied a funny place between science and art, influence and irrelevance, high culture and low culture, dependence and independence. It has always been driven by technology, with perpetually attracts dreamers looking for the next revolution and tinkerers who prize demonstration-value above more intuitive aesthetics. [...] Finally, its long and uneasy relationship with music has inspired several breakings-up and gettings-back-together over decades.“<sup>62</sup>

Die kinetische Schaukunst, die Kombination von Bewegtbild und Musik, skulpturale Körper und Raumgestaltung beeinflussen die künstlerischen Tätigkeiten der Menschen damals wie heute. Musik und Bild stehen schon seit jeher in einer Wechselbeziehung zueinander. Welches Medium ist vordergründig, wovon ist das abhängig und wie lässt sich das überhaupt bestimmen? Unterschiedliche Ansichten treffen bei solchen Fragen aufeinander. Sicher ist aber, dass Musik, Sound oder Geräusch und Bild, Film oder Licht gut korrelieren und gerne miteinander kombiniert werden.

### 4.1. Vom Farbklavier bis zu Oskar Fischinger

„Die Verbindung von Bild- und Tonwelt hat [...] nicht erst mit der Einführung des Tonfilms oder des Stummfilms mit Musikbegleitung begonnen, sondern als Kategorie der Synästhesie seit Jahrhunderten eine zentrale Fragestellung in der bildenden Kunst, der Dichtung und der Musik gebildet. [...]“<sup>63</sup>

Dem synästhetischen Ursprung der Visual Arts liegt eine physiologische und auch eine physikalische Basis zu Grunde. Mit der mathematisch-physikalischen Ähnlichkeit von Farbe und Ton beschäftigte sich Isaac Newton schon 1666. Er stellte Licht- und Schallwellen gegenüber und versuchte deren Frequenzen zu

---

<sup>62</sup> Spinrad, Paul: The VJ Book. Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance. Los Angeles: Feral House, 2005. S. 17.

<sup>63</sup> Daxl: Musik des Lichts, S. 146.

vergleichen. Ein Resultat seiner Forschung war unter anderem der Versuch seines Schülers Peter Castel, Farbklaviere zu bauen.<sup>64</sup>

Im 18. Jahrhundert gab es vermehrte Vorhaben Instrumente zu kreieren, die den Seh- und Hörsinn simultan reizten. Louis-Bertrand Castel (1688-1757) war einer der ersten, der ein solches Instrument entworfen hatte. Beim Anschlagen der Tasten seines Clavecin oculair wurden bunte Seidenbänder von hinten beleuchtet. Die Erfindung ermöglichte so eine visuelle Begleitung synchron zur Musik. Bis Ende des 19. Jahrhunderts waren solche Experimente eher Randerscheinungen. Wallace Rimington war der Erste, der sich im Jahr 1893 sein Farbklavier patentieren ließ.<sup>65</sup>

Der Lichtorgelbau und das Kreieren von Farblichtmusik erlangte reges Interesse. Synästhetische Wahrnehmung und die Idee eines Gesamtkunstwerks war für viele KünstlerInnen ein wichtiger Aspekt. Für WissenschaftlerInnen und ForscherInnen wurde es zur Herausforderung Instrumente, die dieses Bedürfnis befriedigten, zu analysieren und zu erschaffen. Diese Bewegung beeinflusste auch darstellende KünstlerInnen und KomponistInnen. So trugen beispielsweise die bildnerischen Werke von Frantisek Kupka Titel wie *Fuge in Rot und Blau* oder *Solo einer braunen Linie*. Ein weiterer nennenswerter Künstler ist Wassily Kandinsky. Er beschäftigte sich intensiv mit der grenzüberschreitenden Kunst und arbeitete an<sup>66</sup> „Theorien über assoziative Bindungen verschiedenster Sinnesbereiche im Zusammenhang eines geplanten Bühnenwerks.“<sup>67</sup>

Der russische Komponist Alexander Skriabin erschuf mit *Prometheus: Le poèm du Feu* (1915) eine Symphonie für Orchester und Lichtorgel. Das junge 20. Jahrhundert brachte auch weitere Erfindungen, wie Thomas Wilfreds Clavilux

---

<sup>64</sup> Vgl.: Weibel: Musikvideo, S. 53-163.

<sup>65</sup> Vgl.: Spinrad: The VJ Book, S. 19.

<sup>66</sup> Vgl.: Daxl: Musik des Lichts, S. 145-148.

<sup>67</sup> Ebd. S. 148.

oder Lumia boxes, die passend zum Rhythmus abstrakte Muster erzeugten, hervor.<sup>68</sup>

Viele KünstlerInnen entdeckten den Film als geeignetes Medium um Musik zu visualisieren. Der Film ist ein sehr flexibles Medium und ermöglichte damals noch nicht dagewesenen Gestaltungsformen: Der Rohfilm konnte beispielsweise eingefärbt werden, mithilfe der Montage war das Rhythmisieren einer Bildabfolge möglich, Formen und Figuren konnten animiert werden und die Lichtintensität eines Projektors war stärker als jene anderer Lichtquellen. Viking Eggling, Hans Richter, Walter Ruttmann und Dziga Vertovs, um nur einige Pioniere zu nennen, waren Künstler, die den Film als ein synästhetisches Medium benutzten. An dieser Stelle macht es Sinn, vier außerordentliche KünstlerInnen herauszuheben: Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute, James und John Whitney.

#### **4.1.1. Oskar Fischinger**

„Im Gegensatz zu den anderen Vertretern des abstrakten bzw. absoluten Films überwiegt bei Oskar Fischinger das Moment des spielerischen Spontanen und Dekorativen.“<sup>69</sup>

In Frankfurt lernte Oskar Fischinger einflussreiche Kunstkritiker kennen und wurde über diese Kontakte auch mit der Arbeit von Walter Ruttmann vertraut. Die Faszination des Mediums Film packte ihn. Bald begann er auch selber abstrakte Filme zu kreieren. Von Beginn an wollte er sich von der Arbeit Ruttmanns unterscheiden, von der Sachlichkeit der Kunstfilme distanzieren und neue Möglichkeiten ausloten. Er experimentierte mit farbigen Flüssigkeiten, Ölen, und Chemikalien und etwas später auch mit Wachs und Lehm. In München erhielt er 1926 seinen ersten Auftrag Musik zu visualisieren. Laut Kritik war jedoch die filmische Gestaltung Fischingers zu modern für die Musik. Aufgrund finanzieller Schwierigkeiten verließ Oskar Fischinger München und

---

<sup>68</sup> Vgl. Baker: Projectionism, S. 175.

<sup>69</sup> Daxl: Musik des Lichts, S. 155.

zog nach Berlin, wo er einen Job bei der UFA bekam.<sup>70</sup> Neben der beruflichen Tätigkeit beschäftigte er sich sehr intensiv mit eigenen Produktionen. Zunächst stand das Arbeiten mit Bildmaterial im Zentrum seiner Praktik, später setzte er sich auch mit Ton auseinander. Folglich kombinierte er die beiden Medien und erkannte das musikalische Kompositionsprinzip des Films. Er schuf eine individuelle, gefühlsmäßige und melodische Filmsprache und entwarf seine ersten Studien zu populärer Tanzmusik wie Foxtrott, Walzer und Jazz. „Seine Formen entwickeln sich entsprechend der musikalischen Stimmung und nicht aus festgelegten Strukturen einer strengen Partitur[...]“<sup>71</sup> In weiteren Studien perfektionierte er das Zusammenspiel von Bild- und Tonrhythmus und synchronisierte sein Filmmaterial mit einer Lichttonspur. Der aufkommende Tonfilm ebnete Fischingers Filmen den Weg ins Vorprogramm der deutschen Kinos. Dadurch wurde er einem breitem Publikum bekannt. Er war der Experte auf dem Gebiet der Special Effects. Auch die Werbebranche wurde auf ihn aufmerksam. Sein wachsender Erfolg, ein Angebot aus Hollywood und auch die strengen Umstände der Zensur des drohenden Naziregimes veranlassten Fischinger dazu ins Exil nach Amerika zu gehen. Er arbeitete dort für Paramount und Walt Disney und entdeckte auch seine Leidenschaft für die Malerei.<sup>72</sup>

Es war nie Fischingers Absicht Musik zu illustrieren, für ihn sollte Musik eine erklärende Funktion in seinen Filmen einnehmen. Die ZuschauerInnen sollten sich bewusst sein, „daß Musik ein wirklich abstraktes Geräusch mit einer tausendjährigen Tradition ist“, und sie sollte ihnen helfen seine Filme zu verstehen. „Doch erreichte er damit das Gegenteil. Seine Filme wurden weitgehend als bebilderte Musik mißverstanden, und er trug sich von Seiten der Kritik oftmals den Vorwurf der Kunstgewerblichkeit und der Austauschbarkeit

---

<sup>70</sup> Vgl.: Moritz, William: Optical Poetry. The Life and Work of Oskar Fischinger. Bloomington: Indiana University Press, 2004. S. 4-21.

<sup>71</sup> Daxl: Musik des Lichts, S. 155.

<sup>72</sup> Vgl.: Moritz: Optical Poetry, S. 55-75.

seines visuellen Vorrats ein [...].“<sup>73</sup> Dennoch sind die späteren Filme von Oskar Fischinger ohne Musik unvorstellbar.

#### **4.1.2. Mary Ellen Bute**

Mary Ellen Bute studierte Malerei und Bildhauerei. Über das Experimentieren mit Farbklavieren und der Analyse theoretischer Texte über die Farblichtmusik, entdeckte sie ihr Interesse an der Kombination auditiver und visueller Medien. Die Lichtinstrumente der 1920er Jahre wurden ihren Ansprüchen aber nicht gerecht, denn sie beschäftigte sich, aufgrund ihres malerischen Zugangs vor allem mit Farbton, Farbparameter, Sättigung, Helligkeit und Kontrast. Die Leistung dieser technischen Geräte erbrachten nicht die erwünschten Ergebnisse, sie waren zu ungenau und unflexibel. Gemeinsam mit Léon Theremin arbeitete sie an der Idee und der Entwicklung eines Geräts, welche es ermöglichen sollte, mit Licht zu zeichnen. Die ersten Versuche waren jedoch nicht erfolgreich. Erfahrungen mit Film sammelte Bute im Rahmen eines Projektes mit dem Komponisten Joseph Schillinger. Er wollte seine Kompositionsprinzipien, welche auf mehrere Medien anwendbar sein sollten, anhand dieses Filmprojektes darlegen. Bute kreierte dafür zeichnerische Vorlagen. Der Film wurde zwar nie fertig gestellt, doch Bute lernte über dieses Projekt das Medium kennen, mit welchem sie sich in den kommenden Jahren hauptsächlich beschäftigte. Obwohl die Möglichkeiten Farbe im Film einzusetzen in den 1930er Jahren begrenzt waren und noch erforscht wurden, war es das filmische Material, welches den Ansprüchen Butes am nächsten kam.<sup>74</sup>

„Bute ging es in erster Linie darum, aus Musik abgeleitete Prinzipien auf den Einsatz von Farbe, Form und Bewegung

---

<sup>73</sup> Daxl: Musik des Lichts, S. 156.

<sup>74</sup> Vgl.: Naumann, Sandra: Seeing Sound: Die Kurzfilme von Mary Ellen Bute. In: Lund, Cornelia/ Lund, Holger: Audio.Visual. On Visual Music and Related Media. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers, 2009. S. 277-278.

anzuwenden; die Kombination von Bild und Ton stand dabei erst an zweiter Stelle“<sup>75</sup>

Bute arbeitete mit alltäglichen Gegenstände und Materialien wie Zellophan, Wunderkerzen, Papier und Schmuck. Sie spielte mit Verzerrungen, Vervielfältigungen, Geschwindigkeit und Unschärfe. Mit Prismen, Licht und Schatten entstellte sie diese Gegenstände bis zur Unkenntlichkeit und entriss ihnen ihren repräsentativen Charakter. Die Bewegungen und Geschwindigkeiten der Objekte stimmte Bute auf musikalische Ereignisse ab. Gekonnt setzte sie auch Zooms ein und experimentierte bewusst mit unterschiedlichen Perspektiven. Mit dem Aufkommen des Farbfilms, war es Bute endlich möglich ein neues Spektrum an visuellen Umsetzungsmöglichkeiten auszuloten.

Bute erlangte große Beliebtheit beim Publikum und schaffte es mit ihren Filmen ebenfalls in die Vorprogramme der großen Kinos. Sie untermalte ihre Filme gerne mit populärer Musik, was ihr Kritik von Seitens der Avantgardisten einbrachte. Dort war es zu dieser Zeit üblich, komplett auf Musik und Sound zu verzichten. Dementsprechend verpönt waren Butes Werke, denn sie wagte es auch noch vertraute und beliebte Musik ein zu setzten. Auch Oskar Fischinger musste solche Kritik über sich ergehen lassen, dabei war es beider Absicht, künstlerisch experimentelle Filme mittels populärer Musik einem breiteren Publikum zugänglich zu machen.<sup>76</sup>

#### **4.1.3. James und John Whitney**

Für die Brüder James und John Whitney war das Arbeiten mit Musik und Film untrennbar miteinander verbunden. Sie lehnten, im Vergleich zu Bute und Fischinger, populäre Musik strikt ab, denn diese würde das Bild automatisch der Musik unterordnen.

---

<sup>75</sup> Ebd. S. 278.

<sup>76</sup> Vgl.: Ebd. S. 280-281.

