



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Visuals. Performative Ästhetik, Sampleverfahren
und Erfahrung im Club“

Verfasserin

Claudia Jacira Hanslmeier

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Prof. Dr. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung.....	4
2. Vergleich der Rezeption von Bewegtbildern im musealen Kontext mit der Rezeption von Visuals im Club.....	6
2.1 Definition Medienkunst.....	6
2.2 Rezeption von Bewegtbildern im musealen Kontext.....	8
2.3 Definition des Expanded Cinemas.....	12
2.3.1 Entstehungsgeschichte des Vjing im Club.....	14
2.3.2 Definition der Begriffe Vjing und Visual.....	16
2.3.3 Rezeption von Visuals im Club.....	19
3. Das Verhältnis von Raum und Visuals im Club.....	28
3.1 Der performative Raum.....	28
3.2 Heterotopie Club.....	32
3.3 Das räumliche Verhältnis zwischen visueller und auditiver Ebene im Club.....	36
3.3.1 Die Erweiterung der Projektionsflächen durch das Visual Mapping.....	36
3.3.2 Das Verhältnis von Musik und Visuals im Club.....	43
4. Visuals als Schnittstelle zwischen Hoch-und-Massenkultur.....	48
4.1 Die Bottom-up Bewegung der Visuals in die Museen.....	48
4.2 Sound:Frame - Festival for audio:visual expressions.....	56
4.3. Visuals im urbanen Raum.....	61
5. Visuals im Club als experimentelle Plattform für Medienkünstler.....	72
6. Kommunikation zwischen auditiver und visueller Ebene.....	79
6.1 VJ vs. DJ.....	79
6.2 AV-Act.....	82
6.3 Live-Cinema.....	86
7. Bildpraktiken der Visuals.....	92
7.1 Sampling.....	93
7.2 Loop und Singularität.....	94

7.3 Eyecandys.....	94
7.4 Analyse von Visuals.....	98
7.4.1 Analyse Pixel Pixies Harry Klein TV.....	98
7.4.2 Analyse des Clips chez debs- mind out! Von Ni &boesbertha.....	101
7.4.3 Analyse des Clips Berlin von den Gezwinele les Günfies.....	108
8. Schluss.....	119
9. Bibliografie.....	121
10. Internetquellen.....	124
11. Abbildungsverzeichnis.....	129
12. Abkürzungsverzeichnis.....	133

1. Einleitung:

Die Diplomarbeit *Visuals. Performative Ästhetik. Sampleverfahren und Erfahrung im Club* untersucht die Rezeption von Visuals im Club, deren Bildpraktiken und deren Einfluss auf die zeitgenössische Kunst und den urbanen Raum.

Zunächst wird die Rezeption von Bewegtbildern im musealen Kontext mit der Rezeption von Visuals im Club verglichen.

Letztere ist von einer performativen Ästhetik gekennzeichnet und geht auf das Expanded Cinema der 1970er Jahre zurück.

Ausgehend von dem Einfluss des Expanded Cinema wird hier auf die Entstehung der Visuals eingegangen, während gleichzeitig Parallelen zur Videokunst aufgezeigt werden.

Im Anschluss wird auf das Verhältnis von Raum und Visuals näher eingegangen, das sich konträr zur White Cube Situation im Museum verhält.

Dabei soll das räumliche Verhältnis zwischen Musik und Visuals analysiert werden, da dies Einfluss auf die Ästhetik der Visuals im Club hat.

Zudem soll hier analysiert werden, inwiefern der Club eine Heterotopie nach Foucault darstellt, indem verschiedene Merkmale und Clubbeispiele herangezogen werden.

Ferner wird das Visual Mapping als Erweiterung der Projektionsflächen im Club vorgestellt und analysiert.

Im Laufe der Recherche zeichnete sich eine Tendenz ab, in der eine Bottom-up Bewegung der Visuals in zeitgenössische Kunstaustellungen und den urbanen Raum festzustellen ist.

Infolgedessen wird in dieser Arbeit analysiert, inwiefern Visuals Einfluss auf die Ästhetik in zeitgenössischen Museen nehmen, wobei mehrere Beispiele herangezogen werden.

Unter anderem das Sound:Frame Festival in Wien, das in einem eigenen Kapitel abgehandelt wird.

Aufgrund der Verflechtung von Hoch-und-Massenkultur soll hier untersucht werden, welche Auswirkungen dies auf die Ästhetik der Visuals und die Rezeptionshaltung der Festivalbesucher_innen hat.

Neben dem musealen Kontext konnte auch eine Bottom-up Bewegung der Visuals in den urbanen Raum beobachtet werden, weshalb auch hier verschiedene Beispiele im Hinblick auf Rezeptionshaltung und Ästhetik durchleuchtet werden.

Da sich Ästhetik und Rezeptionshaltung im Clubkontext vom musealen Kontext differenzieren, soll in dieser Diplomarbeit auch untersucht werden, ob der Club als experimentelle Plattform für Medienkünstler_innen fungieren könnte.

Dabei werden Medienkünstler_innen und Clubs vorgestellt, die eine Schnittstelle zwischen Kunstraum und Alltagswelt darstellen könnten.

Ferner werden in dieser Arbeit verschiedene Genres vorgestellt und hinsichtlich Rezeptionshaltung, Ästhetik und Aufmerksamkeitsökonomie näher betrachtet.

Darüber hinaus könnte hier eine Zuordnung in Hoch oder Massenkultur erfolgen.

Das vorletzte Kapitel stellt die Bildpraktiken von Visuals vor und analysiert diese in drei Visuals.

Im Schlussteil werden die Ergebnisse der Diplomarbeit zusammengefasst.

2. Vergleich der Rezeption von Bewegtbildern im musealen Kontext mit der Rezeption von Visuals im Club

2.1 Definition Medienkunst

Im folgenden Kapitel wird die Rezeption von Bewegtbildern im Museum analysiert und mit der Rezeption von Visuals im Club verglichen.

Zunächst erfolgt eine knappe Abhandlung der Medienkunst, da diese eine wichtige Bedeutung in der Entstehungsgeschichte der Visuals hat.

So beschreibt Mark Nash in the *Art of Projection*, Medienkunst als ein Bindeglied zwischen experimenteller Kunst und dem Film, welche als postmodernes Medium betrachtet werden könne, da sie sich vorangegangener Techniken aus der bildenden Kunst und dem Film angeeignet habe.¹

Die Darstellung bewegter Bilder wie sie in der Medienkunst zu finden sei, habe ihren Ursprung in der Fotografie und dem Film, wobei ersteres sich bereits im Museum als Ausstellungsgegenstand etablieren konnte².

Letzteres ist ,sowohl Teil der Hochkultur ,als auch der Massenkultur und hat seinen Platz im Kino gefunden.

Nach vierzig Jahren Entstehungsgeschichte hat sich die Medienkunst im Museum etabliert, womit Bewegtbilder außerhalb des Medium Films, Teil eines neuen Kunstverständnisses sind, die sich aufgrund der Pionierarbeit der Videokunst vollzogen hat.³

Medienkunst steht hierbei für Kunst, die durch neue Medien erzeugt wurde und mit Hilfe des Sampleverfahren Bildern generiert.⁴

1 Vgl. Douglas, S., & Eamon, C. (Hrsg.). (2009). *Art of projection*. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag S.142

2 Ebd. S.142

3 Vgl. Frieling, R., & Herzogenrath, W. (Hrsg.). (2006). *40 Jahre Medienkunst.de - Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963- Heute Teil I* (S.12-17). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag S.10

4 Vgl. Ebd.

Videokunst, als ein Bestandteil der Medienkunst, nutzt das Medium Video für die Erzeugung und Generierung von elektronischen Bildern. Die Ästhetik der Videokunst bedient sich der Technik des Ready-mades von Marcel Duchamp und verwendet dabei bereits vorhandene Bilder der Kunst-und-Werbewelt und setzt diese wie in einer Collage aneinander, wodurch diese dekontextualisiert werden und neu-interpretiert werden können.⁵

Dabei fungiert das soeben beschriebene Sampleverfahren, als stilbildendes *new narrative*⁶ der Postmoderne, das auch in der Musik am Beispiel des Djing, ersichtlich wird.

Als Verbindungsglied zwischen Hoch-und-Massenkultur war die Videokunst in den 1980er Jahren, sowohl bei kunstinteressierten Rezipient_innen, als auch bei MTV-Konsument_innen beliebt.⁷

Künstler_innen wie Nam June Paik, Wolf Vostell und Laurie Anderson ist es zu verdanken, dass sich die Medienkunst bzw. Videokunst und deren eigenes Kunstverständnis im musealen Raum etablieren konnte.

⁵Vgl. Haustein, L.(2003). *Videokunst*. München: Beck S.7

⁶Ebd. S.8

⁷Vgl. Ebd. S. 7-9

2.2 Rezeption von Bewegtbildern im Museum

Die Rezeption von Bewegtbildern im musealen Kontext unterscheidet sich von der Rezeption von Visuals, zunächst aufgrund der Erwartungshaltung der Besucher_innen. Besucher_innen eines Museums entscheiden sich bewusst für das Rezipieren von Kunst, was in einem Museum auf eine konzentrierte und bewusste Weise geschieht.

Boris Groys betont in seinem Werk *Topologie der Kunst*, dass die Erwartungshaltung der Besucher_innen an ein Museum, die darin ausgestellten Werke zu einem Kunstwerk werden lasse⁸.

Dabei bewegen sich die Besucher_innen isoliert im musealen Raum und betrachten die Kunstwerke. Obwohl sich mehrere Kunstrezipient_innen im Raum befinden, erfolgt die Betrachtung der Medieninstallationen individuell und im Gegensatz zur Rezeption cineastischer Werke, nicht simultan mit anderen Rezipient_innen.

Die Konservierung der Kunst und ihrer Identität erfolgt nach der Einordnung in den kunsthistorischen Kontext, was dem Prinzip der heterochronen Ordnung von Foucault entspricht.

Das Museum entspricht laut Foucault einem „(...)Ort aller Zeiten (...)“⁹, an dem die Kunst jeglicher Epochen archiviert wird.

In der Rezeption von Bewegtbildern, verliere die Kunst laut Walter Benjamin ihren Autonomiestatus, da die Vorführung der bewegten Bilder im Museum durch eine „Apparatur“¹⁰ erfolge, wodurch das „Hier und Jetzt“¹¹ der Aufführung verloren ginge und das Kunstwerk seine Aura verliere.¹²

8 Groys, B.(2003). *Topologie der Kunst*. München,Wien: Carl Hanser Verlag S. 23

9 Foucault, M.(1992). *Andere Räume*. Barck, K.(Hrsg.). (1992). *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam S. 43

10 Benjamin,W.(2007). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. Kommentar von Detlev Schöttker (Im Original erschienen in Walter Benjamin. Gesammelte Schriften. Unter Mitarbeit von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main 1971-1989 Bd. I, S. 471-508).S. 26

11 Ebd. S.26

12Vgl.Ebd. S.26

Das digitale Kunstwerk gewinnt dadurch die Autonomie gegenüber den Betrachter_innen, die sich der Zeitstruktur des digitalen Werks anpassen müssen.