„Die visuelle Komposition, wie ihre serielle musikalische Entsprechung, ist aus Variationen verschiedener Themen konstruiert. Die Figuren werden von einem ständig wechselnden Farbhintergrund verkleinert oder aufgeblasen, vervielfältigt und minimiert, tauchen farb-, seiten- oder spiegelverkehrt im Bild auf und ab. Jedoch ist die Musik nicht ständig synchron, sondern auf eine serielle Reihung von Analogien und Kontrapunkten zu Bild angelegt.“<sup>77</sup>

1945 trennten sich die Wege der Whitney Brüder. James Whitneys Arbeit orientierte sich an Mystik und Meditation. In seinen Filmen treffen Punkte zusammen und explodieren wieder, schwirren mandalaförmig Linien durch das Bild, kommen Farbkontraste, Flickereffekte, Positiv- und Negativbilder zum Einsatz. Mikro- und makrokosmische Ereignisse, wie beispielsweise die Befruchtung einer Eizelle oder auch das brodelnde Universum, werden oft mit seinen filmischen Bilder assoziiert. In den 1960er Jahren arbeitete er bereits mit analogen Computern. Mit der Ästhetik seiner Filme wurde James Whitney ein früher Vertreter der psychedelischen Kunst. Für John Whitney stand vor allem der neue Zugang, den die Technik ihm ermöglichte, im Zentrum seines Interesses. Er realisierte seine Ideen, in dem er „Serien von Filmen [...] mit kalligraphischen Formen in Realzeittechnik herstellte und diese mit Jazz und klassischer Musik präzise synchronisierte.“<sup>78</sup> 1965, vier Jahre nachdem er seinen ersten Computerfilm herstellte, wurde er von IBM gefördert, um computergenerierte Animation zu erforschen.<sup>79</sup>

Mit denselben Vorwürfen der Kritik, die Bute und Fischinger über sich ergehen lassen mussten, haben auch heute noch viele KünstlerInnen der Visual Arts zu kämpfen. Das verschmähte Zusammenarbeiten mit populärer Musik und das damit in Verbindung stehende Unterordnen des Bildes sind nach wie vor Diskussionspunkte, die die KünstlerInnen beschäftigen.

---

<sup>77</sup> Daxl: Musik des Lichts, S. 161.

<sup>78</sup> Ebd. S. 161-162.

<sup>79</sup> Vgl.: Ebd. S. 160-163.

## 4.2. Psychedelische Licht-Shows und Live Konzerte

Die Kunst- und Kulturgeschichte der 1960er Jahre prägte die heutige VJ Kultur nicht nur in Praktik und Technik, sondern auch in Ästhetik und Inhalt. Das Experimentieren mit Licht, das Einsetzen unterschiedlicher Materialien dabei und die Entwicklung neuer Technologien führten in den späten 1960er Jahren schließlich zu den psychedelischen Veranstaltungen. Diese künstlerische Ausdrucksform erlangte zu dieser Zeit große Verbreitung.

„Es sind vor allem die zur Visual Music affinen Kunstformen dieser Dekade, die das Phänomen einer synästhetischen, computergestützten Präsentation von Musik in Kombination mit digitalen Bildsequenzen im öffentlichen Raum erst ermöglichten.“<sup>80</sup>

Die Erfindung des Overheadprojektors in den 1950er Jahren bereicherte nicht nur Schulklassen, sondern war für die Entwicklung dieser Kunstform essentiell. KünstlerInnen sahen neue Ausdrucksmöglichkeiten in diesem visuellen Instrument. So benutzte beispielsweise der Kunstprofessor Seymore Locks den Overhead Projektor bei einer Kunstkonferenz in San Francisco (1952), um eine Jazz Combo auf visueller Ebene zu begleiten. Er mischte Farben in einem gläsernen Behälter und projizierte diese mithilfe des Projektors an die Wand. Dieses Ereignis gilt als Geburtsstunde der Liquid-Light- oder Wet-Shows. Weitere künstlerische Experimente folgten. Interessant ist dabei, dass der Overhead Projektor bald bei kunstübergreifenden Aktionen und häufig in Verbindung mit Musik eingesetzt wurde. Der Lichtkünstler Elias Romero arbeitete in den 50er Jahren mit seinen Liquids bei kleinen Konzerten, Vernissagen und Happenings in Los Angeles und San Francisco.<sup>81</sup> Das Schaffen eines Gesamterlebnisses wurde angestrebt – audiovisuelle Massenspektakel waren das Resultat. 1957 kreierten Jordan Belson und Henry Jacob mit ihren Vortex-Konzerten multimediale Shows, die im Morrison

---

<sup>80</sup> Rottmann, Michael: Rewind 60ies: Zur Vorgeschichte der Visual Music und des VJings. In: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame. Visualizing Electronic Music. Evolution Remixed!. Wien: Czernin, 2009. S. 14.

<sup>81</sup> Vgl.: Spinrad: The VJ Book, S. 19-20.

Planetarium in San Francisco umgesetzt wurden. Bei *Poème Electronique*, eine Kooperation der Künstler Edgar Verèse, Iannis Xenakis und Le Corbusier, verschmolzen Architektur, Licht, Musik und Film zu einer Einheit. Diese Aufführung feierte ihre Premiere bei der Weltausstellung in Brüssel 1958.<sup>82</sup> Die anfängliche Skepsis dieser künstlerischen Ausdrucksform gegenüber schwand im Laufe der 1960er Jahre.

Die KünstlerInnen erweiterten ihr Equipment und benutzten neben dem Overhead Projektor auch Dias, Filmprojektoren, Spiegelkugeln, Stroboskope, fluoreszierende Farben und damit auch Schwarzlicht. Das Einsetzen und die Kombination dieser visuellen Mittel wirkten konstant auf die Wahrnehmung, Nerven und Emotionen der RezipientInnen. Die schimmernden, sickenden und wirbelnden Farben und die dadurch entstehenden halluzinatorischen Effekte unterstützen nicht nur die Musik, sondern simulierten die Wirkung von Drogen. Die Lichtströme verlieren ihren immateriellen Charakter und nehmen für die BetrachterInnen eine substanzielle Form an.

„Die Symbolwerte der Lichter und Farben führen in metaphysische Welten, [...]. Der Rhythmus von Puls und Atmung werden auf die Welt, auf das ganze Universum projiziert, bis ein Gefühl der völligen Überstimmung mit dem kosmischen Geschehen eintritt. Die psychedelische Kultur der 1960er Jahre verwandelt die alten, spirituellen Praktiken in eine gesellschaftliche Revolution. Ekstase und Trance, die Rückkehr zum Ritual prägten die Suche nach neuen theatralen Formen. Psychedelische Kunst ist reine Visualität, körperlose Form, Farbe und Licht, rezipiert bei völliger Reizüberflutung, auf einem mentalen und körperlichen Trip, der Raum, Zeit und Ratio aufhebt.“<sup>83</sup>

Das Erleben dieser Shows konnte nicht mehr nur auf den optische, akustische oder haptische Aspekte zurückgeführt werden, sondern wurde auf „der Ebene zellulärer Bewusstheit“ wahrgenommen. Sind filmische Bilder, Lichtspektakel, stroboskopische Effekte, Installationen und Lightshows simultan präsent,

---

<sup>82</sup> Vgl.: Bödenauer: Computerperformance, S. 123.

<sup>83</sup> Marschall, Brigitte: Luminoses Bewusstsein: Psychedelische Räume und Stroboskopeffekte. In: Maske und Kothurn. H 3, Jg 54 (2008), S. 78.

überfordert diese Kombination die Reize und wirkt bewusstseinserweiternd. Mit dem Einbinden psychedelischer Lichtkunst in Happenings gewann die Lichtkunst an Aktualität.<sup>84</sup> Auch Andy Warhol benutzte diese Technik bei seinen *Exploding Plastic Inevitable* Happenings in New York. Liquid-Light-Shows verbreiteten sich sehr schnell und geschulte Augen erkannten auch bald einen Unterschied zwischen den einzelnen KünstlerInnen. Sogar Hollywood wurde auf die psychedelische Lichtkunst aufmerksam. Als „non-drug re-creation“ wurde diese Technik als Simulation eines LSD-Trips im Film eingesetzt.<sup>85</sup>

Festivals, Rockkonzerte und Partys standen ganz im Zeichen der psychedelischen Lichtkunst. Bands wie Pink Floyd oder Velvet Underground fanden Gefallen an den psychedelischen Lichtshows. Reizüberflutung soll das Publikum in Ekstase versetzen. Zu den ersten Clubs, die Rockkonzerte als multimediales „Kompletterlebnis“ anboten, zählten der *Electric Circus* in New York und der *UFO Club* in London. In den Diskotheken wurden die Wände weiß gestrichen, damit sie als Projektionsfläche dienen konnten. Laser-Shows, Nebelmaschinen, Stroboskopblitze und Discokugeln zählen auch heute noch zur Standardausstattung vieler Clubs.<sup>86</sup>

Ähnlichkeiten auf unterschiedlichen Ebenen veranschaulichen, wie essentiell die Entwicklung der psychedelischen Lichtkunst für die Visual Arts und vor allem für die heutige VJ-Kultur ist: Vordergründig ist die Multi- und Intermedialität. Unterschiedliche und mehrere Medien wirken auf die menschlichen Sinne ein, welche gefordert und sogar überfordert werden. Interessant ist dabei nicht nur, dass schon die ersten Liquid-Light-Shows als musikalische Begleitung konzipiert wurden, sondern auch visuelles Material live zur Musik eingespielt und produziert wurde. Improvisation, Projektion und Unterhaltung charakterisieren sowohl die psychedelische Lichtkunst, als auch Live-Visuals heute. Ebenfalls finden beide Kunstformen ihren Austragungsort in

---

<sup>84</sup> Vgl.: Ebd. S. 77-79.

<sup>85</sup> Vgl.: Spinrad: *The VJ Book*, S. 19-20.

<sup>86</sup> Vgl.: Rottmann: *Rewind 60ies*, S. 19-20.

Clubs, auf Partys und bei Konzerten. Sie sind aber auch in Institutionen, wie Museen oder Kinos zu finden.

#### **4.3. Computerkunst / Computerfilme**

Mit dem Computer steht den KünstlerInnen eine technische Errungenschaft zu Verfügung, welche es ihnen erlaubt Programme für ihre künstlerische Ausdrucksweise zu benutzen. Grafiken, Filme und Skulpturen können über den Computer generiert und manipuliert werden. Bei Computergrafiken werden Gleichungen grafisch dargestellt und visualisieren mathematisch errechnete Sinuskurven, Kreisbögen oder Linien. Techniken wie Permutation und Umwertung wurden schon in den Filmen von Emile Cohl und Hans Richter eingesetzt. In den 1950er Jahren dienten Oszillografen bei experimentellen Filmproduktionen als Hilfsmittel, um bestimmte Effekte zu erzielen. Mit dem Computer waren diese Effekte jedoch schneller und kostengünstiger zu realisieren. Der Computerfilm musste also nicht lange auf sich warten. Der Erste, der einen Oszillografen mit einem Computer kombinierte, war der Österreicher Herbert W. Franke. Mit einer Filmkamera zeichnete er, die am Computer visualisierten abstrakten Formen auf.<sup>87</sup>

Die Kunstkritiker standen der Computerkunst anfangs sehr skeptisch gegenüber. Das lag unter anderem daran, dass der Ausgangspunkt solcher Werke oft Forschungsarbeiten von TechnikerInnen, NaturwissenschaftlerInnen und MathematikerInnen waren. Der Forschungs- und nicht der Kunstgedanke bildete die ursprüngliche Motivation der Projektrealisierung. Aus diesem Grund ist es nicht einfach, die ersten Computerkunstwerke klar zu definieren. Ersichtlich ist aber, dass der Computer um 1955 zuerst in der Musikbranche zum Einsatz kam. Erst zehn Jahre später etablierte sich auch die Digitalgrafik im Kunstbereich.

---

<sup>87</sup> Vgl.: Scheugl/Schmidt: Subgeschichte des Films. Bd.1, S. 426-428.

„Der große Reiz von Computergraphiken, die von gegenständlichen Konfigurationen ausgehen, liegt in der Möglichkeit, die visuellen Ordnungen aufzubauen, umzubauen oder abzubauen. Dabei sind nicht nur einfache Überlagerungen möglich, wie sie von Photolabor her bekannt sind, man kann beispielsweise die Ordnung auch systematisch und gezielt stören und dadurch völlig neue visuelle Sensationen erreichen.“<sup>88</sup>

Laut Herbert W. Franke war das Künstlerische in der Computerkunst die Idee und das Konzept, welches hinter dem Kunstwerk stand und folglich auch wie es dann mit Programmen umgesetzt wurde. Die Zukunft der Computerkunst sah Herbert W. Franke 1970 sehr positiv. Er war der Meinung, dass dieses Medium unheimliches Potential hat. Es könnte beispielweise die Kluft zwischen KünstlerIn und Publikum aufheben. Die ZuschauerInnen sollten selber kreativ einwirken und ihre eigenen Vorstellungen verwirklichen.<sup>89</sup>

Technik darf nicht als etwas Kunstfeindliches gesehen werden. „Im Gegenteil: Versteht man Kunst nicht als historisches Phänomen, sondern als lebendigen Entwicklungsprozeß, dann kann diese Entwicklung durch die Technik in ganz neue Räume geführt werden. Die Computerkunst [...] ist sicher mehr als eine vorübergehende Modeerscheinung. Vielleicht ist sie sogar entscheidend für die Kunst des nächsten Jahrhunderts.“<sup>90</sup>

#### **4.4. Musikvideos**

„video“ ist lateinisch und bedeutet „ich sehe“ – übersetzt heißt Musikvideo also „Ich sehe Musik“. Wichtige Vorreiter für die Musikvideos waren nicht nur die bisher erwähnten Entwicklungen des Films, der Licht-Shows und computergenerierten Bilder, sondern laut Peter Weibel auch die optophonetischen Geräte und Spektakel in Zusammenhang mit dem Theater und der Bühne. Im Vergleich zum Abstrakten Film setzte das Theater diese Maschinen auf eine andere Art und Weise ein. Im Film wurden abstrakte

---

<sup>88</sup> Franke, Herbert W.: Computerkunst. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 218.