Lydia Haustein verwendet in ihrem Werk *Videokunst* den Begriff der Maschine und merkt an:

„Die Maschine (Kamera, Monitor, Videogerät) als materieller Träger einer zeitgebundenen Wirklichkeitsvorstellung dringt in tiefe Schichten des Imaginären ein. Zeit wird formbar und schreibt dem gegenwärtigen Augenblick Ewigkeit ein. Die Videobilder prägen ihrerseits Zeiterfahrung der medialen Welten neu.¹³“

Somit wird die Aufmerksamkeit der Betrachter_innen von der Apparatur der bewegten Bilder gesteuert und unterliegt dessen Zeiterfahrung, wie das vorangegangene Zitat belegt.

Darüber hinaus werden die Betrachter_innen der bewegten Bilder bzw. des Videos statisch, wohingegen das Kunstwerk sich bewegt, was erneut die konventionelle Bildbetrachtung von umkehrt.

Des Weiteren zeichnet sich das im Museum ausgestellte Medium des Videos, durch sein ambivalentes Verhältnis seiner Materialität aus, da das Material zwar in Form des Magnetbands besteht, dennoch aber im Moment der Rezeption des Mediums nicht sichtbar ist¹⁴.

Auch bei genauerer Betrachtung des Magnetstreifens kann man nicht wie beim früheren Zelluloidfilm eine Spur des Kunstwerks erkennen, da diese ohne Vorführung durch das Videogerät unsichtbar bleibt.

13 Haustein, L.(2003). *Videokunst*. München: Beck S. 34

14 Vgl. Huber, H.(2006). *Die Verkörperung von Code*. Frieling, R., & Herzogenrath, W.(Hrsg.). (2006). 40 Jahre Medienkunst.de - Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963- Heute Teil 1(S.58-63). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag S.50-60

Ähnlich verhält sich die Ambivalenz bei digitalen Film und Bildbearbeitungsverfahren, bei dem das Kunstwerks als binärer Code in Form einer Datei im Computer gespeichert ist¹⁵.

Die Interpretation bzw. Auswertung des binären Codes wird von der Apparatur des Computers getätigt.

Bei diesen Medien ist das Kunstwerk nur durch die Betrachtung bzw. Auswertung des Kunstwerks mit Hilfe des Apparats möglich.

Dennoch erfordert die Rezeption von Bewegtbildern zum Beispiel in Form von Video oder digitalen Bildwiedergabeformaten auch eine Kontemplation des Kunstwerk, da die Videoclips im Gegensatz zu nicht-bewegten Bildern eine festgelegte Dauer beinhalten.

Walter Benjamin formuliert in seinem Essay *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* die These, dass der technische Fortschritt die Wahrnehmung der Kunst verändere¹⁶.

Am Beispiel der Rezeption der Medienkunst im Museum bestätigt sich seine These zum Teil.

Die Rezeption der Betrachter_innen unterliegt nicht vollständig dem Apparat, da nicht alle Clips in ihrer vollen Länge rezipiert werden können, weshalb die Besucher_innen entscheiden können, ob und wie lange sie den Clip ansehen wollen¹⁷.

Dadurch entsteht im musealen Raum eine Dynamik in der Betrachtung von Bewegtbildern, die gleichzeitig die Bewegung des Kunstwerks und der Museumsbesucher_innen evoziert.

Darüber hinaus ermöglicht die bewusste Selektion und Rezeption von Ausschnitten eines Clips, nur die Interpretation eines Ausschnitts.

Dieser setzt sich aus einzelnen Bildern zusammen, welche die Rezipient_innen nach einem eigenen ästhetischen Konzept zusammenfügen und nach ihrer persönlichen Bilderfahrung interpretieren.

15 Vgl.Ebd. g S. 60ff

16 Benjamin,W. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* S. 32ff

17 Vgl. Groys, B.(2003). *Topologie der Kunst*. München,Wien: Carl Hanser Verlag S. 45

Daraus resultierend könnte man die Rezeption von Bewegtbildern der Medienkunst, als eine Hinterfragung der Autorschaft betrachten.

Darüber hinaus entspricht der museale Raum, die Medienkunst betreffend, dem Prinzip der „Blackbox“¹⁸, da diese in einem abgedunkeltem Raum rezipiert wird.

Konträr zum Ausstellungsprinzips des White Cubes, in dem die Architektur des Raums durch die weissen Wände in den Hintergrund rückt, fungieren entweder das Licht des Monitors oder des Beamers als einzige Lichtquellen im Raum¹⁹.

Die Besucher_innen bewegen sich im dunklen Raum und die Orientierung erfolgt an der Lichtquelle des Kunstwerks selbst, was eine Autonomie des Apparats gegenüber den Museumsbesucher_innen produziert.

So kann die Rezeption von Bewegtbildern als eine statische beschrieben werden.

Das folgende Unterkapitel soll die Rezeption von Visuals im Club analysieren, welche auch Bewegtbilder beinhalten, deren Rezeptionssituation jedoch eine andere darstellt. Diese befindet sich im öffentlichen Raum, dem Club und ist gekennzeichnet sich durch eine performative Ästhetik.

Deshalb wird zunächst das Expanded Cinema erklärt, da dieses die performative Ästhetik vorweg nahm und entscheidend ist, für das audiovisuelle Erlebnis im Club.

18 Schmidt.S.(2006). Am richtigen Ort zur richtigen Zeit? Kurzer Bericht zur aktuellen Videokunst. In Frieling, R., & Herzogenrath, W.(Hrsg.). (2006). 40 Jahre Medienkunst.de - Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963- Heute Teil 1(S.35-39). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag S.36

19 Vgl. Schmidt.S.(2006). Am richtigen Ort zur richtigen Zeit? Kurzer Bericht zur aktuellen Videokunst. In Frieling, R., & Herzogenrath, W.(Hrsg.). (2006). 40 Jahre Medienkunst.de - Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963- Heute Teil 1(S.35-39). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag S.36ff

2.3 Definition des Expanded Cinemas

Das Expanded Cinema erklärte die Infragestellung und Dekonstruktion des Dispositivs Film und des Apparats zu seinem Ziel.

Im Hinblick auf die Bedeutung des Apparats für die Rezeption, wurde dessen kontrollierende Funktion auf den Blick analysiert und thematisiert.

Gleichzeitig fand eine Isolierung aus dem Kino statt, sodass auch Orte periphr des cineastischen Kontexts, als mögliche Vorführungsstätten fungieren konnten.

Darüber hinaus wurde die Projektionsfläche Leinwand um weitere Flächen erweitert.

Auch die Rolle der Rezipient_innen veränderte sich, da diese nun als teilnehmende Akteur_innen des Films betrachtet wurden, die diesen auch haptisch erfahren sollten.

Eine Mobilisierung der Zuschauer_innen war das Ziel der Expanded Cinema Künstler_innen.²⁰

Die leibliche Erfahrung des cineastischen Inhalts charakterisierte das Expanded Cinema, bei dem die Akteur_innen Teil des Kunstwerks wurden.

Andy Warhol, Peter Weibel und VALIE EXPORT sahen in dem Expanded Cinema die Möglichkeit die statische, cineastische Rezeption von Filmen aufzubrechen und mehrere Rezeptionskanäle zu erschließen²¹.

Peter Weibel und VALIE EXPORT beschäftigten sich in Ihren Expanded Cinema Arbeiten, hauptsächlich mit den technischen Mechanismen des Films und versuchten die Illusion des Films im gezeigten Filmmaterial sichtbar zu machen.

Während die Involvierung des Publikums die Illusion des Films haptisch erfahrbar machen sollte²².

20 Michalka, M. (Hrsg.). (2003). *X-Screen. Filmische Installationen und Aktionen der Sechziger- und Siebziger Jahre*. Köln: Katalog zur Ausstellung im Museum für Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien

21 Michalka, M. (Hrsg.). (2003). *X-Screen. Filmische Installationen und Aktionen der Sechziger- und Siebziger Jahre*. Köln: Katalog zur Ausstellung im Museum für Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien S.44-46

22 Ebd. S.44.46

Andy Warhols Expanded Cinema *Exploding Evitable Plastic* aus dem Jahre 1966 initiierte eine Überschneidung von Kunst und Party, in der die multimediale Aufführungskunst zum Tragen kam²³.

Dabei überlagerten sich Lichtregie und mehrere Projektionen von Filmen mit der Musik der Band The Velvet Underground, wodurch eine interdisziplinäre Rezeptionssituation entstand, die eine Involvierung des Publikums als Tänzer_innen zur Folge hatte²⁴.

Party und Kunst als Bindeglied zwischen Hoch- und- Massenkultur, konnte in der Aktion Exploding Plastic Inevitable, die statische Rezeption des Film aufbrechen und ermöglichte das haptisch erfahrbare Erlebnis von audiovisuellen Eindrücken .

Im Folgenden soll untersucht werden, inwieweit die Rezeption von Visuals einer performativen Ästhetik entspricht.

Zunächst wird auf die Entstehungsgeschichte des Vjings im Club eingegangen.

23 Lund,C., & Lund. H.(2009). *Audio.Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers S.50

24 Ebd. S.50ff

2.3.1 Entstehungsgeschichte des Vjings im Club

Über die Entstehung der Visuals und des Vjing gibt es verschiedene Erklärungsversuche.

Die Entstehungsgeschichte des Vjing reicht von der Projektion von Bildern wie zum Beispiel der Laterna Magica im 17. Jahrhundert, dem abstrakten Film Anfang des 20. Jahrhunderts, dem Expanded Cinema und der Fluxus Bewegung, die die Videokunst initiierte²⁵.

Visualisierung von Musik auf Partys, wie es in der Technoszene bekannt ist, lässt sich auf den Zeitraum der Housemusik-Partys in den 1970er Jahren festlegen, deren Fokus sich vielmehr auf die Musik des Djs, als auf die Figur konzentrierte.²⁶

Die Figur des Djs rückte in den Hintergrund, da diese nicht performativ hervorgehoben wurde.

Infolgedessen hatte die Dezentralisierung des Djs im Raum, eine Erweiterung der multimedialen Ebenen im Club zur Folge.

Dem teilweise unter Drogeneinfluss stehenden Partyteilnehmer_innen gefiel das audiovisuelle Spektakel, welches eine körperlich, emphatische Involvierung evozierte.²⁷

Paul Spinrad sieht den Impuls für Visuals auf Partys, aber bereits in den 1960ern in der psychedelischen Musikszene, die auf Konzerten kaleidoskopartige Bilder an die Wand projizierte²⁸, um das Publikum neben den auditiven Reizen auch visuell zu stimulieren.

Als entscheidender Moment bei der Entstehung der Visualkultur könnte die Erfindung der Videokamera betrachtet werden, welche für junge Medienkünstler_innen ein

25 Vgl. Bram Cevits(2006)., *The roots of Vjing*. Faulkner, M., & D-Fuse (2006). (Hrsg.). *Audio-visual art + vj culture*. UK: Laurence King Publishing Ltd. S.15-17

26 Vgl. Ebd. S. 15

27 Vgl. Ebd S. 14-15

28 Vgl. Spinrad, P. (2005). *The Vj book: Inspirations and practical advice for live audiovisual performance*. Los Angeles: Feral House S.17

günstiges Aufnahmemedium darstellte und eine Videomixkultur darstellte, welche die Praktik des Samplens prägt²⁹.

Video wurde als emanzipatorisches, demokratisches Medium betrachtet, welches durch seine unkomplizierte Handhabung, eine kritische Auseinandersetzung der Medien mit politischen Inhalte möglich machte.³⁰

So wurden Videomixtapes auf den Monitoren von Clubs gezeigt.

Der Peppermint Club im New York der 1970er initiierte die Visuals im Club und etablierte diese, womit sie zu seinem Markenzeichen wurden, was bis heute das Interieur der Clubs prägt.³¹

Im Folgenden wird der Begriff Visual und die Praktik des Vjing erläutert und die Problematik hinsichtlich einer genaueren ästhetischen Eingrenzung.

29 Vgl. Ebd S.21

30 Ebd. S.21

31 Ebd. S. 21

2.3.2 Definition der Begriffe Vjing und Visual

Die Problematik des Begriffs Vjing besteht in seiner ambivalenten Bedeutung, da das Vjing sowohl für das Zusammenstellen von Musik Videoclips auf MTV, als auch für das Projizieren von Visuals im Club.

Hinsichtlich der Ästhetik der Visuals könnte der Begriff Vjing, einerseits eine Begrenzung der künstlerischen Tätigkeit von Vjanes auf den Club, andererseits auch das Zusammenstellen von Videoclips bedeuten.

Eva Fischer betont deshalb in diesem Zusammenhang den Begriff der „Visualist_innen“³², die mit Super8mm Film und Diaprojektionen in ihrem Bildrepertoire arbeiten, um neue digitale Erzählformen zu kreieren, die sich von der Ästhetik der Visuals im Club abhebt und eine künstlerische Arbeit jenseits des Clubs ermöglicht.

Konträr zur internationalen Szene, in der Vjing die gebräuchliche Verwendung ist, präzisiert sich die österreichische Szene mit dem Terminus Visualist_In auf die verschiedenen künstlerischen Narrationsstrategien, bezüglich der Ästhetik von Visuals.

Im Laufe dieser Diplomarbeit wird der Begriff des Vjs verwendet, da dieser für die internationale Bezeichnung der Projektionskünstler steht und alle Formen des Vjing beschreiben soll.

Das Vjing umfasst zahlreiche Genres, welche eine Differenzierung der Vjstile beinhaltet.

Dennoch erschwert der Begriffs des Vjing eine genaue Definition der Ästhetik von Visuals, weshalb an dieser Stelle der Begriff Visuals erklärt werden sollte.³³

Visuals entstehen auf der Grundlage von gesampelten Bildern aus der Kunst-und-Werbewelt, aus dem Alltag oder werden teilweise mit einer Videokamera von den Vjs selbst aufgenommen.

32 Olbrisch, A.(2011). *Im Kontinuum der Bilder: Vjing als Medienkunst im interdisziplinären Diskurs*. Frankfurt am Main;Wien: Lang S.84

33 Vgl. Ebd. S.86

Ästhetisch orientieren sich Visuals an der Videokunst, Found Footage und dem abstrakten Film der 1920er.

Beim Vjing werden meist Bilder zitiert und dekontextualisiert.

Die gesampleten Bildsequenzen werden im Club in Echtzeit geloopt, also in einer Endlosschleife wiederholt, verzerrt und können durch verschiedene Bildfilter verändert werden.³⁴

Performativ werden die geloopten Bildsequenzen in Echtzeit auf die Musik des DJs abgestimmt, um die Besucher_innen im Club zu stimulieren bzw. zu irritieren, worauf im Folgenden noch genauer eingegangen wird.

Die Kontinuität der bewegten Bilder eines Visuals funktioniert ohne vorher festgelegte Dramaturgie, weshalb eine starre Narration die Flexibilität in der Erzeugung der Visuals einschränken würde.

Eine weiteres Genre innerhalb der Visualisierung ist der *AV-Act*³⁵, der Audiovisual Act, bei dem die live generierten Audiotracks und Bildsequenzen bewusst performativ aufeinander abgestimmt werden.

Der Av-Act wird in einem eigenen Kapitel genauer ausgeführt und anhand von Beispielen analysiert.

Inzwischen gibt es schon AV-Festivals, wie zum Beispiel das *Meta-Mapping Festival*³⁶ in Genf .

Manche Vjs experimentieren mit filmischen und fotografischen Narrationsformen, die sich von der assoziativen Narrationsform des Visuals im Club entfernen, was beim *Live-Cinema*³⁷ der Fall ist.

³⁴ Vgl.Ebd. S. 13

³⁵ Vgl. Ebd. S. 92

³⁶ <http://mappingfestival.ch/2012/> 28.3.2012

³⁷ Vgl.Olbrisch, A. (2011) *Im Kontinuum der Bilder* S. 92

Die Genres Av-Act und Live-Cinema werden in dieser Arbeit in einem eigenen Kapitel näher beschrieben und hinsichtlich Rezeption, Aufmerksamkeitsökonomie und Ästhetik analysiert.

Als nächstes wird die Rezeption von Visuals im Club analysiert und mit der Rezeption von Bewegtbildern im musealen Kontext verglichen.

2.3.3 Die Rezeption von Visuals im Club

Im Folgenden soll die Rezeption von Visuals im Club analysiert werden, weshalb vorweg die Narrationsstrategien von Visuals im Club kurz erläutert werden sollte.

Im Kapitel Bildpraktiken wird auf die spezifischen Merkmale von Visuals wie Narration, Loop und weitere genauer eingegangen.

Visuals haben keine festgelegte Zeitdauer, werden geloopt, wiederholt, verzerrt und folgen keiner starren Dramaturgie, weshalb diese für alle Eventteilnehmer_innen rezipierbar sind, unabhängig von der Dauer des Aufenthalts auf dem Event.

Vjs versuchen in ihrer Livearbeit Assoziationsketten bei den Besucher_innen aufzubauen und bewusst durch die schnelle Bilderabfolge wieder zu stören und zu irritieren.

Oft werden Bilder aus dem medialen Bildbewusstsein gesampelt und verzerrt.

In diesem Zusammenhang kann man von „digitalen Translokalitäten“³⁸ sprechen, die „imaginäre Räume“³⁹ erschaffen, die sich mit eigenen Erinnerungen und Assoziationen verschmelzen und zusätzlich zur Musik im Club die Besucher_innen stimulieren⁴⁰.

Die Rezeption von Visuals im Club unterscheidet sich deutlich von der Rezeption von Bewegtbildern im Museum und beginnt schon bei der Intention des Clubbesuchs.

Im Vordergrund steht das Erlebnis eines Events im Club, das Konsumieren des synästhetischen Erlebnis von Musik und Visuals, das nicht vordergründig zur Rezeption von Kunst bestimmt ist.

Visuals werden durch den Einsatz von Loops und schnellen Bildabfolgen erzeugt, die eine konzentrierte Rezeption der Bilder erschweren, anders als im Museum.⁴¹

38 Haustein, L.(2003) Videokunst S. 12

39 Ebd. S.12

40Vgl. Desiree Förster. *Im Kontinuum der Bilder* S.13

41Vgl. Ebd. S.13

Auch die Aufmerksamkeit bezüglich der Visuals kann variieren, da im Club Faktoren wie die Musik des DJs, die individuelle Konstitution der Clubbingteilnehmer_innen und der soziale Kontakt mit der Umwelt Einfluss auf die Wahrnehmung haben.

So fokussiert sich die Aufmerksamkeit die Clubteilnehmer_innen nicht kontinuierlich auf die Visuals auf der Leinwand oder dem Monitor, sondern nur auf einige Ausschnitte, die neben der auditiven und gesellschaftlichen Komponenten, interaktiv in die eigene Wahrnehmung integriert werden und somit dekontextualisiert und interpretiert werden.

Desiree Förster vergleicht das audiovisuelle Erlebnis im Club mit der Reizüberflutung im öffentlichen, urbanen und medialen Raum, die unkritisch hingenommen wird⁴².

Eine künstlerische Auseinandersetzung mit der Problematik im Club könne ein Bewusstsein für diese Thematik schaffen.⁴³

Einige Vjs verwenden das urbane Motiv in ihren Vj-Livesets wie zum Beispiel das Vj-Duo Gezwinele Les Günfies mit ihrem *Berlin Visuals*, das im Kapitel Bildpraktiken analysiert wird.⁴⁴

Computergenerierte Bilder und Found-Footage Material zeigen die Wahrzeichen Berlins und erzählen zusammen mit gesampelten Bildern aus dem Fernsehen und selbst aufgenommenem Videomaterials, die Geschichte und Urbanität der deutschen Hauptstadt.

An dieser Stelle könnte man behaupten der Club könne als Sinnbild für den urbanen, reizüberflutenden Raum stehen, in der die Masse wie Walter Benjamin anmerkt die „Zerstreuung“⁴⁵ sucht.

Dem Wahrnehmungsapparat werden durch die rasche Abfolge von Bildern und

42Vgl. Ebd. S.13

43Ebd. S. 13

44 <http://vimeo.com/21688690>

25.4.12

45 Benjamin, W. (2007). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. Kommentar von Detlev Schöttker (Im Original erschienen in Walter Benjamin. Gesammelte Schriften. Unter Mitarbeit von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main 1971-1989 Bd. I, S. 471-508). S.45

Tönen neue Aufgaben gestellt, die nur mit Hilfe der „taktilen Rezeption und Gewöhnung“⁴⁶ bewältigt werden könne.⁴⁷

Als taktile Rezeptionsmöglichkeit kann der Tanz als Antwort auf die Reizüberflutung von auditiver und visueller Ebene betrachtet werden, der synchron zum Bild-Tongefüge erfolgt.

So erfahren Clubbesucher_innen Erfahrungsangebote der auditiven und visuellen Art, die keine festgelegte Blickrichtung erfordern, sondern das Flanieren erlauben⁴⁸ und zu den neuen Aufgaben der Wahrnehmung gehören.⁴⁹

Auch die Rezeption der bewegten Bilder im Club unterscheidet sich deutlich von der im musealen Kontext.

Das new narrative der bewegten Bilder im Club ähnelt nur marginal den Bewegtbildern im Museum, diese können jedoch nicht immer vollständig von den Betrachter_innen rezipiert werden.

Einerseits erschwert die schnelle Bilderabfolge der Visuals das Erkennen medialer Dekontextualisierungen, andererseits werden nicht alle Einzelbilder erfasst und bewusst von den Rezipient_innen registriert.

Zudem unterscheiden sich virtuelle und reale Bilder heutzutage aufgrund des technischen Fortschritts immer weniger voneinander, weshalb die Visuals eine Vermischung zwischen realer und virtueller Welt darstellen.⁵⁰

Darüber hinaus hat die Überschneidung des Lebens der Besucher_innen und die Ästhetik der Visuals einen fließenden Übergang zwischen Kunst und Leben zur Folge, der sich Rahmen eines Ereignisses im Club vollzieht.

46 Ebd. S.46

47 Vgl. Ebd. S.46

48 Desiree Förster. *Im Kontinuum der Bilder* S. 14

49 Benjamin, W.(2007) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* S.46-47

50 Lund,C., & Lund. H.(2009). *Audio.Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers S. 162-165

Konträr zur Rezeption von Bewegtbildern im Museum, in dem Kunst und seine Identität konserviert wird, ist die Rezeption der Visuals einmalig.

Sie entstehen in Echtzeit und zeichnen sich durch ihren performativen Charakter aus, worauf in dem Kapitel Bildpraktiken der Vjs noch genauer eingegangen wird.

Überdies hinaus werden Live-Visuals nicht konserviert, womit ihre Identität anders als Kunst im Museum nicht festgehalten werden kann und somit in einen kunsthistorischen Kontext gesetzt werden kann.