<sup>89</sup> Vgl.: Ebd. S. 216-221.

<sup>90</sup> Ebd. S. 221.

Formen erzeugt und in Bewegung versetzt, auf der Bühne sind es menschliche Körper die abstrahiert wurden und sich bewegten. Mit Masken und Kostümen nahmen die TänzerInnen und SchauspielerInnen skulpturale Formen an. Form, Farbe, Choreographie, Musik, Licht und Schatten wurden performativ genutzt und erschaffen dadurch eine neue räumliche Struktur.<sup>91</sup>

„Das szenische Geschehen vor der Kamera (Tanz, Akrobatik, Bühnenbild, Maske, Kleidung ect.) ist in den Musikvideos wichtig, um nicht zu sagen ‚exzentrisch‘ geworden. Musikvideos sind gewissermaßen (trivial) verfilmte ‚mechanische Exzentrik‘, ‚elektrisch-mechanische Spektakel‘, ‚optophonetische Schaumaschinen und -stücke‘, die durch die Maschinerie der Digitaleffekte gejagt worden sind.“<sup>92</sup>

Weibel zählt noch weitere einflussreiche Entwicklungen auf, die bisher noch keine Erwähnung in dieser Arbeit gefunden haben. Diese sollen hier kurz wiedergegeben werden, denn sie sind nicht nur für das Musikvideo, sondern auch für die Visual Arts prägend.

Der französische Experimentalfilm arbeitete, anders als der deutsche abstrakt-konstruktivistische Film, mit figurativer Gegenständlichkeit und narrativen, wenn auch unlogischen Inhalten. *Entr'acte* (1924) von René Clair entstand als Zwischenspiel für ein Ballett und war wohl wegen der unlogischen Montage, der schnellen Schnittfolge, der extremen Perspektiven und der Überblendungen auf ästhetischer Ebene ein wichtiges Vorbild für die Musikvideos. Der Stil und die Effekte des Surrealistischen Films von Salvador Dalí, Luis Buñuel und Jean Cacteau werden in Musikvideos immer wieder gerne imitiert und zitiert. Das damals populäre Lied *La p'tite Lili* (1927) wurde von Alberto Cavalcanti filmisch umgesetzt und gab den Inhalt des Liedes erzählend wieder. Die Narration und das bildliche Darstellen der Liedtexte bestimmt auch heute noch die Gestaltung vieler Musikvideos.<sup>93</sup>

---

<sup>91</sup> Vgl.: Weibel: Musikvideo, S. 65-71.

<sup>92</sup> Ebd. S. 70-71.

<sup>93</sup> Vgl.: Ebd. S. 80-82.

Mit dem Einzug des Fernsehers in die Haushalte wurde auch Musik nicht nur über Platten und Radio hör- sonder auch für alle, die ein Fernsehgerät besaßen sehbar. Im Laufe dieser Entwicklung veränderte sich die Sehgewohnheit der ZuschauerInnen, vor allem jene der Jugend. Viele Stilmittel, ästhetische Ausprägungen und auch die Materialität der avantgardistischen Filme wurde in der Zeit ihrer Entstehung verpönt und kritisiert. Jahre später wurden genau diese von Werbung und Musikvideos übernommen, kommerzialisiert und von der Kritik akzeptiert. Einige AvantgardefilmkünstlerInnen arbeiteten in der Werbebranche und wurden als Fachkräfte für Special Effects an Hollywoods Filmsets geholt. "Die ästhetischen und technischen Errungenschaften von Leuten, die am Rande der Filmindustrie arbeiten, dorthin von Staat und Industrie gedrängt wurden, stehen plötzlich im Mittelpunkt, weil sich das Kino selbst geändert hat."<sup>94</sup> Das beste Beispiel dafür ist wahrscheinlich *Flaming Creatures* (1962-63) von Jack Smith. Sein Film wurde wegen homosexuellen Anspielungen und Travestie sogar von Experimentalfilmfestivals abgelehnt. Die Ästhetik und die sexuelle Verspieltheit, die in diesem Film festgehalten wurde, prägte dann in den 1980er Jahren den Stil der Jugend- und Popkultur.<sup>95</sup>

Obwohl es spätestens seit dem Aufkommen des Tonfilms vermehrt Experimente mit audiovisuellen Kurzfilmen gab, bezeichnete die Popindustrie den 1975 entstandenen Clip *Bohemian Rhapsody* von Queen, als das erste Musikvideo. Videos dieser Art gab es aber schon länger. Musiker aus Amerika, die nicht extra für einen Fernsehauftritt nach Europa reisen konnten, schickten Musikvideos, die eine Live- Performance ersetzen. Der Unterschied von diesen Videos und *Bohemian Rhapsody* war der Produktionsaufwand und das Konzept dahinter. Es sollte nämlich nicht nur einen Live-Auftritt ersetzen, sondern auch als Werbeclip und somit als Marketingtool dienen. Die Inszenierung der Musiker nahm andere Formen an, als beispielsweise in den bis dato musicalartigen Videos von Elvis Presley. Licht und Schatten und die kaleidoskopartige Aufteilung des Bildes waren Stilmittel mit denen bisher nicht in diesem Bereich

---

<sup>94</sup> Ebd. S. 122.

<sup>95</sup> Vgl.: Ebd. S. 122-127.

gearbeitet wurde. Die Musikvideos avancierten zu Heroisierung von Persönlichkeiten, Inszenierung von Spektakel und funktionierten als Imagepräsentation. MusikerInnen wurden sich bewusst, welche Aussagekraft über dieses Medium transportiert werden konnte und nutzten es teilweise bewusst als Erweiterung ihrer künstlerischen Ausdrucksweise.<sup>96</sup>

„Töne sehen und Farben hören – das synthetische Ideal wird im Musikvideo erfüllt, wenn auch nicht vollkommen. Denn das Musikvideo ist mehr als visuelle Musik. Es umfaßt Tanz, Choreographie, Mode, Styling, Set Design, Fashion, Sex, Warenfetischismus ect.“<sup>97</sup>

Viele KünstlerInnen, MusikerInnen wie FilmemacherInnen entdeckten das Potential einer Experimentierstube in den Musikvideos. Dieses Medium öffnete sich für filmische Experimente. Die kurze Dauer von durchschnittlich drei bis vier Minuten bot sich an, um mit schnellen Bildabfolgen, ungewohnten Perspektiven und unterschiedlichen Schnitten die Zuseher für diesen Zeitraum zu überfordern. Mit dem aufkommenden Musikfernsehen wurde ein Kanal geschaffen, der es erlaubte diese experimentellen Werke einem breiten Publikum zu präsentieren.

Zwei Tendenzen lassen sich erkennen: Einerseits funktionierte das Musikvideo als Marketingtool und wurde zum Massenmedium mit banalen Inhalten, das kommerzielle Ziele verfolgte, andererseits ermöglichte es aber auch die Realisierung von kreativen Projekten mit Kunstanspruch. Zu den Pionieren der letztgenannten Kategorie zählen Chris Cunningham, Michel Gondry, Anton Corbijn und Mark Romanek.<sup>98</sup>

Eine interessante Entwicklung zeigt die bisherige Zusammenarbeit von Regisseur Anton Corbijn und der Band Depeche Mode: Anton Corbijn wurde als

---

<sup>96</sup> Vgl.: Kopf, Biba: „If it moves, they will watch it“. Popvideos in London 1975-1985. In: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hg.): Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo. Köln: DuMont, 1987. S. 196-200.

<sup>97</sup> Weibel: Musikvideo, S. 53-54.

<sup>98</sup> Vgl.: Brenninger, Noëlle: Medium Musikvideo: Mark Romaeks Videoästhetik. Wien: Dipl.-Arb. 2008. S. 35-44.

Regisseur wesentlich bei der Kreation des Gesamterscheinungsbildes der Band miteingebunden. Angefangen von CD-Cover über Musikvideos gestaltete er zwischen 1989 und 2009 das Design der Bühnenbilder von Depeche Mode.<sup>99</sup>

Videoclipregisseure, wie Anton Corbijn die in der Musikbranche tätig sind avancieren zu BühnenbildnerInnen, GrafikerInnen, RaumgestalterInnen und ImagebraterInnen. Sie beeinflussen das visuelle Erscheinungsbild von MusikerInnen auf mehreren Ebenen.

Die visuelle Gestaltung von Popkonzerten hat in den letzten 30 Jahren gigantische Formen angenommen. Es wurde zu einem wesentlichen Element der Live-Konzerte von beispielsweise Michael Jackson, Madonna oder Justin Timberlake. Diese Entwicklung ist aber nicht nur in der Popmusik zu erkennen und wird im folgenden Kapitel anhand der Clubszene genauer unter die Lupe genommen.

---

<sup>99</sup> Vgl.: Anton Corbijn.  
<http://www.corbijn.co.uk/>  
Zugriff: 7.5.2010.

## 5. Live Visuals: Beispiel Club

Warum sich die Visual Arts in den 1980er Jahren in den Clubbereich positionieren konnten, lässt sich an drei Punkten festhalten. Einerseits war es die schon im Kapitel „Definitionsversuch“ erwähnte Situation in der Kunstszene, andererseits war es die Entwicklung der Technik und die Entstehung eines neuen Musikgenres. Im Folgenden sollen die zwei letztgenannten Gründe analysiert und weitere Besonderheiten dieser Kunstform im Clubkontext dargelegt werden. Eine VJ Performance kann oder soll bei einem Live-Konzert einer Band anders funktionieren, als bei einem Gig eines DJs. Diese Unterschiede und Verhältnisse werden ebenfalls ausgearbeitet. Dabei lassen sich diese Schwerpunkte zum Teil auch auf weitere Formen der Visual-Performance in Echtzeit übertragen. Mit Vergleichen und Gegenüberstellungen wird das veranschaulicht. Der Fokus konzentriert sich aber auf den Club-beziehungsweise den Konzertkontext.

### 5.1. Der Weg in die Clubs

#### 5.1.1. Technik

Die technischen Möglichkeiten einer Live-Video Performance, im Sinne der heutigen VJ-Kultur, sind bereits Ende der 1960er Jahre vorhanden gewesen. Die *Portapak*s der Firma Sony waren beispielsweise mobile Videogeräte, die von Fernsehjournalisten unter anderem im Vietnamkrieg eingesetzt wurden. Diese und auch andere Gerätschaften, hätten eine Live-Video-Performance im Club ermöglicht, waren aber damals sehr kostspielig und meistens nur bei Fernsehstationen erhältlich. Nam June Paik war einer der wenigen, der mit diesem Equipment arbeiten und experimentieren durfte.<sup>100</sup> Für die Umsetzung seiner Ideen reichten allerdings nicht einmal diese Geräte aus. Gemeinsam mit dem Techniker Shuya Abe und in Zusammenarbeit mit einem TV-Sender, begann er 1970 einen Videosynthesizer zu bauen. Sein Ziel war es in Echtzeit das elektronische Bild mittels Manipulation „aus der TV-Ästhetik zu befreien“

---

<sup>100</sup> Vgl.: Spinrad: The VJ Book, S. 17.

und damit das Medium Video „zu einem frei formbaren Material zu machen.“<sup>101</sup> Noch im selben Jahr kam der Videosynthesizer das erstmals zum Einsatz. Der Fernsehsender WHGB Bosten strahlte die vierstündige Improvisation in der Live-Sendung „Videocommune“ aus. Nicht nur Paik und das Team des Senders waren Mitwirkende, auch Passanten von der Straße wurden gefragt, ob sie bei der Gestaltung der Sendung teilhaben möchten. „Die in der Musik übliche, gemeinsame Improvisation wird durch diese Technik auch für das Bild möglich, es entsteht ein für die Bildkünste neues Modell einer kollektiven Kreativität.“<sup>102</sup>

Neben diesem Projekt beschäftigten sich auch weitere KünstlerInnen mit dem Versuch einen Videosynthesizer zu kreieren, wobei oft Audiosynthesizer zweckentfremdet und für die Bearbeitung von Bildmaterial umfunktioniert wurden. Mit der elektronischen Medientechnik entsteht schon vor der Digitalisierung eine direkte Wechselbeziehung zwischen Bild- und Tonmaterial. In beiden Fällen handelt es sich um elektronische Signale. Da elektronisches Bildmaterial mehr Informationen und damit eine größere Datenmenge als Tonsignale benötigen, ist der Fortschritt im Musikbereich dem Bild bisher immer voraus. Die Geräte müssen bei der Verarbeitung von Bildsignalen leistungstärker sein und brauchen eine höhere Speicherkapazität.<sup>103</sup>

Ende der 1970er Jahre, mit dem Aufkommen des wesentlich preiswerteren Videorecorders und den günstigeren Kameras, waren diese Geräte bereit für den Gebrauch zu Hause. Mit dem Einzug des Fernsehers in jeden Raum eines Haushaltes und den immer populärer werdenden Musikvideos, ist es nicht weit hergeholt, dass diese Videos auch abseits des Musikfernsehens dort gespielt wurden, wo Musik im Alltag präsent war – in Clubs und Bars. Die Peppermint

---

<sup>101</sup> Daniels, Dieter: Sound & Vision in Avantgarde & Mainstream. Erweiterte, schriftliche Version des Vortrags vom 14. November 2003 im Virtuellen Studio des Fraunhofer-Instituts für Medienkommunikation. S. 6.

<http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=netzkollektor&subCommand=showEntry&lang=de&entryId=127046>

Zugriff: 30.5.2010.

<sup>102</sup> Ebd. S. 6.

<sup>103</sup> Vgl.: Ebd. S. 5-6.