Demnach zeichnen sich Live-Visuals im Club durch ihren flüchtigen und transitorischen Charakter aus.

Dennoch nehmen die gesampleten Bildsequenzen Bezug auf bereits existierende Bilder der Kunst oder Techniken früherer Kunstströmungen, wie der Videokunst oder dem Abstrakten Film.

Ähnlich wie beim Besuch im Museum installieren Visuals ein Archiv der Kunst, das sich mit Hilfe des Sampleverfahrens forciert.

Anders als bei Bildern im Museum nehmen die Clubteilnehmer_innen Teil am Entstehungsprozess von Visuals, welche sich durch ihre Einmaligkeit kennzeichnen.

Daraus resultierend behalten, sowohl Betrachter_in, als auch Künstler_in ihre Autonomie dem Kunstwerk gegenüber, da die Produktion und Rezeption von Visuals fast gleichzeitig geschieht.

Hinzu kommt, dass sich Visuals nicht durch ein Werk konstituieren, sondern durch die Rezeption der Visuals durch die Betrachter_innen.

Zudem manifestiert sich die Immaterialität des Visuals bei der Entstehung und Bearbeitung, der Visuals mit Hilfe von einem Notebook bzw. einem VJ-Programm, ohne diese wäre eine Wiedergabe der Visuals nicht möglich.

Dies entspricht dem postmodernen Verständnis von Kunst und Werk, bei dem sich die Kunst auch ohne Werk konstituieren und legitimieren kann, da die Rezeption des Inhalts im Vordergrund steht.

Neben der Rezeption von Betrachter_innen fungiert auch das Sampleverfahren der Visuals, als charakteristisches Merkmal der postmodernen Kunstrezeption.

Das gesamplete Bildmaterial in Visuals verweist auf bereits vorhandene Kunst und verläuft nach dem Prinzip des *cognitive mapping*⁵¹, bei dem eigene Assoziationen und Bilder auf ein bestimmtes Bild übertragen werden.⁵²

Bernd Graff nennt dies auch eine *Orgie des Zeichenhaften*⁵³, in der alle Interpretationen zulässig sind.

Ein weiterer Aspekt der Rezeption von Visuals im Club zeichnet sich durch den Immersionseffekt aus, der das Eintauchen in eine von der Realität abgegrenzten Welt meint.

Robin Curtis spricht hier von der Überschneidung mehrerer „(Erfahrungs-)räume(n)“⁵⁴, die zu einer synästhetischen Erfahrung von Bild und Ton führt, wie es sich am Beispiel der Visuals und der Musik im Club vollzieht.⁵⁵

In einem Club bedeutet der Immersionseffekt, das Versenken in die eigene Gedanken - und -Gefühlswelt, welche mit der synästhetischen Erfahrung von auditiver und visueller Ebene eintritt und sich mit dem Erleben in dem realen Raum vermischt.⁵⁶

Ähnlich wie die Rezeption von Medienkunst im musealen Raum hinterfragt die Rezeption von Visuals die Autorschaft, welche aber konträr zum musealen Raum nicht durch die Kontemplation erfolgt, sondern als Ergebnis der Überschneidung von Party und Kunst.

Walter Benjamin spricht in *Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* von der „Zerstreuung“⁵⁷ bei der Rezeption bewegter Bilder, bei dem

51 Graff, B. Das Geheimnis der Oberfläche: Der Raum der Postmoderne und die Bühnenkunst Robert Wilsons; S. 82-83

52 Vgl. Ebd. S. 82-83

53 Vgl. Ebd. S. 83

54 Curtis, R., Glöde, M. & Koch, G. (Hrsg.). (2010). *Synästhesie-Effekte: zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. München: Fink S.135

55 Vgl. Ebd. S.135

56 Vgl. Desiree Förster *Im Kontinuum der Bilder* S.14ff

57 Benjamin, W. (2007) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* S. 45

sich anders als bei der Rezeption von nicht-bewegten Bildern die Betrachter_innen in das Kunstwerk versenken, was die Kontemplation zur Folge hat, sondern das Kunstwerk versenkt sich in die Betrachter_innen.⁵⁸

Am Beispiel der Immersion durch Visuals bestätigt sich seine These.

Überdies hinaus ist die Rezeption von Visuals im Club vor allem von einer Performativität geprägt, die sich deutlich von der statischen Rezeption im Museum unterscheidet.

Der Begriff der Performativität meint zunächst „wirklichkeitskonstituierendes“⁵⁹ Sprechen und wurde vom Linguisten John L. Austin initiiert.⁶⁰

Damit meint er Handlungen, die gleichzeitig mit dem Sprechakt vollzogen werden und im Rahmen eines „sozialen Aktes“⁶¹ in der Gesellschaft geschehen.⁶²

Erika Fischer-Lichte bezieht sich in ihrem Werk *Ästhetik des Performativen* auf Judith Butler, die unter Performativität „die Erzeugung von Identität als einen Prozess der Verkörperung“⁶³ versteht und damit die Bedeutung von körperlichen Handlungen hinsichtlich der Performativität hervorhebt.

Dadurch rückt Austins Sprechakt als entscheidendes Kriterium für die Entstehung von Performativität in den Hintergrund.⁶⁴

Zudem betont Butler in ihrem Werk „Das Unbehagen der Geschlechter“, dass die Wiederholung von körperlich vollzogenen Handlungen soziale und normative Codes forciert, durch die Geschlecht und Identität konstituiert werden.⁶⁵

58 Vgl. Benjamin, W.(2007). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* S.62

59 Vgl. Fischer-Lichte, E.(2004). *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt Am Main: Suhrkamp Verlag S.31

60 Vgl.Ebd. S.31

61 Ebd. S.32

62 Vgl. Ebd. S.32

63 Vgl. Ebd. S.38

64 Vgl. Ebd. S. 38

65 Vgl. Ebd. S.37

„Butler vergleicht die Konstitution von Identität durch Verkörperung mit einer Inszenierung eines vorgegebenen Textes“⁶⁶, meint Erika Fischer-Lichte, die diese als ritualisierte, öffentliche Aufführungen begreift.⁶⁷

Des weiteren erkennt sie einen Zusammenhang zwischen „Performativität und Aufführung“⁶⁸, die eine Ästhetik des Performativen notwendig macht.⁶⁹

Hinsichtlich der Situation im Club könnte man behaupten, dass die Grenzen zwischen Kunst und Party, bzw. Kunst und Leben fließend verlaufen.

Indem die „audiovisuelle Raumsituation für die tänzerische Performance des Publikums dient“⁷⁰ vollzieht sich hier eine Inszenierung des Körpers.

Diese könnte als Verkörperung von Identität innerhalb einer ritualisierten, öffentlichen Aufführung betrachtet werden, wodurch Performativität hergestellt wird.

Darüber hinaus entstehen Musik und Visuals in Echtzeit und sind von einer Singularität charakterisiert, die vom Publikum rezipiert wird.

Zusammen mit der performativen Handlung des Publikums potenziert sich die performative Ästhetik der Clubsituation und reproduziert diese durch den Livecharakter immer wieder aufs neue.

Diese performativen Elemente erinnern an die Ästhetik des Expanded Cinema, das die Emanzipation des Publikums zur Intention hatte und dieses von der statischen Rezeptionshaltung befreien wollte⁷¹.

Ähnlich wie beim Expanded Cinema beabsichtigt das audiovisuelle Erlebnis im Club eine „sinnliche Wirkung und visuelle Präsenz“⁷², so dass eine körperliche Involvierung des Publikums evoziert wird, die „unmittelbar auf der Sinnesebene zugänglich ist“⁷³.

66 Ebd. S.40

67 Vgl Ebd. S.41

68 Ebd. S.40

69 Vgl. Ebd. S.41

70 Vgl. Lund, C., & Lund, H. (2009). *Audio. Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers S. 306

71 Vgl. Michalka, M. (Hrsg.). (2003). *X-Screen. Filmische Installationen und Aktionen der Sechziger- und Siebziger Jahre*. S.46

72 Ebd. S.49

73 Ebd. S.49

Die Inszenierung des Körpers im Club bedeutet die Involvierung des Publikums in das audiovisuelle Erlebnis.

Durch die ungenaue, räumliche Trennung von Tanzfläche und Sitzfläche im Club werden alle Besucher_innen zur performativen Handlung aufgefordert.

Zudem geht die Inszenierung des Körpers im Club mit spezifischen körperlichen Handlungen einher.

So sind dem Tanz im Club bestimmte soziale Codes eingeschrieben, die durch die Wiederholung forciert werden und vom Individuum in seinen performativen Handlungen übernommen werden.

Darüber hinaus dient die ritualisierte, öffentliche Aufführung im Club zur Herstellung der Gemeinschaft.

Malte Hagener und Gabriele Klein bezeichnen diese im Club als die Initiation und Legitimation von Jugend im Club⁷⁴.

Demnach dienen die Verkörperungsprozesse im Club der Stabilisierung von Identität, womit man einen Bezug zu Butler herstellen könnte.

Diesbezüglich wäre es interessant, ob sich die Inszenierung der Körper auch heteronormative Codierungen impliziert, die hier sichtbar werden.

Das audiovisuelle Ereignis bringt eine tänzerische Performance hervor, die eine Frage-Antwort Situation evoziert.

Zudem hat die „leibliche Ko-Präsenz“⁷⁵ der Clubbesucher_innen einen entscheidenden Einfluss auf die Ästhetik der Visuals im Club, da diese durch eine „Feedback-Schleife“⁷⁶ hervorgebracht werden.⁷⁷

Die Rezeption und Reaktion der Clubbesucher_innen beeinflusst die Ästhetik und den Verlauf der auditiven und visuellen Ebene und umgekehrt, weshalb hier von der Feedback-Schleife gesprochen werden kann.

74 Fischer-Lichte, E.(2003). *Ritualität und Grenze*. Tübingen: Francke S. 220-221

75 Fischer-Lichte, E.(2004). *Ästhetik des Performativen* S.58

76 Ebd. S.59

77 Vgl. Ebd.S.59

Erika Fischer-Lichte nimmt in *Ästhetik des Performativen* auf Georg Fuchs Bezug, der Rhythmik und der daraus resultierenden Bewegung einen mimetischen Effekt auf die Umwelt zuschreibt.⁷⁸

Hinsichtlich der Rezeption im Club bedeutet dies eine Inszenierung des Körpers, die sich durch das Tanzen vollzieht.

Dies hat eine mimetische Nachahmung der Umwelt zu Folge, die durch eine Rezeption bedingt ist, die Performativität hervorbringt.

Hier wird der Unterschied von der Rezeption im musealen Raum und der Rezeption von im Club wieder deutlich, da Letztere von einer Performativität und einer Simultanität geprägt sind.

Zudem konstituiert sich das audiovisuelle Erlebnis erst durch die performative Rezeption der Clubbesucher_innen und erfährt dadurch eine Legitimation, was auch umgekehrt der Fall ist.

Die Performativität wird nicht nur durch das audiovisuelle Erlebnis hergestellt, sondern auch durch die Räumlichkeit Club, weshalb im nächsten Kapitel auf das Verhältnis von Raum und Visuals näher eingegangen werden soll.

⁷⁸ Vgl. Ebd. S.97

3. Das Verhältnis von Raum und Visuals im Club

3.1 Der performative Raum

In diesem Kapitel soll der Raum im Club und das Verhältnis der Visuals zu ihm analysiert werden, weshalb im Folgenden eine Erläuterung bzw. Eingrenzung des Raumbegriffs und seiner Performativität erfolgt.

Der Begriff Raum definiert sich als geographischer und sozialer Raum und fungiert seit den 1980ern wieder als Diskussionsgegenstand inter- und- transdisziplinärer Diskurse.

Davor wurde der Terminus Raum in einem Raum-Zeitdiskurs thematisiert, der eine Betonung des Zeitbegriffs inkludierte.

Der spatial bzw. „topographical turn“⁷⁹ fokussiert sich in seinem Diskurs auf den Raum als Ergebnis sozialer Beziehungen und Interaktionen, womit die Charakterisierung des Raums als „container of usable space“⁸⁰ in den Hintergrund rückte.

Döring und Thielmann nehmen hier Bezug auf Sigrid Weigel, welche den topographical turn in ihrem Werk „Zum topographical turn“ als einen Raum definiert, in dem sich kulturelle Riten und Bedeutungen manifestiert haben, wodurch dieser wie ein Text gelesen und interpretiert werden kann.⁸¹

Demnach wird Raum durch soziale Interaktion produziert und legitimiert.

Der Club und die darin stattfindende Inszenierung des Körpers, könnte als Aufführung im Raum bezeichnet werden, der diesen konstituiert und verändert.

Zudem unterliegt dieser Raum, der von einer Performativität gekennzeichnet ist, einer stetigen Veränderung.⁸²

79 Vgl. Döring, J. & Thielmann, T.(2008). *Spatial Turn: Das Raumparadigma in den Sozial-und-Kulturwissenschaften*. Bielefeld: Transcript S.15-20

80 Vgl. Döring, J. & Thielmann, T.(2008). *Spatial Turn: Das Raumparadigma in den Sozial-und-Kulturwissenschaften*. Bielefeld: Transcript S.15

81 Vgl. Ebd. S.17ff

82 Vgl. Fischer-Lichte, E.(2004) *Ästhetik des Performativen* S.187

„Jede Bewegung von Menschen, Objekten, Licht, jedes Erklängen von Lauten mag ihn verändern.⁸³“, merkt Erika Fischer-Licht hinsichtlich des performativen Raums an.

Fischer-Lichtes These nimmt Bezug auf den französischen Philosophen Maurice Merleau-Ponty, für den Raum durch soziale Interaktion produziert wird.

Er geht davon aus, dass Raum durch leibliche Erfahrung produziert wird, bei der die Anwesenheit des Körpers im Raum diesen konstituiert und legitimiert und nicht nur als Koordinate innerhalb des Raums fungiert.⁸⁴

Merleau-Pontys Raumvorstellungen können im weitesten Sinne mit der Idee des Expanded Cinema assoziiert werden, bei der das Erlebnis von Bild und Ton an eine körperliche Erfahrung gekoppelt ist.

Der Erfahrungsraum Club bzw. der performative Raum befindet sich meist in Räumlichkeiten, in denen das Verhältnis zwischen Akteur und Zuschauer nicht eindeutig festgelegt ist, was neue Formen der Wahrnehmung ermöglicht.

Dabei verhält sich die Verwendung des Raums konträr zu der ihr ursprünglich gedachten Funktion.⁸⁵

Viele Berliner Clubs befinden sich im ehemaligen Ost-Berlin und nutzen leerstehende Räumlichkeiten, wodurch es zu einer Überlagerung von mehreren Räumen kommt.

Die ursprüngliche Funktion eines Raums und dessen Geschichte überschneidet sich dabei mit der neuen Nutzung der Räumlichkeit als Clubraum.

Dies bedingt eine Veränderung der Bewegung des Körpers und führt zu einer differenzierteren Wahrnehmung im Raum und seiner Bedeutungsmöglichkeiten⁸⁶.

Der performative Raum fungiert dabei als „Zwischen-Raum“, in dem „realer und imaginierter Raum“ sich überschneiden⁸⁷.

Das WMF in Berlin wechselte frequentiert seine Räumlichkeiten und nutzte dabei ehemalige Gebäude des DDR-Regimes, wobei das Clubkonzept darin bestand, sich kontinuierlich neu zu erfinden.

83 Ebd. S.187

84 Merleau, P.(1974). *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: de Gruyter S.168-172

85 Fischer-Lichte(2004). *Ästhetik des Performativen*. S.188

86 Ebd. S.195

87 Ebd. S.199

Dabei kam es zu einer Überlagerung zwischen Clubraum und der Geschichte der Räumlichkeit.⁸⁸

In einem Artikel der Faz⁸⁹ wird beschrieben wie das WMF sich zu diesem Zeitpunkt in der ehemaligen DDR Postpakethalle befand, in der die Inneneinrichtung des ehemaligen Gebäudes erhalten blieb.

An der Bar wurden alte Überwachungsmonitore des ehemaligen staatlichen Gebäudes angebracht, in denen Visuals der Vjs gezeigt wurden⁹⁰.

Man kann an diesem Beispiel erkennen wie der performative Raum des Clubs als Zwischenraum zwischen realen Raum und imaginierten Raum fungiert.

Dabei überschneiden sich historischer Raum und die ihm zugedachte Nutzung mit der jetzigen Raumnutzung.

Die Installation der ehemaligen Überwachungsmonitore in denen Visuals der Vjs zu sehen sind, illustriert die verschiedenen Bedeutungsmöglichkeiten der Räumlichkeit auf.

Überdies hinaus sind performative Räume auch zugleich atmosphärische Räume, da diese einander bedingen.

Erika Fischer-Lichte erläutert den Begriff der Atmosphäre und nimmt dabei Bezug auf Gernot Böhmes Begriffsverständnis.

Für Böhme sind Atmosphären „Sphären der Anwesenheit“⁹¹, in denen „die Ekstase der Dinge“⁹² auf den Raum einwirken und diesen verändern.

Atmosphären schweben demnach zwischen den wahrnehmenden Personen und den Dingen und können emphatisch erspürt werden.⁹³

88 <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/clubkultur-wmf-berlin-party-unter-der-abrissbirne-122451.html>
27.4.12

89 <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/clubkultur-wmf-berlin-party-unter-der-abrissbirne-122451.html>
27.4.12

90 <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/clubkultur-wmf-berlin-party-unter-der-abrissbirne-122451.html>
27.4.12

91 Fischer-Lichte (2004). *Ästhetik des Performativen*. S.202

92 Ebd. S.202

93 Ebd. 203

Hierbei werden die Körpergrenzen mittels Atmosphären aufgehoben und erleben eine Transformation, weshalb der performative Raum auch ein „liminaler Raum“⁹⁴ ist.

Auf den Club übertragen bedeutet dies eine Atmosphäre, die durch die historische Bedeutung und vorherige Nutzung der Räumlichkeit produziert wird.

Diese überlappt sich mit der Umdeutung der Räumlichkeit in einen Club, wodurch die Atmosphäre der vorangegangenen Räumlichkeit auf die neue mitübernommen wird.

Im Laufe der Zeit erfährt der Raum eine Transformation hinsichtlich seiner Bedeutung und seiner Nutzung.

Zudem erfahren die Clubbesucher_innen eine Transformation, hinsichtlich ihrer Raumwahrnehmung, da die performative Aneignung des Raums auch ihre Perspektive diesbezüglich verändert.

Neben dem emphatisch erfahrbaren Raum gibt es auch andere Definitionen und Konstrukte für Raum, die am Beispiel des Clubraums angewandt werden können.

Im Folgenden soll erläutert werden, weshalb der Club einer Heterotopie nach Michel Foucault darstellt.

94 Ebd. S.208

3.2 *Heterotopie Club*

Für Foucault konstituiert sich Raum durch das Nebeneinander verschiedener Handlungen und die dadurch bedingte Simultanität.

Er unterscheidet zwischen „Homotopien“⁹⁵ und „Heterotopien“⁹⁶.

Letztere definiert er als Räume, in denen die Ordnung und Normen des gewöhnlichen Raums obsolet sind und eine Abgrenzung zum Alltag erfolgt.

Diese gehen mit der Heterochronie einher, welche von einer veränderten Wahrnehmung von Zeit geprägt ist.

Der Club kann als Heterotopie nach Foucault betrachtet werden, da er für einen Raum jenseits des Alltags steht.

Als Raum der gesonderten Erfahrung fungiert der Club als eine „Stätte der Zerstreuung“⁹⁷.

Die temporäre Begrenzung der Stätte der Zerstreuung verläuft nach einem heterochronen Prinzip, sodass sich die Abgrenzung vom Alltag explizit im Rahmen des Clubevents vollzieht und forciert wird.⁹⁸

Clubs verstehen sich konträr zum Verständnis der Diskothek, als einen Raum der Exklusivität und grenzen sich explizit zum Begriff der Diskothek ab.

So verfolgen Clubs eine bestimmte Clubpolitik, die eigene kulturelle Praktiken, szeninterne Codes und Riten inkludiert.

Das Clubbing war zunächst Teil der Technokultur, in der Visuals und elektronische Musik einander bedingten.

Heutzutage wird der Begriff Club auch hinsichtlich anderer Subkulturen verwendet.

Clubs kennzeichnen sich durch ihre Exklusivität, die durch die Selektion ihrer Besucher_innen, mit Hilfe von Türsteher_innen erfolgt.⁹⁹

95 Foucault, M.(1992). *Andere Räume*. Barck, K.(Hrsg.). (1992). *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam S. 43

96 Ebd. s.43

97 Erika Fischer-Lichte (2003). *Ritualität und Grenze*. S.226

98 Vgl. Foucaults S.44

99 Foucault S.44

Diese bewusste Selektion, orientiert sich am Distinktionsmerkmal Kleidung, wie es in Städten, wie zum Beispiel in München und Berlin gehandhabt wird.

Infolgedessen ist der Club nur einer bestimmten Gruppe von Individuen zugänglich.

Der Club Berghain in Berlin befindet sich in einem ehemaligen Heizkraftwerk und die Selektion der Clubbesucher_innen erfolgt strikt, sodass der Eintritt in den Club erschwert ist.

Zudem sind Foto und Videoaufnahmen im Club nicht erlaubt¹⁰⁰.

Diese Maßnahmen führten zur Mythisierung des Berliner Clubs, der gemäß Foucaults Denkmodell eine Heterotopie darstellt, in der eine elitäre Gruppe sich legitimiert und inszeniert.¹⁰¹

Neben der Exklusivität der Clubbesucher_innen, die sich als Teil der elitären Gemeinschaft erfahren, hebt sich das Interieur des Clubs von dem einer Disco ab.

Monitore und Projektionsflächen auf Wänden und Decken markieren die Arbeitsfläche der Vjs.

Dabei werden die Visuals bewusst in die Räumlichkeit des Clubs integriert, worauf in diesem Kapitel noch spezifischer eingegangen wird.

Eine räumliche Abgrenzung zwischen Tanzfläche, Bar und einigen wenigen Sitzgelegenheiten besteht nicht, da diese ineinander übergehen, sodass die räumliche Grenze zwischen Voyeur_innen und Tänzer_innen nur marginal besteht .

Überdies hinaus steht die soziale Interaktion des Tanzen im Vordergrund des Erlebnisses im Club, da diese soziale und kulturelle Praktik den Club konstituiert und legitimiert.