Lounge in New York, war einer der ersten Clubs, die Videomonitor permanent in ihre Dekoration integrierten. Als progressiver Club zeigten die Inhaber auch Videos junger KünstlerInnen. Folglich wurde die Peppermint Lounge zur Experimentierwerkstätte für VideokünstlerInnen.<sup>104</sup>

Besonders die in den 1980er Jahren aufkommende Club-Kultur und die Entwicklung der elektronischen Musik, beeinflussten die Visual Arts wesentlich und boten einen guten Nährboden für die Weiterentwicklung dieser Kunstform. Die Attraktion einer Live-Band war nicht mehr vorhanden. DJs standen an ihren Mischpulten und verschwanden hinter den Computern. Auf visueller Ebene entstand eine Leere, das Verlangen nach visueller Unterhaltung war aber nach wie vor gegeben. Anfangs waren es Licht- und Lasershows und stroboskopische Effekte, die diese Lücke füllten. Rasch bewegten sich Fernseher, später auch Projektoren (diese waren in den 1980er Jahren noch sehr teuer) und damit das filmische Material in die Clubs.<sup>105</sup>

Mehrere Monitore und Videogeräte wurden von den KünstlerInnen in die Clubs gebracht. Sie waren schon zu Beginn oft auch für den technischen Auf- und Abbau verantwortlich, was sich bis heute nur geringfügig geändert hat. Die technische Affinität der KünstlerInnen ist auch nach den ersten Errungenschaften von beispielsweise Nam June Paik auffallend. Es wurde mit analogen Medien gearbeitet und an passenden individuellen Tools gebastelt. So kreierte beispielsweise auch die 1991 gegründete Formation Emergency Broadcast Network (EBN) aus Amerika, mit ihrem Telepodium „eine maschinenartige Plattform, auf der Monitore, Laser- und Lichtstrahler montiert wurden“<sup>106</sup>. Zusätzlich arbeiten sie mit Mehrfachprojektionen und bewegten Projektionsbildern.<sup>107</sup>

Die in den 1990er Jahren stattfindende Digitalisierung und die rasche Entwicklung der Computer, veränderten die Visual Arts wesentlich. Die Geräte

---

<sup>104</sup> Vgl.: Spinrad: The VJ Book, S. 17-22.

<sup>105</sup> Vgl.: Baker: Projectionism, S. 177-178.

<sup>106</sup> Rottmann: Rewind 60ies, S. 14.

<sup>107</sup> Vgl.: Ebd. S. 14.

wurden nicht nur erschwinglich sondern auch portabel und leistungsstärker. Außerdem ermöglichten der Computer und folglich auch der Laptop, Bilder zu generieren und interaktiv zu manipulieren.<sup>108</sup> Es dauerte nicht lange bis die ersten VJ Soft- und Hardwares produziert wurden. Ähnlich wie die Mischer eines DJs, funktionierten die der VJs. Mit Geschwindigkeit, Überblendung und weiteren Effekten konnte in Realzeit gearbeitet werden. Laut Eva Fischer sind bei diesen Softwares zwei Kategorien, die für Live-Performances geeignet und speziell dafür kreiert wurden, zu unterscheiden. Einerseits handelt es sich um die Video-Mixing-Softwares und andererseits um modulare Systeme. Die erstgenannte Kategorie erklärt sich quasi von selbst. Mit diesen Softwares können schon produzierte Clips, ob Realfilmmaterial, Animationen oder Stopmotionclips und dergleichen, in Realzeit gemischt und verändert werden. Die BenutzerInnen können auf ihr eigens erstelltes Archiv an Clips zugreifen. Die Clips können mit diesen Tools am Loop abgespielt, mit weiteren überblendet und mit Effekten live bearbeitet werden. VJs programmieren auch heute noch immer wieder selbst ihre ganz individuellen Softwares. Zu den bekanntesten auf dem Markt erhältlichen zählen Modul8, Resolume, Motion Dive und VJamm. Programme wie VVVV, Pure Data, Max/MSP oder Nato sind sogenannte modulare Systeme. Mit ihnen können Visuals auf eine derartige Weise generiert werden, dass sie über Sound-Input gesteuert werden. Das visuelle Material kann aufgrund der Einstellungen in diesem Programm beispielsweise auf die Höhen oder Tiefen der Musik reagieren.<sup>109</sup>

Tina Frank und die österreichische Künstlerin Lia differenzieren in ihrem gemeinsam verfassten Text *Audiovisual Parameter Mapping in Music Visualizations* zwischen drei verschiedenen Unterteilungen von Software-Tools. Diese Kategorien nennen sie User Interface, Patches und Nodes und Programming. User Interface beschreibt dasselbe was Eva Fischer unter Video-Mixing-Softwares versteht, Patches und Nodes meinen quasi Modulare Systeme. Tina Frank und Lia fügen hier Programming (z.B.: Processing/Java,

---

<sup>108</sup> Vgl.: Ebd. S. 16.

<sup>109</sup> Vgl.: Fischer, Eva: Audio-visuelle Tendenzen. Entwicklungen in der Visualisierung elektronischer Musik und in der Clubkultur. Wien: Dipl.-Arb. 2009. S. 62-63.

OpenFrameworks/C++) noch hinzu. Diese Kategorie erfordert Programmierkenntnisse und ermöglicht es Bild und Ton auf eine beliebige Art und Weise zu kombinieren. Interessant ist, dass sich in allen Bereichen und bei einigen Programmen das Open-Source Konzept weitläufig verbreitet hat. Diese Softwares sind kostenlos im Internet erhältlich und können, ist man der Programmiersprache mächtig, individuell angepasst werden. Im Internet herrscht diesbezüglich ein reger Austausch. Umsetzungsideen werden in Foren veröffentlicht und diskutiert.<sup>110</sup>

Anhand der technischen Entwicklung sind drei Stufen oder Phasen erkennbar. Die erste Phase betrifft das Arbeiten mit analogen Technologien, die zweite mit den Video-Mixing-Softwares und folglich das Verwenden von modularen Systemen und Programming. Der Übergang von einer Stufe zur nächsten bedeutet aber nicht, dass die vorhergegangene Technologie abgelöst wurde, es kommt nur eine zusätzliche Möglichkeit der visuellen Bespielung und Live-Performance hinzu.

Projektoren und Beamer wurden ebenfalls leistungs- und lichtstärker. Österreich erlangte schon mit den Projektoren von PANI, welche vor allem im Theaterbereich und für Außenprojektionen auch heute noch eingesetzt werden, weltweite Bekanntheit. Eine technische Innovation, die im Jahr 2003 entwickelt wurde, wurde ebenfalls von Österreichern kreiert. VMS meint das von Thomas Kühne und Udo Kappeler entworfene Video Moving System. Es erlaubt dem Visual Artist unter anderem mit jedem Projektor ein anderes Bild zu zeigen. Die Anzahl der Projektoren sind variabel, beim bisher aufwendigsten VMS-Projekt wurden 29 Projektoren eingesetzt. Doch die Idee, mehrere Projektoren mit unterschiedlichem Bildmaterial gleichzeitig zu benutzen, ist seit Piscators Simultanbühne, keine Besonderheit mehr. Die Innovation von Kühne und Kappeler ist, dass das Bild mit diesem System durch den Raum bewegt werden

---

<sup>110</sup> Vgl.: Frank, Tina/Lia: Audiovisual Parameter Mapping in Music Visualizations. In: Daniels, Dieter/Naumann, Sandra/Thoben, Jan: Audiovisuology. Compendium. An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2010. S. 379-380.

kann. In einem Winkel von 180 Grad ist es möglich das visuelle Material in beliebiger Geschwindigkeit in alle Richtungen zu schwenken. Der Projektor hat somit annähernd die gleiche „Bewegungsfreiheit“ wie eine Kamera, welche Frederick Baker in seinem Buch *The Art of Projectionism* als „Suchscheinwerfer- Ästhetik“ bezeichnet. Technisch wird das durch einen, vor dem Projektor angebrachten Spiegel ermöglicht, welcher sich über ein Steuerungssystem bedienen lässt. VMS erlangte rasch große Beliebtheit und wird auch im öffentlichen Raum eingesetzt.<sup>111</sup>

### 5.1.2. Inhalt

EBN waren nicht nur experimentierfreudige Bastler, sondern, neben Light Surgeons und Hexstatic, auch wegweisende KünstlerInnen für die Entwicklung der Visual Arts. Die KünstlerInnenkollektive können durchaus zu den ersten VJ-Crews gezählt werden. EBN war bekannt dafür, collageartige Bildsequenzen rhythmisch zur Musik zu mischen, wobei sie sich vor kritisch-ironischen Einspielungen und Interpretationen nicht scheuten. Bildmaterial aus Nachrichtensendungen, der Werbung und auch kommerziellen Beiträgen, wurde oft auf ironische Weise neu interpretiert und damit rekontextualisiert. Video-Scratching wurde zu einer geläufigen Praxis. Das wohl bekannteste Werk von EBN ist die Neuinterpretation des Queen Songs *We Will Rock You*. Eine Rede des ehemaligen amerikanischen Präsidenten Georg H. W. Bush über den Golf Krieg, wurde von den Künstlern so montiert, dass der Wortlaut „We will rock you“ aus dem Mund des Präsidenten kommt. Die Band U2 beauftragten EBN mit der visuellen Bespielung ihrer *Zoo TV Tour* – dieser Clip wurde in das Programm miteingebunden und erlangte dadurch weltweite Bekanntheit.<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup> Vgl.: Baker: *Projectionism*, S. 232-234.

<sup>112</sup> Vgl.: Alexander, Amy: *Audiovisual Live Performance*. In: Daniels, Dieter/Naumann, Sandra/Thoben, Jan: *Audiovisuology. Compendium. An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture*. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2010. S. 200-201.

Bildmaterial kann das Publikum auf einer anderen Ebene wie Musik erreichen, es emotionalisiert auf eine andere Weise. Musik ruft selbstverständlich auch Emotionen hervor, Bilder können diese noch verstärken und Aussagen verdeutlichen. Visuals können dadurch sehr kritisch und auch provokativ eingesetzt werden. Punkbands der 1970er Jahren untermalen ihre Performance oft absichtlich mit pornografischen oder sozialkritischen Bildern um zu provozieren, schockieren und ihre Position zu verstärken.<sup>113</sup> Das Arbeiten mit Found Footage Material war zu den Anfängen die beliebteste Form von Visuals im Club. Der Inhalt musste zwar nicht unbedingt prekär bearbeitet werden, doch in den 1980er und 1990er Jahren wurde der Club durchaus als Sprachrohr für Kritik an der Politik und der Gesellschaft genutzt. Die Rodung des Regenwaldes, hungernde Kinder oder die Atombombenpolitik wurden in den Clubvisuals thematisiert.

Ein Wandel dieses Trends ist schon zu Beginn des 21. Jahrtausends erkennbar und setzt sich in den folgenden Jahren durch. Der Club war für viele nicht mehr der geeignete Ort um bedrängende Themen zu präsentieren.<sup>114</sup> Charles Lee-Thorp äußert in *Understanding Contemporary Forms of VJ Performance* die Meinung, dass Ablenkung, Erholung, Ausgleich und Flucht aus dem Alltagstrott menschliche Bedürfnisse sind, die im Club befriedigt werden – das kann durchaus als Begründung für diesen Wandel herangezogen werden.

„It is easy to misinterpret the motivation to go clubbing as simply the desire to see a musical performance, DJ or even VJ. The desire to attend a club is the desire to participate in a social experience of which the music is just a part.“<sup>115</sup>

Der Club funktionierte also als sozialer Treffpunkt einer Jugendkultur. Musik war und ist heute noch als Repräsentationsmedium einer Subkultur zu

---

<sup>113</sup> Vgl.: Cravits, Bram: the roots of vjing. A Historical Overview. In: Faulkner, Michael/ D-Fuse: VJ. audio-visual art + vj culture. London: Laurence King, 2006. S. 16.

<sup>114</sup> Vgl.: Fischer: Audio-visuelle Tendenzen, S 4-7.

<sup>115</sup> Lee-Thorp, Charles: *Understanding Contemporary Forms of VJ Performance*. Kapstadt: Cape Peninsula University of Technology, 2007. S. 21.  
<http://simstim.co.za/chiba/2008/08/09/vjperformance/>  
Zugriff: 9.1.2010.

verstehen. Die ClubbesucherInnen wissen, dass die Musik gespielt wird, die ihrem Geschmack entspricht und sie von Leuten umgeben sind, die dasselbe empfinden. Diese Orte bieten Spaß, Unterhaltung, Menschen und somit ein „soziales Erlebnis“, eine „soziale Erfahrung“. Folglich war der Club nicht mehr dafür geeignet die unschönen Seiten des Lebens ins Gedächtnis zu rufen. Die BesucherInnen und auch viele KünstlerInnen, hatten kein Interesse mehr daran gesellschaftskritische oder politische Bilder zu sehen beziehungsweise zu zeigen. Miteinander feiern und sich mit Gleichgesinnten gut unterhalten stand im Zentrum des gemeinschaftlichen Erlebnisses.<sup>116</sup> Auf Found-Footage Material wurde aber nicht verzichtet – dafür waren das Internet und die Massenmedien eine herausfordernde Fundgrube und sie boten einen Überschuss an verwendbarem Material. Zusätzlich wurden vermehrt technoide und abstrakte Formen und Silhouetten tanzender Frauen und Männer in die Visuals eingearbeitet. Abgesehen von der Fülle an Material die das Internet zur Verfügung stellte, war es für die KünstlerInnen ein wichtiges Vernetzungstool und bot umfangreiche Möglichkeiten der Präsentation und des Austauschs.