Der Tanz und die dadurch bedingte Herstellung der Gemeinschaft der Technoszene definiert den Club als solchen, wodurch eine Abgrenzung zum alltäglichen Leben erfolgt.¹⁰²

100<http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/28877> 10.5.12

101<http://berghain.de/> 10.5.12

102Malte Friedrich Gabriele Klein S.220-221

Neben der Herstellung von Gemeinschaft, wie sie am Beispiel der Technoszene üblich ist, sprechen Malte Friedrich und Gabriele Klein von einer Herstellung und Legitimation von Jugend, die sich im Club vollzieht.¹⁰³

Der Club dient in der heutigen Gesellschaft als „Krisenheterotopie“¹⁰⁴, in der Jugend zelebriert und konserviert wird und sich dabei in einem elitären Kreis vollzieht.

Zudem könnte der Club als Heterotopie, hinsichtlich einer performativen Rezeption von Bewegtbildern beschrieben werden, die sich von der im musealen Kontext und dem Kino unterscheidet, in denen diese statisch ist.

Immersive Überschneidungen mehrerer (*Erfahrungs-)*räume¹⁰⁵ kennzeichnen den Club, so dass dieser als Interface zwischen Eigenwahrnehmung und der des Dj-VJ Acts betrachtet werden kann, was wiederum den Begriff der Heterotopie prägt.

Eine haptisch-taktile Raumwahrnehmung wird durch mehrere Perspektiven auf die geloopten Bildsequenzen evoziert, welche von den akustischen Reizen des DJ-Sets ergänzt wird.

Darüber hinaus kommt es zu einer Überlagerung von mehreren Räumen, was dem Modell der Heterotopie entspricht und sich in vielen Clubs manifestiert.¹⁰⁶

Diese lassen sich in alten Fabrikhallen, auf ehemaligen Messegeländen und ehemaligen Heizkraftwerken lokalisieren, womit sich einerseits das Event im Club von der Architektur einer konventionellen Diskothek differenziert und andererseits mehrere Orte überschneiden.

Visuals können hier mit der Architektur des Raums spielen, mit dieser harmonisieren, sie irritieren und so einen neuen atmosphärischen Raum herzustellen, wie dies am vorhin erwähnten Beispiel des WMF erläutert wurde.

103Ebd. S.220-221

104 Foucault, M.(1992). *Andere Räume*. Barck, K.(Hrsg.). (1992). *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam S. 40

105Curtis, R., Glöde, M. & Koch, G.(Hrsg.). (2010). *Synästhesie-Effekte: zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. München: Fink S.56-59

106Ebd S.42

Darüber hinaus könnte der Club auch als Bilderarchiv der zeitgenössischen Kunst- und Werbewelt verstanden werden.

Foucaults „Ort aller Zeiten“¹⁰⁷ findet sich ähnlich wie im Museum auch im Club wieder, da Visuals bereits vorhandenes Bildmaterial der zeitgenössischen Kultur archivieren und wiedergeben.

Foucaults Idee einer heterochronen Ordnung wird am Beispiel der Clubvisuals deutlich. Die gesampelten Bildsequenzen zitieren verschiedene Epochen und Kunst- und Werbebilder, sodass sie alle an einem Ort, dem Club, mit Hilfe der Visuals in Erscheinung treten.

Infolgedessen könnte der Club dem Modell der Heterotopie zugeordnet werden.

Ein weiterer Aspekt in Hinblick auf das Verhältnis zwischen Raum und Visuals stellt das Visual Mapping dar, das eine Erweiterung der Projektionsflächen bedeutet.

Im nächsten Unterkapitel wird das Visual Mapping erklärt und analysiert.

¹⁰⁷Ebd. S.43

3.3 Das räumliche Verhältnis zwischen visueller und auditiver Ebene im Club

3.3.1 Die Erweiterung der Projektionsflächen durch das Visual Mapping

Das Visual Mapping könnte als eine Lichtinstallation im Club betrachtet werden, welche eine neue räumliche Darstellungsform von Visuals im Club darstellt und sich von konventionellen Visuals unterscheidet.

Anders als Visuals sind Visual Mappings dreidimensionale räumliche Installationen im Raum, auf die Visuals projiziert werden.

Dabei werden die Visualisierungen auf mehrere Flächen projiziert, was eine Überlagerung von Visuals in mehreren Ebenen des Raums impliziert.

Dies kann auch auf Led-Flächen geschehen, die von den Vjs bespielt werden.

Letztere werden mit Hilfe von Videotechnikern installiert und von Vjs visualisiert und gehören neben den Monitoren und weiteren bespielten Flächen, zum Interieur von vielen Clubs. Dabei liegt der Fokus auf Farbe und Rhythmus und nimmt eine abstraktere Form an, als die der Visuals.

Der Berliner Club Watergate arbeitet mit den Visual Mapping Künstlern von Room Division¹⁰⁸ zusammen. An der Decke des Clubs wurde eine LED-Anzeige installiert, die sich am Rhythmus des Dj-sets orientiert und dadurch von einer Intermedialität von Led und Musik gekennzeichnet ist.

Das an dieser Stelle gezeigte Video illustriert die Funktion und den Effekt des Visual Mappings.¹⁰⁹

¹⁰⁸<http://www.roomdivision.com/index.php?s=Watergate>

27.4.12

¹⁰⁹<http://www.roomdivision.com/2006/10/27/watergate-slices-2-06/>

27.4.12

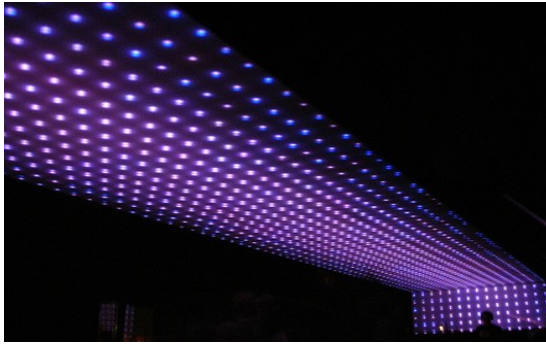


Abb.1: Visual Mapping von Room Division im Watergate Club Berlin

Eine weitere Variante des Visual Mappings ist das Bespielen mehrerer Led-Flächen, auf denen die Lichtmuster sich synchron auf den verschiedenen Ledflächen abbilden und sich kontinuierlich fortsetzen.

Bildwerk, ein österreichisches Vj-Duo spielen in ihren Visualisierungen mit der Ledfläche, was im folgenden Clip zu sehen ist.¹¹⁰

Hier bewegen sich vereinzelt, farbige Quadrate von Ledfläche zu Ledfläche und werden im Laufe des Mappings, von rotierenden Sternen und Zahlen abgewechselt.

Visual Mappings sind wie an den beiden Beispielen sichtbar wird, von einer abstrakten Ästhetik gekennzeichnet und verfolgen keine Narration.

Zudem erfolgt das Mapping konträr zu konventionellen Visuals meist in Zusammenarbeit mit Videotechnikern des Clubs, die für die technische Adjustierung der Led-Flächen zuständig sind.

Eine weitere Möglichkeit des Visual Mappings ist durch die Überlagerung von mehreren Projektionsflächen gegeben.

Dies ist bei den Vj-Künstler_innen von Eye Fatigue¹¹¹ sehen, deren Visuals als Installationen im Raum fungieren, was eine Rezeption von Visuals aus mehreren Perspektiven und eine Überschneidung derselbigen ermöglicht.

¹¹⁰<http://vimeo.com/16944522> 27.4.12

¹¹¹<http://www.eyefatigue.de/>

27.4.12

Das wird in diesem Clip sichtbar, der einen Act von Eyefatigue auf dem Soundframe Festival zeigt.¹¹² Darin werden die Visuals auf quadratische Würfel projiziert und gleichzeitig auf eine Leinwand.¹¹³

Visual Mappings, die eine räumliche Überlagerung der Visuals intendieren, wird auch bei den Vjs von Supermafia evident, deren Visuals den gesamten Clubraum einnehmen und ihn bespielen.

Durch die immersive Projektion der Visuals im Raums wirken die Clubbesucher_innen wie dreidimensionale Objekte der Visualisierungen, was durch deren Performativität noch verstärkt wird.¹¹⁴

Hier erfolgt durch die Erweiterung der Projektionsfläche auf den gesamten Raum, eine audiovisuelle Erfahrung, die von den Rezipient_innen haptisch erfahrbar wird.

Infolgedessen könnte man Parallelen zum Expanded Cinema herstellen, da auch hier die Rezipient_innen „sowohl zur Projektionsfläche werden, als auch Akteur_innen der audiovisuellen Live-Performance.

Darüber hinaus werden beim Visual mapping dreidimensionale Objekte im Raum wie zum Beispiel Kugeln oder andere geometrische Formen mit Visuals bespielt.

Vj Roxs Visual Installation besteht, wie in folgendem Clip ersichtlich, aus drei 3D Dreiecken, auf die Visuals projiziert werden, die mit der räumlichen Anordnung spielen.¹¹⁵

Auch in diesem Beispiel kann man Parallelen zum Expanded Cinema erkennen, da hier die Illusion von Bewegtbildern visuell für die Clubbesucher_innen sichtbar wird.

Dies geht mit einer Dekonstruktion von Sehgewohnheiten im allgemeinen und im Bezug auf das Dispositiv Visual einher.

112<http://av.soundframe.at/artist/live-visuals/eyefatigue/> 8.5.12

113<http://vimeo.com/10867862> 8.5.12

114<http://vimeo.com/8724080> 2.5.12

115<http://vimeo.com/41273173> 2.5.12

Die Projektion von Visuals auf geometrische Formen kann man bei dem Vj-Kollektiv Anti-Vj beobachten.

Das Vj-Kollektiv ist mit seinen Visual Mapping Installationen nicht nur in Museen der zeitgenössischen Kunst vertreten, sondern auch auf audiovisuellen Festivals.

Der folgende Clip vom „Nuits Sonores“ Festival in Lyon, einem Festival für elektronische Kultur, mit Djs und Bands illustriert das Visual Mapping von Anti-Vj.¹¹⁶

Hierbei setzt sich das Dj-Pult aus einer Anordnung von vereinzelt Dreiecken zusammen, auf die Visuals projiziert werden, die in einem intermedialen Verhältnis zur Musik stehen und mit der Geometrie der Formen spielen.

Die Aufmerksamkeit der Betrachter_innen fokussiert sich in dieser Installation gleichzeitig auf die visuelle und auditive Ebene des Raums, da die Lichtinstallation durch die Installation am Dj-Pult verstärkt wahrgenommen wird.

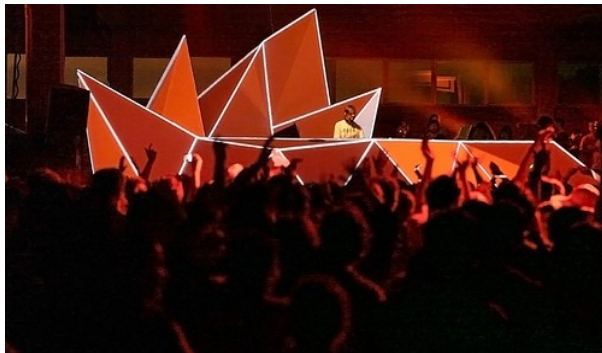


Abb.2: Visual Mapping Anti-Vj Nuits Sonores

Die Erweiterung der Projektionsfläche im Club und das Aufbrechen des Dispositiv Visuals ist auch bei Lichtobjektkünstler Jörg Obenauer ein zentraler Gedanke seiner Lichtkunst.