Narrative Erzählstrukturen wurden von Beginn an im Club eher selten eingesetzt und machten wahrscheinlich auch nicht viel Sinn. Die Aufmerksamkeit und das Rezeptionsverhalten der BesucherInnen ist eine andere als in Museen, Galerien oder Kinos. Bei Live-Konzerten ist es einfacher mit Narration zu arbeiten. Der Blick des Publikums ist auf die Performance der Akteure und somit auf die Bühne gerichtet. Mit dieser Konzentration des Publikums kann auch auf der Bildebene anders gearbeitet werden, denn die ZuschauerInnen sind in diesem Fall Beobachter oder Voyeure. Im Club sind die BesucherInnen partizipierender Teil des Gesamterlebnisses. Dadurch ist zwar Platz für spontane Statements und kurze Narrationsstränge, längere erzählende Formen werden aber mit hoher Wahrscheinlichkeit vom Großteil nicht verfolgt. Die Intention der VJs liegt eben darin mit ihren Mitteln Stimmung

---

<sup>116</sup> Vgl. Ebd. S. 35.

aufzubauen, „die sich mit der Musik verändert und die Atmosphäre im Club aufsaugt um sie gleichzeitig weiter zu beeinflussen.“<sup>117</sup>

## **5.2. Visuals kontra Musik**

Visuals sind im Clubkontext also Instrumente um Atmosphäre um Stimmung zu schaffen und können durchaus auch als Kommunikationsmedium eingesetzt werden. Vor allem in der oft nonverbalen elektronischen Musik erlangten Visuals besondere Beliebtheit. Dem liegt sicher auch die fehlende Präsenz der visuellen Unterhaltung mit den Aufkommen der DJ-Kultur zu Grunde. Das Musikgenre an sich ist aber bestimmt ebenso ausschlaggebend. Der Begriff VJ sagt schon aus, dass sich die DJ und VJ Kultur ähnlich sein müssen. Techno etwa basiert auf rasanten Beats, einer stetigen Geschwindigkeit und einer „rhythmische[n] Gleichmäßigkeit, die durch Veränderungen der Intensität, der Lautstärke, durch das Einsetzen von Breaks, also durch das vorübergehende Aussetzen des Beats, und durch den Aufbau von Melodien die Stimmung im Publikum bis zur Ekstase steigern kann.“<sup>118</sup> Diese gleichbleibenden musikalischen Gegebenheiten, die „sporadisch“ von Breaks unterbrochen werden, bieten den VJs eine geeignete rhythmische Grundlage, um mit beispielsweise Videoloops zu improvisieren. Zusätzlich ist textlicher Inhalt bei elektronischer Musik nicht vordergründig und lässt den VJs damit große Freiheiten in Interpretation und visueller Umsetzung. VJs genießen also mehr Handlungsspielraum als DJs. Sie „müssen“ sich nicht an musikalischen Regeln halten und haben bis jetzt auch nicht mit urheberrechtlichen Angelegenheiten zu kämpfen.<sup>119</sup>

Je mehr VJs ihre Freiheiten genießen, desto größer scheint jedoch die Unzufriedenheit, die sich in dieser Szene schürt. Während DJs im Zweistundentakt wechseln und pro Person mindestens die Gage eines VJs

---

<sup>117</sup> Fischer: Audio-visuelle Tendenzen, S. 44.

<sup>118</sup> Ebd. S. 33.

<sup>119</sup> Vgl.: Spinrad: The VJ Book, S. 13-14.

bekommen (das ist selbstverständlich von den KünstlerInnen abhängig und ist hier als saloppes Beispiel zu verstehen), ist der/die gleiche VJ für die visuelle Bespielung des ganzen Abendprogramms verantwortlich. Dass unter solchen Umständen die künstlerische Qualität leidet, ist nachvollziehbar. Visuelles Material zu koordinieren, auf die Musik zu reagieren und simultan mit verschiedensten Effekten zu hantieren, verlangt eine hohe Konzentrations- und schnelle Reaktionsfähigkeit. Steht nun der/die VJ acht Stunden an seinen/ihren Geräten, lässt verständlicherweise die Konzentration und Reaktion nach. Abgesehen davon, sind VJs oft zusätzlich als TechnikerInnen tätig, was bedeutet, dass davor auf- und danach noch abgebaut werden muss. Damit nicht genug: VJs müssen sich der Musik unterordnen, werden oft als nette Dekoration abgetan und von Veranstaltern gelegentlich dementsprechend behandelt. Um diese Situation zu ändern, müssten Standards gesetzt werden. Doch warum haben sich solche bislang nur geringfügig etablieren können? Einerseits liegt es bestimmt daran, dass viele der jungen VJ Generation durchaus bereit sind, unter den gegebenen Umständen zu arbeiten, andererseits leidet diese Kunstszene vielleicht genau unter der uneingeschränkte Freiheit. Ein Qualitätsanspruch ist in dieser Form der Visual Arts kaum gegeben. Es gibt wenige Kritiker (Journalisten, Wissenschaftler), abgesehen von den in der Szene tätigen KünstlerInnen, die solche Standards nach und nach definieren.

Als weitere Begründung könnte die Allgegenwart der „klassischen“ Projektion einer zweidimensionalen Leinwand gesehen werden. Diese Inszenierung von Visuals ist in den Clubs inzwischen gang und gäbe, was eine beeindruckende Bespielung erschwert, denn es überrascht niemanden mehr, wenn eine solche Gestaltung in einer Clubräumlichkeit gegeben ist. Diese Aussage klingt wahrscheinlich etwas provokant, soll aber in den folgenden zwei Unterkapiteln anhand der Komponenten Raum und Performance genauer erklärt und hier vorab eingeleitet werden.

DJ und VJ kennen sich in der Regel nicht, Stil und Sound sind vielleicht bekannt. Vor allem die VJs müssen also flexibel sein, denn sie improvisieren zur Musik. Ist ein Projekt oder das Erstellen eines Konzepts nicht im Vorhinein gemeinsam ausgearbeitet worden, wie es bei AV-Acts der Fall ist, kommt eine Interaktion zwischen DJ und VJ im Allgemeinen nicht zu Stande.

VJs sollten sich bewusst sein, mit welcher Intuition die BesucherInnen zu ihren Auftritten kommen – ist der Grund ein bekannter DJ, eine Live-Performance, eine Band oder eben der wochenendliche Clubbesuch „unabhängig“ vom musikalischen Programm. Vor allem beim letztgenannten Aspekt spielt der Grund, den Charles Lee-Thorp als „social experience“ bezeichnet, eine wesentliche Rolle. Die Erfahrung und das Erlebnis mit Gleichgesinnten zu plaudern und zu tanzen steht im Vordergrund. Tanzen als Reaktion auf die Musik ist Partizipation am Gesamterlebnis. Visuals spielen dabei eine unterstützende Rolle und sollen die BesucherInnen zusätzlich zum Tanzen animieren. Im Clubkontext sollte es nicht die Absicht eines VJs sein, dass Leute aufhören zu Tanzen und ausschließlich auf die visuelle Bespielung achten. Das würde die Interaktion zwischen den BesucherInnen stören.<sup>120</sup> Dementsprechend ist die Aufgabe der Visuals, wie schon erwähnt, Atmosphäre zu schaffen und die Stimmung zu unterstützen – unausweichlich muss sich der/die VJ in diesem Fall der Musik unterordnen und auf sie reagieren.

„The role of traditional VJing then could be defined as; To support the music in achieving an environment conducive to socializing, relaxing and dancing by enhancing the visual atmosphere of the club through an improvised mix of aesthetically and socially relevant visual material.“<sup>121</sup>

Visuals sind für die Gestaltung dieses Gesamterlebnisses wesentlich. Um dieses Gesamterlebnis auf eine synästhetische Ebene zu heben, sollte folglich das Reagieren auf Musik in Echtzeit nicht unterschätzt werden. Es könnte

---

<sup>120</sup> Vgl.: Thorp: VJ Performance, S. 25.

<sup>121</sup> Ebd. S. 25.

nämlich bedeuten, dass dieser künstlerischen Ausdrucksform ein Stück Freiheit genommen wird. Ordnen sich Visuals tatsächlich der Musik unter, müssten musikalische Regeln auf die visuelle Ebene transportiert und diese auch befolgt werden. So sollte beispielsweise ein Break in der Musik auch in den Visuals sichtbar und eine musikalische Steigerung visuell umgesetzt werden. Treibt man diesen Gedankengang auf die Spitze würde ein neuer Track, neues visuelles Material bedeuten. Und zu guter Letzt heißt es: Wechselt der/die DJ, muss auch der/die nächste VJ hinter das Mischpult.

Eine dramaturgische Herangehensweise wäre der nächste Schritt. Diese betrifft einerseits die Konzeption der Veranstaltung und andererseits auch die KünstlerInnen selbst. In der Musik wird der erste Act oder eine Vorband als Warm-up bezeichnet. Gute VeranstalterInnen versuchen über den Abend hinweg eine Steigerung zu schaffen, gute MusikerInnen wiederum versuchen ihre Spielzeit genauso abzurunden und sind sich bewusst, ob sie als Warm-up- oder Mainact gebucht wurden. So entsteht ein Spannungsbogen über die gesamte Abendgestaltung, bei der auch die Unterteilungen in sich stimmig sind. An der Konzeption eines VJ-Bookings wird nicht oft mit einer derartigen Sorgfalt gearbeitet. Es sollte eigentlich bedacht werden, welche VJs zu welchem Musikstil konvenable Visualisierungen umsetzen können.<sup>122</sup>

„Im Idealfall treffen nun bei Live-Performances im Club VisualistInnen und SoundkünstlerInnen aufeinander, die ähnliche oder kompatible Codes aufeinandertreffen lassen und dadurch in einen regelrechten Dialog treten können. Dabei ergibt sich auch für die BesucherInnen ein stimmiges Bild, welches schließlich zum Gesamtgefüge wird. Sound und Bild potenzieren sich gegenseitig, ergänzen sich und verschmelzen zu einer Einheit.“<sup>123</sup>

VJs selbst könnten sich vermehrt mit dramaturgischen Mitteln auseinandersetzen. Für manche ist es beispielsweise selbstverständlich, dass

---

<sup>122</sup> Vgl.: Lund: Visual Music, S. o.A.

<sup>123</sup> Fischer, Eva: sound:frame. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. In: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame 2007/2008. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Wien: Czernin, 2008. S. 9.

sie zu Beginn ihrer Performance ihren Künstlernamen und den des DJs einblenden. Dieser Ansatz wird zum Teil noch ausgebaut indem rund um diese Einblendung ein visuelles Intro geschaffen wird. Eine weitere Idee wäre, das technische Setup vermehrt als dramaturgisches Mittel einzusetzen. Oft werden schon mit dem Auftritt der ersten VJs alle Beamer eingesetzt, schon zu Beginn wird gezeigt, was das Equipment alles kann.

Es ist durchaus eine Tendenz zu erkennen, die verdeutlicht, dass sich die Visual Arts im Clubkontext einem Wandel unterziehen. Dabei wird einerseits vom Verschwinden dieser Kunstform aus dem Club gesprochen<sup>124</sup>, der andere Ansatz lautet: mehr Bewusstsein im Umgang mit dieser Situation. Spielt also ein/eine VJ im Club sollte er/sie mit den dort herrschenden Regeln und Gegebenheiten umgehen können und sie akzeptieren. Diese können auf zwei wesentliche Kriterien zurückgeführt werden:

VJs müssen sich im Clubkontext...

... gewissermaßen der Musik unterordnen und erfüllen eine unterstützende Rolle, um Stimmung und Atmosphäre zu schaffen.

... der Erwartungshaltung des Publikums bewusst sein, denn „[g]ood DJing makes for a good party, good VJing will make it even better, but poor DJing with good VJing is still a poor party.“<sup>125</sup>

Diese Situation veranlasst viele VJs abseits des Clubs tätig zu werden. Nach einem höheren Aufmerksamkeitsgrad, mehr Anerkennung und Wertschätzung wird gesucht und in der Live-Cinema-Performance gefunden. Obwohl es sich im Club um prekäre Gegebenheiten für einen VJ handelt, darf die Kunst, die in diesen Räumlichkeiten präsentiert wird, auf keinen Fall verschmäht werden. Es sollte nämlich nicht außer Acht gelassen werden, dass diese Strukturen im Club eine geeignete Plattform für experimentierfreudige junge KünstlerInnen bietet.

---

<sup>124</sup> Vgl.: Kim, Ji-Hun: Was will das Bild vom Klang? Videokunst, Musikvideo, Visual Music. Die Verknüpfung von Bild und Ton hat viele Gesichter. Ein Gespräch mit der Medienforscherin Cornelia Lund über besondere Bild-Sound-Kombinationen in Clubs, absoluten Film, Games und Kunst. In: De:Bug. H 133 (Juni 2009), S. 20-21.

<sup>125</sup> Thorp: VJ Performance, S. 23.

Sie erhalten die Möglichkeit live vor Publikum ihre visuellen Ideen umzusetzen und zu präsentieren. Und das eben, ohne von Regeln eingeschränkt zu werden. In Wien ist die VJ-Szene derart gut vernetzt, dass Nachwuchs-VJs relativ schnell einen Anschluss finden und Auftrittsmöglichkeiten wahrnehmen können. Diese Umstände sollten der Clubszene hoch angerechnet werden, denn im Vergleich zu anderen Kunstsparten wird den jungen KünstlerInnen sehr viel kreativer Freiraum geboten, der es ihnen erlaubt neue Ideen auszuprobieren und zu beobachten, auf welche Reaktionen sie dabei stoßen. Neue Ideen finden Platz und werden mit offenen Armen empfangen. Ihre Tätigkeiten und Projekte werden nicht im Vorhinein mit kritischen Augen begutachtet. Genau aus diesem Grund trifft derart viel kreatives Potential im Club aufeinander – das darf nicht vergessen und sollte auch mit dementsprechendem Respekt wahrgenommen werden. Diese eben genannten Überlegungen zur Dramaturgie und Anpassung an den Club, sollen ausschließlich als Vorschlag und Denkanstoß verstanden werden.

### **5.2.1. Raum**

„Live Cinema is typically performed in a setting that resembles both a music concert and a film screening. Performance often take place at art-related events and locations: for example, in a theater at an art festival. Unlike at a nightclub, where the music and visuals function as ambient entertainment, in a live cinema performance the audience is typically seated and focused on the performance.“<sup>126</sup>

Amy Alexander zieht eine klare Grenze zwischen VJing und Live Cinema. Dabei ist es einerseits der institutionelle Raum und andererseits der Aufmerksamkeitsgrad des Publikums, wodurch sich diese Kunstformen unterscheiden. Aufgrund der Gegebenheiten im Club, wie sie vorhergehend analysiert wurden, ist es verständlich, dass sich KünstlerInnen auch anderen Kontexten annähern. Ein institutioneller Raum beeinflusst die Wahrnehmung

---

<sup>126</sup> Alexander: Audiovisual Live Performance, S. 202.

der dort präsentierten Objekte wesentlich. Eine Installation, Projektion oder Performance in dem, oft schon im Vorhinein als kunstfremden Ort empfundenen Club, als künstlerische Darbietung zu „verkaufen“ ist nicht einfach. Das Ansehen eines Theaters, Museums oder einer Galerie, schon alleine die Bezeichnung als solche, ist derart verbrieft, „dass es schon schwerer fallen mag, das dort Gezeigte als Nicht-Kunst zu klassifizieren.“<sup>127</sup> Diese Umstände können aber auch als Herausforderung gesehen und mit ihnen kann an der Situation gearbeitet werden. Viele VJs und auch AV-Acts setzen sich konsequent dafür ein, diese Voreingenommenheit aufzulösen und stehen dabei der Umgebung Club trotzdem kritisch gegenüber. Andere Visual Artists und VJs wiederum wehren sich vehement gegen diese Clubkultur. In ihren Augen ist dieser Ort nicht spannend genug, weil das künstlerische Potential nur wenig Beachtung findet. Doch lässt sich daraus schließen, dass aus diesem Grund im Clubkontext nicht von Kunst die Rede sein kann?

Wie schmal dieser Grat zwischen Kunst, die in institutionellen Räumen präsentiert und Kunst, die im Clubkontext gezeigt wird ist, soll das folgende Beispiel aus dem Ausstellungsbereich verdeutlichen: Im Rahmen der Ausstellungen des sound:frame Festivals 2010 realisierte das Künstlerkollektiv Strukt in Zusammenarbeit mit dem Architektenduo unheilbarchitektur, die Installation *Lightrails*. Die Installation wurde für die Ausstellung im project space der Kunsthalle Wien konzipiert und umgesetzt. Beim Eröffnungsevent des Festivals funktionierte das Konstrukt aber nicht als klassisches Ausstellungsstück, sondern wurde von den KünstlerInnen einen ganzen Abend lang zur Musik von DJs live bespielt und das in den musealen Räumlichkeiten des project spaces. Nach der Festivaleröffnung wurde bei einer Vernissage das Ausstellungsstück als solches präsentiert. Damit nicht genug: Die Betreiber der Pratersauna, ein Wiener Club, wurden auf die Installation aufmerksam und wollten diese für ihre Räumlichkeiten. *Lightrails* wurde folglich für den Clubraum adaptiert und in einem neuen Kontext reinterpretiert.

---

<sup>127</sup> Lund: Visual Music, S. o.A.

Aus diesen Überlegungen heraus können Visual Arts nicht unbedingt aufgrund des Raumes oder der Institution in Kategorien unterteilt werden. Eine Differenzierung, die sich anhand des Rezeptionsverhaltens und der Erwartungshaltung der BesucherInnen ableiten lässt, scheint eine signifikante Unterteilung sichtbar zu machen. Typische Räumlichkeiten für diese Kategorisierung sind durchaus erkennbar, können aber nur beispielhaft genannt werden, da der jeweilige Kontext auch auf die anderen Institutionen übertragbar ist. Folglich kann die Art der Performance in zwei verschiedene Kategorien unterteilt werden, herauszuheben ist aber, dass sich die Tätigkeit nicht unterscheidet. Bei dieser handelt es sich nach wie vor um VJing. Es ist also das Publikum beziehungsweise das Konzept der VeranstalterInnen ausschlaggebend dafür, um welches Genre der (audio)visuellen Live-Performance es sich handelt. Dieses Prinzip kann durchaus auch auf den Bereich der „Nicht-in Echtzeit“ dargebotenen Visual Arts übertragen werden, wird aber im Folgenden mit dem Fokus auf „In Echtzeit“ bearbeitet.

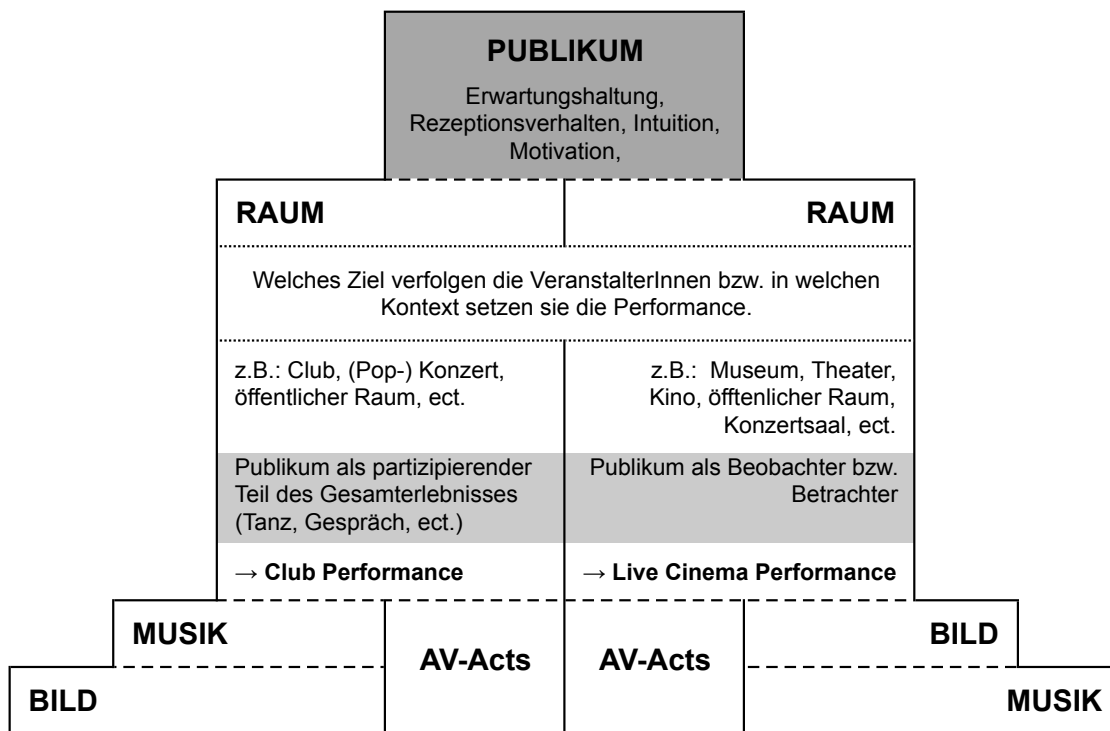
Je nach dem in was für eine Art von Räumlichkeit, beziehungsweise Inszenierung eines Raumes, sich die BesucherInnen begeben, nehmen sie entweder eine beobachtende und betrachtende oder partizipierende Rolle ein. Im Sinne der Betrachtung/Beobachtung kann von Live-Cinema die Rede sein, bei Partizipation ist die Clubperformance gemeint.<sup>128</sup> Es wird hier die Bezeichnung Clubperformance gewählt, weil diese Performanceart in diesem Kontext am häufigsten vertreten ist. Der öffentliche Raum oder ein Konzert können je nach Ziel des Veranstalters, der performenden KünstlerInnen und der visuellen Inszenierung des Raumes der entsprechenden Kategorie zugeordnet werden. Weiters lässt sich beobachten, dass sich je nach Performanceart die visuelle Ebene der musikalischen Bespielung äquivalent verhält, beziehungsweise unter- oder übergeordnet werden kann. Wie schon angemerkt ordnen sich VJs im klassischen Clubkontext der Musik unter, wird aber nun eine Fassade im öffentlichen Raum bespielt, erlangt diese Bespielung bestimmt

---

<sup>128</sup> Es wird hier wieder Bezug auf Charles Lee-Thorps „social experience“ genommen. Vgl.: Thorp: VJ Performance, S. 25.

auch ohne Musik viel Aufmerksamkeit. Die Gewichtung dreht sich damit um und die bildhafte Darstellung steht somit über der Musik. Im Falle einer Gleichberechtigung der auditiven und visuellen Medien ist wiederum die Bezeichnung AV-Act treffend.

Es lässt sich eine Hierarchie an Gegebenheiten erkennen, die eine Klassifizierung zwischen Live-Cinema und Clubperformance ermöglicht. Das Publikum bildet dabei die Spitze. Es entscheidet, abhängig von der Erwartungshaltung und Motivation, in welche Räumlichkeiten es sich begibt. Die VeranstalterInnen wiederum legen fest, in welchem Sinne sie die Räumlichkeiten nutzen und inszenieren wollen. Anhand dieser zwei Faktoren lässt sich erkennen, um welche Performanceart es sich handelt. Weiters kann wiederum die Gewichtigkeit von Musik und Bild eingestuft werden. Die folgende Grafik soll dieses Prinzip veranschaulichen.



Der Raum ist ein zentrales Element der Visual Arts. Bei der technischen Konzeption muss die Funktion des Raumes gut durchdacht werden. Welche Rolle tragen die Visuals im konzipierten Kontext? Wo soll die Technik installiert werden und wo sind die Projektoren und Projektionsflächen im Raum anzubringen damit sie diese Wirkung unterstützen? Ist der Raum überhaupt für eine visuelle Bespielung geeignet? Werden die BesucherInnen durch die Projektionen gestört oder soll damit absichtlich gestört werden? Diese Fragen sollten von den Verantwortlichen der Raumgestaltung, TechnikerInnen und VJs gut durchdacht werden. Sind VJs bei der Konzeption nicht involviert, sollten sie im Idealfall von den VeranstalterInnen über das installierte Setup informiert werden.

Interessant zu beobachten ist, dass inzwischen bei großräumigen Musikveranstaltungen auf eine visuelle Bespielung nicht mehr verzichtet wird. Es kann sogar behauptet werden, dass eine musikalische Darbietung, egal ob Pop-, Rock- oder elektronische Musik, aber abhängig von der Besucherzahl in Relation zu den räumlichen Verhältnissen, ohne Visuals nicht mehr funktioniert. Bei einem Auftritt einer Live-Band will das Publikum natürlich sehen, was auf der Bühne passiert. Schränken die Raumverhältnisse die Sicht des Publikums ein oder wird eine derart hohe Besucherzahl erwartet, dass die Aktion auf der Bühne aufgrund des Abstandes zum Publikum in den hinteren Reihen nicht mehr beobachtet werden kann, ist das Einsetzen von Live-Footage Visuals quasi unumgänglich. Vor allem im Bereich der Popmusik ist es sehr beliebt auch abseits der Live-Footage Visuals ein umfassendes visuelles Programm auf höchstem technischem Niveau zu bieten. Passiert auf der Bühne nicht viel Aktion, wie es üblicherweise bei elektronischer Musik der Fall ist, sind Visuals ein zentrales gestalterisches Mittel. Sie ersetzen nicht nur den performativen Charakter einer Live-Band, sondern können das Publikum auch über eine weitgreifende Distanz erreichen und die Performativität transportieren. Sie unterstützen eine konstante Unterhaltung und Aufmerksamkeit des Publikums, die die Musik alleine in einer großflächigen Location ohne Visuals vielleicht nicht halten kann.

Es kann also folgende These von diesen Gegebenheiten im Kontext der Clubperformance (also auch bei Konzert- Visuals) abgeleitet werden: Abgesehen von AV-Acts und den Performancearten, die als eine audiovisuelle Bespielung konzipiert wurden, variiert die Wichtigkeit der visuellen Darbietung bei der Gestaltung des Raumes in Abhängigkeit von den Aktionen und der Performance auf der Bühne.

### **5.2.2. Performance**

In der Visual Arts werden die performativen Aspekte, die sich zwischen Performance Art, Konzerten und Lichtkinetismus bewegen, immer zentraler. Robert Henke sagt dazu:

„The last century was about the creation of electronic music. This century is about performance.“<sup>129</sup>

Mit diesem Ausgangspunkt, der durchaus für die gesamte elektronische Kunst geltend ist, soll hier unter besonderer Beachtung von „Liveness“ und der Körperlichkeit einer Performance ausgearbeitet werden.