Jörg Obenauer stellt seine kinetischen Lichtobjekt Installationen, sowohl im Kunstraum¹¹⁷, als auch im Club aus.

¹¹⁶http://www.antivj.com/nuits_sonores/index.htm 2.5.12

¹¹⁷<http://www.joergobenauer.de/vitatext01.htm> 10.5.12

Seine Installationen könnten im weitesten Sinne als Visual Mapping betrachtet werden, da sie eine Erweiterung der Lichtkunst darstellen, die der Stimulierung der Clubbesucher_innen dient.

Im folgenden Clip sieht man seine „Blobtubes“ im King Kamehameha Club FFM.

Die orangen Leuchtstäbe, in denen das Licht zirkuliert, wurden als Installation im Club angebracht, um neben den Visuals auf den Leinwänden die Atmosphäre des Clubs zu beeinflussen.¹¹⁸



Abb. 8: Blobtubes Jörg Obenauer

Ein andere Installation names „Sonden“ im Cocoon Club zeigt neongrüne Lichtobjekte an der Decke des Clubs, die sich an einem Draht befestigt von dem einen Ende zu anderen Ende des Raums bewegen.¹¹⁹



Abb.9: Sonden Jörg Obenauer Cocoon Club

¹¹⁸<http://www.joergobenauer.de/> 10.5.12

¹¹⁹<http://www.joergobenauer.de/kontakt.htm> 10.5.12

Diese Lichtobjektinstallationen hinterfragen das Dispositiv Visual, indem dieses auf kinetische Lichtobjekte erweitert wird.

Abschließend kann festgestellt werden, dass die visuelle Überlagerung von Visual Mapping Installationen, eine audiovisuelle Wahrnehmung ermöglicht, die sich von der im musealen Kontext oder Kino deutlich differenziert.

Zu den Haupteinflüssen des Visual Mappings kann man das Expanded Cinema zählen, das die gewohnten Blickkonstruktionen beim Film analysieren und erweitern wollte.

Die Erweiterung der Projektionsflächen war eine entscheidende Veränderung der Sehgewohnheiten, die sowohl das Expanded Cinema, als auch das Visual Mapping betrifft.

Darüber hinaus sollte die Überlagerung von mehreren Bildebenen zusätzlich zur Tonebene, das Blickregime des Apparats in Frage stellen.

Auch dies wird in den Visual Mappings sichtbar, da diese aus mehreren Perspektiven betrachten werden können und meist im Rhythmus der Musik interagieren.

Zudem illustrieren die Beispiele des Künstler_innenkollektivs Anti-Vj und dem deutschen Lichtobjektkünstler das künstlerische Potential des Visual Mappings.

Das Visual Mapping kann auch als Lichtobjektkunst im Clubraum bezeichnen, das die Sehgewohnheiten im Allgemeinen hinterfragt und neu definiert.

Darüber hinaus dekonstruiert das Visual Mapping auch die Blickkonstruktion und die Sehgewohnheiten, die sich bereits im Club etabliert haben.

Die konventionelle Projektion auf Leinwände und Clubwände wird aufgebrochen und auf geometrische Figuren erweitert, um so neue Perspektiven hinsichtlich der Visuals zu ermöglichen.

Hinzu kommt, dass bei der Projektion von Visuals auf dreidimensionale Objekte, eine Schnittstelle zwischen dem realen Raum und dem medialen Raum entsteht, wie es das Expanded Cinema beabsichtigte.¹²⁰

120 Michalka, M. (Hrsg.). (2003). *X-Screen. Filmische Installationen und Aktionen der Sechziger- und Siebziger Jahre*. Köln: Katalog zur Ausstellung im Museum für Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien, 13. Dezember 2003 bis 29. Februar 2004 S.88

Den Besucher_innen werden die *digitalen Translokalitäten* im Clubraum präsentiert, die sie im Rahmen einer Party-Kunstveranstaltung performativ erleben können.

Darüber hinaus bewirkt die Erweiterung der Projektionsflächen auch gleichzeitig eine Veränderung im Hinblick auf die Maschine-Betrachter-Beziehung.

Zu den essentiellen Aufgaben des Wahrnehmungsapparats gehört zunächst die Unterscheidung zwischen dem „elektronischen Abbild und dem physikalischen Bild“^{121 122}.

Zudem entspricht die Größe der Bilder des elektronischen Abbilds nicht dem Originalabbild, weshalb der Wahrnehmungsapparat auch diese unterschiedlichen Größenverhältnisse ausgleichen muss.¹²³

Die Erweiterung der Projektionsfläche auf dreidimensionale Objekte im Raum und die Mehrfachprojektion evoziert das Aufbrechen des elektronischen Abbilds aus dem Monitor.

Zugleich wird dies als plastisches Objekt im Raum erfahrbar, indem es auf dreidimensionale Objekte projiziert wird.

Das Visual Mapping, zeichnet eine neue Tendenz ab, im Hinblick auf das Verhältnis von Musik und Visual und deren Rezeption.

Im Folgenden soll das Verhältnis von konventionellen Visuals und Musik im Clubraum erörtert werden.

121Haustein, L.(2003). Videokunst S.114

122 Vgl Ebd. S.114

123 Vgl S.114

3.3.2 Das Verhältnis von Musik und Visuals im Club

Das räumliche Verhältnis von Musik und Visuals scheint zunächst von den physikalischen Gesetzen bestimmt zu sein, da Musik überall hörbar ist, wohingegen Visuals nur dort sichtbar sind, wo sie projiziert werden.

Dennoch sollte das räumliche Verhältnis von Musik und Visuals im Clubraum zunächst aus einer musikhistorischen Perspektive betrachtet werden.

Im Rahmen von Feierlichkeiten erfüllte Musik bis ins 18. Jahrhundert primär einen sozialen Zweck, weshalb die Rezeptionshaltung von einer Zerstreuung charakterisiert war¹²⁴.

Durch die Etablierung von Musik als Kunstform und die daraus resultierende Steigerung der Aufmerksamkeit seitens der Zuhörer_innen, bildete sich eine „räumliche Musikzentrierung“¹²⁵ heraus.

Dies wurde auch durch den Bau von Konzerthäusern und Räumlichkeiten für Musikkonzerte im urbanen Raum sichtbar¹²⁶, wodurch Alltagswelt und Kunstwelt voneinander getrennt wurden¹²⁷.

Auch im Inneren der Konzertsäle wird die veränderte Rezeption von Musik deutlich, in dem die Musiker_innen auf erhöhten Bühnen und Podien positioniert wurden, was eine Trennung von Musizierenden und Zuhörer_innen zur Folge hatte.¹²⁸

Hinzu kommt, dass Musikkonzerte die Aufmerksamkeit der Besucher_innen durch gezielte Programmgestaltung verändern steigern sollten, indem diese in zwei 45 minütige Blöcke unterteilt wurden, die eine Pause implizierte.¹²⁹

Mit dem Aufkommen des Bürgertums verändert sich die Rezeption dahingehend, sodass das Publikum eine passive Rezeptionshaltung einnehmen musste.

124 Schneidewind, P & Tröndle, M. (Hrsg.). (2003). *Selbstmanagement im Musikbetrieb. Handbuch für Musikschaffende*. Bielefeld: Transcript S.18

125 Ebd. S.18

126 Vgl. Ebd. S.18

127 Vgl. Ebd. S.23

128 Vgl. Ebd. S. 18

129 Vgl. Ebd. S.18

Diese Form der Rezeption wird bei klassischen Konzerten sichtbar, die meist von elitären Kreisen besucht werden und deren Verständnis von Rezeption von Musik als Kunstform unterstreicht.¹³⁰

Durch die Entwicklung neuer Musikgenre veränderte sich auch wieder die Rezeptionshaltung der Zuhörer_innen, die statische Rezeption wurde aufgebrochen und die Orte der Aufführung fanden sich im privaten Raum bzw. in unkonventionellen Veranstaltungsorten wie beispielsweise Turnhallen statt.¹³¹

Dies ermöglichte eine flexible Programmgestaltung und freiere Rezeptionshaltung für das Publikum.¹³²

Die Rezeptionshaltung von elektronischer Musik ist von ähnlichen Faktoren charakterisiert, da sich diese erst als anerkannte Musikform etablieren musste.

Poème électronique und andere Entwicklungen in der Musikavantgarde hatten die Veränderung von Hörgewohnheiten des Publikums, hinsichtlich elektronisch erzeugter Musik zur Intention.

Nachdem sich diese weitestgehend verändert hatten, konnte sich diese als Tanzmusik etablieren.

In der Entstehung der Raves waren die auditive und visuelle Ebene zunächst gleichberechtigt, und wiesen Parallelen zu Performances des Expanded Cinemas auf, bei dem die Performativität des Publikums die audiovisuelle Performance mitprägte.

Die Entstehung des Starsystems der Djs in den 1990er Jahren bedingte eine hierarchische Verschiebung zwischen auditiver und visueller Ebene, zugunsten der Ersteren.¹³³

Diese Entwicklung führte zur Anerkennung der Djs als bedeutendes Element im Club und einer Diskrepanz, bezüglich der Repräsentation und Anerkennung dieser beiden Kunstformen.¹³⁴

130 Vgl.Ebd. S.18

131 Vgl Ebd. S. 25

132 Vgl. Ebd. S.25

133 Lund,C., & Lund. H.(2009). *Audio.Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers S. 292

134 Ebd. S.292

Djs wurden räumlich erhöht, wohingegen Vjs eine marginale Position im Raum inne hatten, weshalb diese meist auch nicht vom Publikum wahrgenommen werden.

Zudem ist in manchen Clubs meist nur eine kleine Projektionsfläche für die Visuals gedacht, wodurch die Repräsentation der Musik des DJs im Vordergrund steht und die Visuals eine Randposition einnehmen bzw. Teil des Interieurs darstellen.

Dennoch gibt es Clubs in denen die audiovisuelle Komponente eine wichtige Bedeutung hat.

Die gleichberechtigte Repräsentation von Visuals und Musik im Club zeigt sich am Beispiel des Clubs Harry Klein¹³⁵ in München.

Das Harry Klein besteht aus einem weißen, quadratischen Clubraum, der dem Ausstellungsprinzip des White Cubes im musealen Räumen entspricht¹³⁶.

Der Bruch mit der Rezeption nach dem Prinzip des White Cubes wird durch die Projektion von Visuals auf drei Wände evoziert, so dass die Visuals mit der Architektur des Raums verschmelzen können und die Clubbesucher_innen Teil der Projektionsfläche werden.



Abb.5: Harry Klein

¹³⁵<http://harrykleinclub.de/> 8.5.12

¹³⁶<http://www.youtube.com/watch?v=RZVWiy-NGeg> 00:04:13-00:04:35 7.5.2012

Gleichzeitig wird dadurch das immersive, synästhetische Erlebnis im Club verstärkt, wodurch die visuellen und auditiven Elemente gleichberechtigt im Clubraum vertreten sind.

Dies zeigt sich auch auf der Homepage des Clubs, in den Rubriken Ohr und Auge werden sowohl Streams der Dj-Acts¹³⁷, als auch Aufnahmen der VJ-Acts¹³⁸ veröffentlicht, die anschließend im Homepagearchiv des Clubs festgehalten werden.