Um körperlich zu agieren und mit dem Publikum zu kommunizieren und interagieren, eignen sich die Instrumente einer Live-Band besser, als die Mischpulte und Computer von DJs oder VJs. Abgesehen vom Mikrophon, welches selbstverständlich DJs und VJs ebenso benutzen könnten, kann beispielsweise mit einer Gitarre über die Bühne gelaufen werden. Durch diesen Bewegungsfreiraum findet mehr Aktion auf der Bühne statt. DJs und VJs können sich in der Regel aufgrund ihres Instruments nicht so frei bewegen. Die Form und der Aufbau eines Laptops sind so konzipiert, dass er flach auf einem Tisch steht. Über den Bildschirm, die Tastatur und Maus kann der Benutzer dieses Gerät bedienen. Die KünstlerInnen starren also mehr oder weniger nur

---

<sup>129</sup> Monolake.  
<http://www.monolake.de/concerts/>  
Zugriff: 25.5.2010.

auf den Bildschirm des Computers oder auf die bespielten Projektionsflächen, was natürlich die Kommunikation mit dem Publikum erschwert.<sup>130</sup> Da die KünstlerInnen im elektronischen Musikbereich nicht oft direkt verbal mit dem Publikum kommunizieren, versuchen sie mit nonverbalen Mitteln Kontakt aufzunehmen. Es wird gestikuliert, getanzt und dadurch das Publikum motiviert, welches im Idealfall ebenfalls mit Tanz und Jubel reagiert. Die Kommunikation kann zusätzlich auf das Medium Video übertragen werden.<sup>131</sup> Mit den VJ-Softwares ist es kein Problem textliches Material einzublenden. Texteinblendungen können durchaus so eingesetzt werden, dass sie die derzeitige Situation beschreiben. Wird dieses Kommunikationsmittel richtig eingesetzt, beweist es dem Publikum, die Anwesenheit eines VJs. Um ihre Präsenz, vor allem im Clubkontext zu untermalen, gab es in den letzten Jahren nach und nach die Forderung der VJs ebenfalls auf der Bühne stehen zu dürfen. Das hat sich bei einigen Veranstaltungen durchgesetzt, sollte aber schon dementsprechend durchdacht werden. Wird nämlich eine Leinwand hinter die Bühne des DJs angebracht, ist es nicht sehr sinnvoll, wenn VJs ebenfalls von der Bühne aus agieren. Im Idealfall sollte ja darauf geachtet werden, wie die derzeitige Projektion im Raum wirkt. Drehen die KünstlerInnen der Projektionsfläche nun den Rücken zu, ist das durchaus kontraproduktiv. Werden aber mehrere Projektionsflächen, die von der Bühne aus sichtbar sind bespielt, ist es durchaus legitim, wenn VJs auch auf der Bühne ihren Platz bekommen. Diese Situation ermöglicht es den VJs über dieselben Mittel des DJs mit dem Publikum zu kommunizieren und interagieren. Zusätzlich unterstreicht diese Situation ihre Präsenz und damit den „Liveness“- Charakter.

Laptops sind zwar portabel, können wie elektronische Gitarren oder sogar wie ein gesamtes Orchester klingen, die ZuschauerInnen können allerdings den klingenden Sound beziehungsweise die sichtbaren Bildabfolgen nicht nachvollziehen. Bei Bands ist dieser Live Aspekt erkennbar, der Künstler zupft an den Saiten der Gitarre oder drückt die Taste eines Klaviers und die Töne

---

<sup>130</sup> Vgl.: Makela: Live Cinema, S. 45-46.

<sup>131</sup> Vgl.: Thorp: VJ Performance, S. 38-44.

erklingen. In der elektronischen Musik und der Visual Arts in Echtzeit ist es allgemein schwierig diesen Live Aspekt zu vermitteln. Für das Publikum ist es nicht ersichtlich, ob DJs und VJs nur einen Musik- beziehungsweise Videoclip nach dem anderen abspielen, oder ob sie diese wirklich in Echtzeit bearbeiten. Laptop-Performer müssen also ihre „Liveness“ beweisen.

„It's not just what's being outputted; the sound of the visuals on screen, it's where it's coming from; it's the fact that there is someone doing it right there, right now.“<sup>132</sup>

Charles Lee Thorp nennt an dieser Stelle das Puppentheater als Beispiel: Das Publikum weiß, dass die Figuren in diesem Augenblick von Menschenhänden bewegt werden, zu sehen sind die agierenden Puppenspieler aber nicht. Visuals funktionieren quasi wie die Puppen eines Puppenspielers.<sup>133</sup> Erste Versuche die Vorgehensweisen des VJings dem Publikum näherzubringen, gibt es bereits. So wird neben der Leinwand, auf der die Visuals projiziert werden, eine weitere Leinwand angebracht, auf welcher die Vorgänge vom Bildschirm des Laptops zu sehen sind. Eine optimale Lösung ist das aber nicht, denn ZuschauerInnen, sind sie nicht selbst mit diesen Programmen vertraut, können die Mausklicks und die unterschiedlichen Codes nicht verstehen. Zudem wurden VJ Tools entwickelt, die einem Keyboard oder einer Gitarre, wie beispielsweise die von Jay Smith kreierte Viditar, ähneln. VJs bekommen dadurch die Bewegungsfreiheit eines Gitarristen, was ihnen ermöglicht die physische Präsenz und Körperlichkeit in die Performance miteinzubinden. Auch das Einsetzen einer Livekamera hebt den „Liveness“- Charakter hervor.<sup>134</sup> Eine weitere Herangehensweise wäre, das Publikum mit obskuren und gigantischen Eigenkreationen und bizarren Gerätschaften zum Staunen zu bringen. Die Funktionen der sonderbaren wirkenden Maschinen sind zwar nicht verständlich,

---

<sup>132</sup> Ebd. S. 37.

<sup>133</sup> Vgl.: Ebd. S. 39.

<sup>134</sup> Vgl.: Makela: Live Cinema, S. 45-48.

aber so beeindruckend, dass der installative Charakter ausreichend ist, um die BesucherInnen entsprechend zu überraschen.<sup>135</sup>

Die physische Präsenz der KünstlerInnen gewinnt zunehmend an Wichtigkeit, eine Verlagerung „vom Verschwinden des Körpers hin zum Sichtbarmachen“<sup>136</sup> ist zu erkennen. Einerseits ist es der/die VJ selbst, der/die sich in die Performance integriert, andererseits kann die körperliche Darbietung von TänzerInnen übernommen werden. Bei solchen Tanzperformances werden beispielsweise über Sensoren und Motiontracking die Bewegungen der TänzerInnen erfasst, wodurch das Bild- und auch das Tonmaterial interaktiv verändert werden kann. Die TänzerInnen werden in ihrer Rolle aber nicht gestört, sondern können mit dem Bild interagieren. „Gestruel Interfaces“ hingegen, darunter werden beispielsweise Datenhandschuhe, Datenanzüge und Joysticks verstanden, ermöglichen es den VJs ihren Körper in der Performance gestalterisch zu nutzen.<sup>137</sup>

„Es entsteht somit eine zweite visuelle Ebene der Aufführung, die Improvisation und „liveness“, „Ursache und Wirkung“ werden verdeutlicht.“<sup>138</sup>

Anhand dieser Beispiele lassen sich drei unterschiedliche Positionierungen, des Performers beziehungsweise des VJs oder AV-Acts im Raum erkennen.

- (1) VJ/ AV-Act steht nicht auf der Bühne: Der „Liveness“ Aspekt wird auf das Medium Video beziehungsweise Licht übertragen.
- (2) VJ/ AV-Act steht auf der Bühne: Die Person bestätigt mit seiner/ihrer Anwesenheit und Sichtbarkeit den „Liveness“- Charakter beziehungsweise sein/ihr physischer Einsatz veranschaulichen die körperliche Performativität.

---

<sup>135</sup> Vgl.: Thorp: VJ Performance, S. 44.

<sup>136</sup> Bödenauer: Computerperformance, S. 124.

<sup>137</sup> Vgl.: Ebd. S. 124-125.

<sup>138</sup> Ebd. S. 125.

- (3) Die körperliche Präsenz, Performativität und damit auch der „Liveness“-Charakter werden auf dritte Personen (bspw. TänzerInnen) transportiert und über sie vermittelt.

Auch auf diese Unterteilungen können die im Kapitel „Kategorisierungsversuch“ genannten Formen übertragen werden. So kann die Projektionsfläche nach dem Prinzip der klassischen Visuals bespielt werden oder auch einen installativen Charakter annehmen.

Die Möglichkeiten die Performance mit Live-Visuals zu kombinieren sind noch nicht ausgelotet. Die Entwicklung in den letzten Jahren zeigt, dass Robert Henke mit seiner Aussage recht hat, denn mit der Jahrhundertwende ist im Bereich der Visual Arts in Echtzeit vermehrt mit Performance experimentiert worden und die Technik scheint nach und nach innovative Umsetzungen zu ermöglichen.

## 6. Resümee

Das Forschungsziel meiner Arbeit war es, objektive Kriterien für die Definition und Kategorisierung von Visual Arts zu erarbeiten. Die anfangs sehr offene und weitgreifende Formulierung der Definition, die ich über die Analyse der experimentellen Filmgenres erarbeitete, ermöglichte es mir den Begriff nach und nach einzugrenzen. Der erste Schritt mit der Unterteilung von Visuals, die „in Echtzeit“ produziert und Visuals, die „Nicht in Echtzeit“, sprich als fertig gestelltes Werk einem Publikum präsentiert werden, war damit gemacht.

Der Begriff VJ erwies sich als besondere Herausforderung. Es war auffallend, dass diese Bezeichnung vieldiskutiert ist und sich nicht viele KünstlerInnen mit ihr betiteln wollen.<sup>139</sup> Ich ging der Ursache auf den Grund und es stellte sich heraus, dass die Assoziation des Begriffs anscheinend eine Herangehensweise beschreibt, die nicht künstlerisch arbeitet, ein rein unterhaltendes Ziel verfolgt oder sich nicht ausreichend mit Inhalten beschäftigt. Diese Beurteilung schien mir sehr subjektiv. Es gibt in jeder Kunstform gute und schlechte Umsetzungen, welche aber von einer individuellen Betrachtung abhängig sind. Begriffsdefinitionen sollten aber von objektiven Kriterien abgeleitet werden. Warum also ausgehend von qualitativen Markmalen, neue Begriffe und Genres definieren?

Für mich ergaben sich folglich zwei Möglichkeiten: Entweder es wird ein neuer Begriff erschaffen und VJ wird ausschließlich für die Bezeichnung eines Moderators im Musikfernsehen verwendet, oder der Begriff wird neu reflektiert und beschreibt eine künstlerische Tätigkeit. Ich entschied mich für die letztgenannte Variante, denn der Begriff eignete sich durchaus, um diese künstlerische Tätigkeit zu beschreiben – er erwies sich sogar als sehr kompatibel. Dabei war es mir ein besonderes Anliegen den Begriff aus dem Clubkontext zu lösen und ihn nicht nur in diesem Zusammenhang zu benutzen.

---

<sup>139</sup> Vgl.: Begrifflichkeiten und (Kunst)ansprüche. Wien: Panel Discussion im Rahmen der sound:frame Departure Conference am 10. April.2010.  
<http://theory.soundframe.at/>  
Zugriff: 30.5.2010.

Schließlich beschreibt VJ laut der hier benutzen Definition, die KünstlerInnen, die in Echtzeit agieren und Visual Artist jene, deren Arbeiten der Kategorie „Nicht in Echtzeit“ entsprechen. Ich habe beim Versuch eine mögliche Kategorisierung zu erstellen Begrifflichkeiten benutzt, die bereits im Sprachgebrauch etabliert sind. Folglich ließ sich eine Unterteilung in sieben beziehungsweise acht Kategorien erkennen: Klassische, analoge, Live Footage, installative, generative, interaktive und Konzept Visuals sind die sieben offensichtlichen Formen, die sich bei dieser Analyse herausstellten. AV-Acts benötigen dabei eine besondere Betrachtung, da ihre Charakteristika darin liegt, dass visuelles und auditives Material in der Produktion gleichwertig behandelt und in Abhängigkeit voneinander programmiert werden. In der Präsentation können sich AV-Acts wiederum mit den sieben genannten Kategorien auseinandersetzen.

Teilweise stieß ich bei der weiteren Analyse dieser Kunstform an Grenzen, die mich wieder die Bezeichnung Club benutzen ließen. Diesen Begriff wollte ich ursprünglich vermeiden, weil somit wieder eine Kunstform der Visual Arts mit dem Clubraum assoziiert und auf diesen Ort reduziert wird. Um aber meiner These Klarheit zu verschaffen und da diese Form einen beliebten und flexiblen Austragungsort im Club gefunden hat, schien mir beispielsweise die Bezeichnung Clubperformance die treffendste zu sein. Es ist mir aber ein Anliegen, dass die Bezeichnung Clubperformance nicht ausschließlich mit dieser Institution in Verbindung gebracht werden darf. Sie soll als charakteristische Beschreibung gelten und funktioniert durchaus auch in musealen Institutionen.

Ich wählte bei der Betrachtung der Live Visuals absichtlich das Beispiel Club, um eben diese Auseinandersetzung zu bearbeiten. Bei Diskussionsrunden, wie etwa der Panel Discussion des QUER Symposiums, die unter dem Titel *Visualisierung von klassischer versus elektronischer Musik mit den ProtagonistInnen des „lied lab 2010: hugo wolf festival“* stand, wird oft eine negative Haltung den Clubs gegenüber spürbar. Der Konsens lautet: Warum

wird immer wieder über den Club diskutiert, handelt es sich doch bei dieser Räumlichkeit um ein langweiliges Umfeld? Spannender ist die Auseinandersetzung mit Live-Cinema.<sup>140</sup> Ich verstehe diese Argumentation nicht, denn wird die Kunstform objektiv betrachtet, macht nicht die Institution den Unterschied aus. Alle inhaltlichen Auseinandersetzungen oder ästhetischen Fragen betreffen die Kunstform an sich und damit sowohl den Club als auch weitere Institutionen. Meiner Einschätzung nach sind es andere Kriterien, die eine sinnvolle Differenzierung ermöglichen und diesen Gedankengang wollte ich in der hier vorliegenden Arbeit ausformulieren. So sind das Rezeptionsverhalten des Publikums und die Inszenierung des Raumes ausschlaggebend dafür, ob es sich nun um eine Clubperformance oder eine Live-Cinema-Performance handelt. Dafür gibt es typische Austragungsorte, deswegen wählte ich auch beispielsweise den Begriff Clubperformance. Es gibt allerdings auch Veranstaltungen, bei denen eine klare Trennung nicht möglich ist. Ein Teil des Publikums nimmt die beobachtende Rolle ein und verfolgt konzentriert das Geschehnis auf der Projektionsfläche, während gleichzeitig andere partizipierend dieses Erlebnis genießen wollen. Diese Arbeit ist also der Versuch eine weitere Interpretation der Begrifflichkeiten darzulegen und sie aus neuen Perspektiven zu betrachten.

Die Grenze zwischen kommerziellen und künstlerischen Arbeiten und zwischen Kunst und Design brechen in der Visual Arts Szene immer häufiger auf. Die Wirtschaft ist auf diese Kunstform aufmerksam geworden, Werbekampagnen werden nicht mehr nur in der Form von Plakaten in der Stadt verbreitet, sondern mit farbigen Lichtspielen an Häuserfassaden projiziert. VJs und Visual Artists verdienen ihr Geld oft, neben der künstlerischen Arbeit, mit der Gestaltung von Messeständen oder Firmenfeiern. Es entsteht ein Bewusstsein für die Wirtschaftlichkeit der Visual Arts. Es lassen sich hier wieder ähnliche Entwicklungen erkennen, wie schon zu Zeiten Oskar Fischingers. Auch er

---

<sup>140</sup> Vgl.: Visualisierung von klassischer versus elektronischer Musik mit den ProtagonistInnen des „lied lab 2010: hugo wolf festival“. Wien: Panel Discussion im Rahmen des Departure QUER Symposiums am 13. März 2010. Mitschrift liegt bei der Verfasserin.

realisierte kommerzielle Aufträge, um abseits davon auch eigene Ideen verwirklichen zu können. Auch heute werden genau diese KünstlerInnen zu Rate gezogen, wenn eine kreative Umsetzung gefragt ist. Diese Entwicklung darf aber nicht als negativ betrachtet werden, denn es ermöglicht den KünstlerInnen mit stabileren finanziellen Mitteln, als es die Kunstbranche hat, Konzepte zu realisieren. Es öffnen sich aber auch immer mehr Musikgenres und andere Kunstformen für die Visual Arts. Visuals im Theaterbereich sind schon lange nichts Neues mehr, so gibt es auch schon Visualisierungen von Opern und auch Lesungen literarischer Werke. Das Potential von Visual Arts ist noch lange nicht ausgelotet und wird bestimmt noch spannende Entwicklungen mit sich bringen.

## 7. Quellenverzeichnis

### 7.1. Literaturverzeichnis

Alexander, Amy: Audiovisual Live Performance. In: Daniels, Dieter/Naumann, Sandra/Thoben, Jan: Audiovisuology. Compendium. An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2010. S.199-204.

Baker, Frederick: The Art of Projectionism. Wien: Czernin Verlag, 2008.

Bödenauer, Brigitta: Audiovisuelle Computerperformance. Zwischen Körperpräsenz, Lichtkinetismus und Technischem Interface. In: Greisenegger, Wolfgang/Krzeszowiak, Tadeusz: schein werfen. Theater Licht Technik. Wien: Christian Brandstätter Verlag, 2008. S. 121-133.

Brenninger, Noëlle: Medium Musikvideo: Mark Romaeks Videoästhetik. Wien: Dipl.-Arb. 2008.

Cravits, Bram: the roots of vjing. A Historical Overview. In: Faulkner, Michael/ D-Fuse: VJ. audio-visual art + vj culture. London: Laurence King, 2006. S. 14-19.

Daniels, Dieter: Über Anfänge – Intermedialität und Internationalität der früher 60er Jahre in der BRD. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 12-26.

Daxl, Heiko: Musik des Lichts – Zur Geschichte der klingenden Bilder im Experimentalfilm. In: Petzke, Ingo: Das Experimentalfilm-Handbuch. Frankfurt: Deutsches Filmmuseum Frankfurt, 1989. S. 145-170.

Fischer, Eva: Audio-visuelle Tendenzen. Entwicklungen in der Visualisierung elektronischer Musik und in der Clubkultur. Wien: Dipl.-Arb. 2009.

Fischer, Eva: sound:frame. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. In: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame 2007/2008. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Wien: Czernin, 2008. S. 7-11.

Fischer, Eva (Hg.): sound:frame. Visualizing Electronic Music. Evolution Remixed!. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Wien: Czernin, 2009.

Frank, Tina/Lia: Audiovisual Parameter Mapping in Music Visualizations. In: Daniels, Dieter/Naumann, Sandra/Thoben, Jan: Audiovisuology. Compendium. An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2010. S. 377-381.

Franke, Herbert W.: Computerkunst. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 215-221.

Friedrich, Andreas: Einleitung. In: Koebner, Thomas: Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart: Reclam, 2007. S. 9-26.

Frieling, Rudolf: VT ≠ TV – Die Anfänge der Videokunst. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 115-128.

Götz, Karl Otto: Abstrakter Film und Elektronenmalerei. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 49-52.

Hahne, Marille: Experimentalfilm in den USA – ein geschichtlicher Überblick. In: Petzke, Ingo: Das Experimentalfilm-Handbuch. Frankfurt: Deutsches Filmmuseum Frankfurt, 1989. S. 63-78.

Haustein, Lydia: Videokunst. München: C.H. Beck oHG, 2003.

Hein, Birgit: Experimentalfilm und bildende Kunst. In: Petzke, Ingo: Das Experimentalfilm-Handbuch. Frankfurt: Deutsches Filmmuseum Frankfurt, 1989. S. 31-62.

Hein, Birgit/Hein, Wilhelm: Undergroundfilm – gegen Kommerz und Kulturbetrieb. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 206-214.

Himmelsbach, Sabine: Sampling als kulturelle Strategie – drei Beispiele. In: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame 2007/2008. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Wien: Czernin, 2008. S. 13-16.

Kim, Ji-Hun: Was will das Bild vom Klang? Videokunst, Musikvideo, Visual Music. Die Verknüpfung von Bild und Ton hat viele Gesichter. Ein Gespräch mit der Medienforscherin Cornelia Lund über besondere Bild-Sound-Kombinationen in Clubs, absoluten Film, Games und Kunst. In: De:Bug. H 133 (Juni 2009), S. 20-21.

Kopf, Biba: „If it moves, they will watch it“. Popvideos in London 1975-1985. In: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hg.): Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo. Köln: DuMont, 1987. S. 196-211.

Marschall, Brigitte: Luminoses Bewusstsein: Psychedelische Räume und Stroboskopeffekte. In: Maske und Kothurn. H 3, Jg 54 (2008), S. 67-83.

Moritz, William: Optical Poetry. The Life and Work of Oskar Fischinger. Bloomington: Indiana University Press, 2004.

Naumann, Sandra: Cut & Splice. In: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame. Visualizing Electronic Music. Evolution Remixed!. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Wien: Czernin, 2009. S. 36-29.

Naumann, Sandra: Seeing Sound: Die Kurzfilme von Mary Ellen Bute. In: Lund, Cornelia/ Lund, Holger: Audio.Visual. On Visual Music and Related Media. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers, 2009. S. 277-281.

Rohlf, Jan: Generieren, nicht collagieren. Ton-Bild-Korrespondenz im Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik. In: Cinema – unabhängige Schweizer Filmzeitschrift. Marburg: Schüren Verlag, 2004. S. 122-132.

Rottmann, Michael: Rewind 60ies: Zur Vorgeschichte der Visual Music und des VJings. In: Fischer, Eva (Hg.): sound:frame. Visualizing Electronic Music. Evolution Remixed!. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung. Wien: Czernin, 2009. S. 14-21.

Scheugl, Hans/Schmidt jr., Ernst: Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms. 2 Bde. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974.

Spinrad, Paul: The VJ Book. Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance. Los Angeles: Feral House, 2005.

Weibel Peter: Von der visuellen Musik zum Musikvideo. In: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (Hg.): Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo. Köln: DuMont, 1987. S. 53-163.

Weibel, Peter: Zur Philosophie von VT & VTR. In: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien: Springer, 1997. S. 132-137.

## **7.2. Internet-Quellen**

Anton Corbijn.  
<http://www.corbijn.co.uk/>  
Zugriff: 7.5.2010.

Club Transmediale  
<http://www.clubtransmediale.de>  
Zugriff: 30.5.2010

Fluctuating Images  
<http://www.fluctuating-images.de/de/node/43>  
Zugriff: 30.5.2010.

Lightwriting.  
<http://www.zdf.de/ZDFmediathek/beitrag/video/784466/Graffiti-aus-Licht#/beitrag/video/784466/Graffiti-aus-Licht>  
Zugriff: 22.11.2009.

Mapping.  
<http://createdigitalmotion.com/2008/10/19/learning-video-mapping/>  
Zugriff: 4.12.2009.

Monolake.  
<http://www.monolake.de/concerts/>  
Zugriff: 25.5.2010.

sound:frame 2009.  
[http://www.soundframe.at/sf\\_workshop.html](http://www.soundframe.at/sf_workshop.html)  
Zugriff: 22.11.2009.

Tagtool.  
<http://www.tagtool.org/wp/frequently-asked-questions/>  
Zugriff: 22.11.2009.

### **7.2.1. Internet-Quellen mit eindeutiger Zugehörigkeit**

Lund, Holger: Visual Music. 2004.  
[http://www.fluctuating-images.de/files/images/pdf/07Visual\\_Music\\_Lund.pdf](http://www.fluctuating-images.de/files/images/pdf/07Visual_Music_Lund.pdf)  
Zugriff: 30.5.2010.

Makela, Mia: Live Cinema: Language and Elemts. Helsinki: Media Lab Helsinki University of Art and Design, 2006.  
<http://www.solu.org/writings.html>  
Zugriff: 4.4.2010

Thorp, Charles Lee: Understanding Contemporary Forms of VJ Performance. Kapstadt: Cape Peninsula University of Techniligy, 2007.  
<http://simstim.co.za/chiba/2008/08/09/vjperformance/>  
Zugriff: 9.1.2010.

### **7.2.2. Vorträge (aus Onlinearchiven)**

Begrifflichkeiten und (Kunst)ansprüche. Wien: Panel Discussion im Rahmen der sound:frame Departure Conference am 10. April.2010.  
<http://theory.soundframe.at/>  
Zugriff: 30.5.2010.

Daniels, Dieter: Sound & Vision in Avantgarde & Mainstream. Erweiterte, schriftliche Version des Vortrags vom 14. November 2003 im Virtuellen Studio des Fraunhofer-Instituts für Medienkommunikation.

<http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=netzkollektor&subCommand=showEntry&lang=de&entryId=127046>

Zugriff: 30.5.2010.

Hafner, Anita: The Artist Formerly Known as VJ. Visuals in Vienna, Basel, Berlin, Barcelona und London. Wien: Vortrag am 10. April 2010.

<http://theory.soundframe.at/>

Zugriff: 30.5.2010.

Visualisierung von klassischer versus elektronischer Musik mit den ProtagonistInnen des „lied lab 2010: hugo wolf festival“. Wien: Panel Discussion im Rahmen des Departure QUER Symposiums am 13. März 2010.

Mitschrift liegt bei der Verfasserin.

## **8. Anhang**

### **8.1. Abstract**

Visual Arts, die hier im Sinne von Visualisierung von Musik zu sehen sind, sind sehr komplexe audiovisuelle, inter- und multimediale Kunstformen. Diese Arbeit beschäftigt sich mit Definitionsfragen, Kategorisierungsversuchen und der Dokumentation der bisherigen Entwicklung der Visual Arts.

Eine objektive Betrachtung dieser Kunstformen erweist sich als besondere Herausforderung. Der Einblick in die Geschichte der experimentellen Filmgenres soll dem Definitionsversuch Klarheit verschaffen. Sich wiederholende Entwicklungsstufen sind im avantgardistischen Filmbereich und der Visual Arts ebenso zu erkennen, wie ästhetische und formelle Parallelen. Visual Arts kann also als neuzeitiges experimentelles Filmgenre gesehen werden und schließt durchaus bei dieser Tradition an.

Die Auseinandersetzung mit Live Visuals wirft einige Fragen auf. Es wird versucht diese mithilfe des Gegenüberstellens von Visuals und Musik zu beantworten. Ausgehend von der Situation im Club sollen weitere Differenzierungsmöglichkeiten erarbeitet werden, wobei sich herausstellt, dass die künstlerische Tätigkeit, nicht von Institutionen abhängig ist.

## 8.2. Lebenslauf

### *Persönliche Daten:*

Name: Laura Welzenbach  
Geburtsdatum: 27.9.1985  
Geburtsort: Dornbirn, Österreich

### *Ausbildung:*

|             |                                                                                        |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 2006 – 2010 | Hauptuniversität Wien:<br>Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften.        |
| 2008 – 2010 | Atem- und Sprechtraining bei Stimme&Sprechen in Wien.                                  |
| 2005 – 2006 | AMD (Akademie Mode und Design) in München:<br>Modejournalismus und Medienkommunikation |
| 2004 – 2005 | LMU München:<br>Studium der Theater-, Kommunikations- und<br>Sprechwissenschaften      |
|             | Iwanson Schule für zeitgenössischen Tanz:<br>Lehrgang Tanzpädagogik                    |
| 1996 – 2004 | Gymnasium Dornbirn Schoren                                                             |

### *Berufserfahrung:*

|              |                                                                                                                                                                                  |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Seit 09/2009 | Produktionsleitung und Co-Kuratorin <i>sound:frame – Festival für audio:visuelle Kunst und Kultur</i><br>(Ausstellungen, Veranstaltungen, Workshops, Symposien, Film-Screenings) |
| 2007 – 2009  | Moderatorin der Studierendenradiosendung <i>unique-radio</i> bei <i>Orange 94.0</i> dem freien Radio Wien                                                                        |
| 2008         | Kurzfilmprojekt (Regie und Produktionsleitung):<br><i>Eine kurze launische Menschenstudie</i>                                                                                    |

*Praktika:*

- 2010      *Institut für Kulturkonzepte:* Modulbegleiterin des  
Universitätslehrgangs Kultur und Organisation.
- 2009      *sound:frame – Festival zu Visualisierung elektronischer Musik:*  
Mitarbeit bei Organisation und Eventveranstaltungen.
- 2008      *soundevent:* Eventmanagement (Vorarlberg/Tirol)
- 2007      *Mozart in China:* Produktionsassistentin des Kinderspielfilms  
(sechswöchiger Dreh in China)
- 2007      *Radio Soundportal:* Redaktion (Graz)