Darüber hinaus gab es in Kooperation mit dem Verein Spiel-trieb einen Live-Stream der Live-Visuals und das Live DJ-Set des Clubabends übertrug.¹³⁹

Zusätzlich veröffentlicht das Harry Klein ein DJ-VJ Podcast,¹⁴⁰ wie in diesem Beispiel mit dem Münchner Dj Dario Zenker und der Vjane und Videokünstler_In Mo/aiko okamoto.¹⁴¹

Hier wird eine Überschneidung von Party und Kunst ersichtlich, bei der die Performativität der Clubbesucher_innen bewusst durch die Intermedialität von Bild und Ton verstärkt wird.

Der Wiener Club Flex versucht ebenfalls den Visualisierungen der Vjs im Club mehr Bedeutung beizumessen.

Eine Led-Fläche auf der Decke der Tanzfläche, zwei Projektionsflächen seitlich der Tanzfläche, eine Leinwand beim Dj-Pult und Flatscreens sind als Fläche für Visuals im Raum installiert.¹⁴²

Der folgende Clip zeigt die Release-Party der Schönbrunner Perlen, einem Minimal-Techno Kollektiv aus Wien.

Dabei kann man verschiedene Visualisierungen auf Led Flächen, Leinwänden und Flatscreens sehen, um das audiovisuelle Erlebnis der Besucher_innen zu verstärken.

Obwohl die Visuals hier eine wichtige Rolle spielen, werden Vjs nicht als integraler Bestandteil des Clubs gesehen, wie es beim Harry Klein Club der Fall ist.

137 <http://harrykleinclub.de/ohr/content.php> 18.12. 2012

138 <http://harrykleinclub.de/auge/content.php> 18.4.2012

139 <http://www.spiel-trieb.org/v3/> 18.4.12

140 <http://harrykleinclub.de/tag/videopodcast/> 25.4.2012

141 <http://vimeo.com/okamotoaiko> 25.4.2012

142 <http://vimeo.com/36692691> 25.4.2012

In diesem nehmen VJs eine gleichberechtigte Rolle neben den Djs ein, sodass mehrere clubinterne „Resident“¹⁴³ VJs zusätzlich zu den Resident Djs¹⁴⁴ beschäftigt sind.¹⁴⁵

Ein weiteres Beispiel für die gleichberechtigte Repräsentation von Visuals ist der Club *Pratersauna*¹⁴⁶ in Wien, der sich in einer ehemaligen Sauna im Prater befindet.

Die Pratersauna begreift sich als Social Life und Art Space, weshalb die Involvierung von künstlerischen Konzepten und Ansätzen im Clubprogramm eine wichtige Bedeutung hat.

Den Besucher_innen steht, sowohl ein Indoorpool, als auch ein Outdoorpool zur Verfügung.

Montage sauvage projizierten ihre Visuals auf eine Leinwand, die am Rand des Swimmingpools angebracht wurde und dann auf die Wasseroberfläche übergang.

Die Clubbesucher_innen, welche darin badeten, wurden dadurch performativ in die Visuals eingebunden.

So wurden die Clubbesucher_innen zu Akteur_innen der gezeigten Visualisierungen, was an Performances des Expanded Cinemas erinnert.¹⁴⁷

Darüber hinaus wird die Zweiteilung von Abbild und Objekt hinterfragt, was durch die Involvierung der Clubbesucher_innen in die Projektion geschieht.

Das künstlerische Potential vieler Visualisierungen wurden bereits in einigen Beispielen evident und unterstreicht wiederum den Einfluss und die Bedeutung des Expanded Cinemas auf das Visual.

Dieses Potential wurde bereits von der zeitgenössischen Kunst erkannt, weshalb eine Bottom-up Bewegung der Visuals in die zeitgenössische Kunst zu erkennen ist.

Diese Bottom-up Bewegung findet sich auch im urbanen Raum wieder.

Demnach könnte man den Club als Schnittstelle zwischen Hoch-und-Massenkultur bezeichnen.

143http://harrykleinclub.de/index_v2.html 10.5.12

144<http://www.harrykleinclub.de/ohr/content.php> 10.5.12

145http://harrykleinclub.de/index_v2.html 10.5.12

146<http://www.pratersauna.tv/site/> 25.4.2012

147<http://vimeo.com/12105923> 25.4.2012

Im nächsten Kapitel wird der Einfluss von Visuals auf die zeitgenössische Kunst und den urbanen Raum analysiert.

4. Der Club als Schnittstelle zwischen Hoch-und-Massenkultur

4.1 Die Bottom-up Bewegung der Visuals in die zeitgenössische Kunst

Visuals sind seit der Entstehung der Clubs in der Clubkultur vertreten und sind von einer eigenen Ästhetik geprägt.

Diese hat sich in den letzten Jahren nicht nur in der Hochkultur, sondern auch der Massenkultur etabliert.

In diesem Kapitel wird analysiert, inwiefern Visuals, Einfluss auf die zeitgenössische Kunst und dem urbanen Raum haben.

Zunächst soll die Bottom-up Bewegung der Visuals in die zeitgenössische Kunst näher betrachtet werden und deren Einfluss auf die Ästhetik im musealen Kontext.

2005 zeigte das Centre Pompidou in der Ausstellung „D-Day Today-Design“ die audiovisuelle Installation „Earth“ des Vj-Kollektivs Pfadfinderei und den Djs Modeselektor.

Modeselektor¹⁴⁸ und Pfadfinderei,¹⁴⁹ deren bisherige Arbeiten dem Clubkontext zu zuordnen sind, haben für das Centre Pompidou eine audiovisuelle Dolby Surround Installation konzipiert.

¹⁴⁸<http://www.modeselektor.com/> 3.5.12

¹⁴⁹<http://www.pfadfinderei.com/> 3.5.12

Die audiovisuelle Installation Earth könnte als Andeutung auf den Klimawandel und die Umweltverschmutzung interpretiert werden.

Dabei erfolgt die Narration in diesem Visual non-linear und ermöglicht individuelle Assoziationsketten bei den Rezipient_innen.

Zu Beginn des Visuals wird ein länglicher Bildausschnitt im Format 16:4 gezeigt, in dem ein Steinbruch zu sehen ist.

Graue Buchstaben für den Titel „Earth“ erscheinen im Bildausschnitt und die Namen der Künstler_innen Modeselektor und Pfadfinderei werden eingeblendet.¹⁵⁰

Der Ton ist monoton und steht in einem intermedialen Verhältnis zur visuellen Ebene.

Im Intro des Visuals werden zunächst die Künstler_innen und das Thema der Installation vorgestellt, was durch das Zeigen des Steinbruchs geschieht.

Kurz darauf zerbrechen die Lettern des Titels „Earth“ und ähneln in ihrer Erscheinung, den im Hintergrund zu sehenden Steinbruch.¹⁵¹

An dieser Stelle werden Text und Bild visuell aneinander angepasst, womit die Aussagekraft von Bild und Text verstärkt wird.

Bald darauf ist ein länglicher Bildausschnitt zu sehen, der den Steinbruch zeigt.

Als Nächstes ist ein Splitscreen zu sehen, der mehrere Bildausschnitte zeigt, in denen Felsbrocken in ihre Einzelteile zerbrechen¹⁵², womit auf den Klimawandel und die Zerstörung der Erde hingewiesen werden könnte.

Anschließend werden in der Mitte des Screens zwei Roboterfäuste eingeblendet, woraufhin die Splitscreens verschwinden.

Hierbei könnten die Roboterfäuste symbolisch für die Zerstörung der Erde durch den Menschen und den technologischen Fortschritt stehen.

Dieses Motiv wird auch im weiteren Verlauf des Visuals wiederholt aufgegriffen.

Dabei werden zwei Roboterfäuste gezeigt, zwischen diesen ist ein Bildausschnitt zu sehen, in dem Steine auf einem Steinhaufen zerbrechen¹⁵³.

¹⁵⁰<http://vimeo.com/36002544> 00:00:05

¹⁵¹ Ebd. 00:00:07-00:00:10

¹⁵² Ebd. 00:00:20 -00:00:21

¹⁵³ Ebd. 00:00:22-00:00:24

Im weiteren Verlauf dieser Bildsequenz zerbrechen diese in ihre Einzelteile¹⁵⁴, womit hier die Zerstörung des Menschen durch sich selbst thematisiert wird.

Danach erscheint der gleiche Bildausschnitt wie zu Beginn des Clips, in dem Steine zu sehen sind, die im gleichen Moment zerbrechen.

Nachdem eine grafische Animation der Steinplatten in den Farben rot, braun, grau in der Mitte des Bildausschnitts gezeigt wird, die in sich zerbricht, zerfällt auch der gesamte Bildausschnitt¹⁵⁵.

In den nächsten Bildsequenzen wird das Motiv der grafischen Steinplatten wiederholt aufgegriffen, das zusammen mit dem Bildausschnitt in sich zerbricht¹⁵⁶.

Auch die folgenden Bildsequenzen zeigen das synchrone Zerbrechen von grafischer Darstellung und Filmaufnahme der Steinplatte.¹⁵⁷

Kurz darauf findet eine Überlagerung von Grafik und Bildausschnitt statt¹⁵⁸, was in den folgenden Bildsequenzen kontinuierlich fortgesetzt wird.

Die Überlagerung von mehreren Bildpraktiken, hier durch Grafik und Filmaufnahme, ist eine elementare Bildpraktik der Visuals, das auch hier eingesetzt wird.

Die Medienkunstinstallation Earth ist ähnlich wie ein Clubvisual von einer non-linearen Erzählstrategie geprägt, die bei den Rezipient_innen eigene Assoziationsketten evozieren soll.

Dabei werden abstrakte Bilder verwendet, um bei den Rezipient_innen freie Assoziationen zu evozieren.

Dennoch werden hier keine Found-Footage Aufnahmen oder Loops verwendet, was charakteristisch für Clubvisuals ist.

Diese audiovisuelle Installation kann durch seine non-lineare Narration, die zu Beginn der Arbeit beschriebene Problematik, der Rezeption von Bewegtbildern im musealen Raum lösen.

154 Ebd. 00:00:22-00:00:25

155 Ebd. 00:00:28 – 00:00:32

156 Ebd. 00:00:32-00:00:41

157 Ebd. 00:00:42-00:00:50

158 Ebd. 00:00:50-00:00:56

Diese ist im musealen Raum durch das Ausmaß der Medienkunstinstallationen, meist von einer fragmentarischen Rezeption gekennzeichnet.

Durch die non-lineare Narration erhalten die Betrachter_innen wieder die Autonomie über das Kunstwerk, wie es bei Nicht- Bewegtbildern der Fall ist.

Infolgedessen ermöglichen non-lineare Medienkunstinstallationen den Betrachter_innen eine mehrmalige Rezeption, ohne dass diese in ihrer Vollständigkeit rezipiert werden müssen.

Zudem kann bei dieser Medienkunstinstallation eine Intermedialität von Bild-und-Tonebene beobachtet werden, die sich konträr zu der Situation im Clubkontext verhält, in der meist die Tonebene dominiert.

Des Weiteren unterscheidet sich die Rezeptionshaltung der Betrachter_innen, die anders als im Club, eine konzentrierte ist und nicht von einer performativen, leiblichen Wahrnehmung charakterisiert ist.

Kuratiert wurde die Installation vom Label Dalbin aus Paris, das in seinen kuratierten Ausstellungen den Fokus auf zeitgenössische, neue Ästhetikkonzepte setzt.¹⁵⁹

Am Beispiel von Earth wird das Interesse an neuen digitalen Erzählstrategien sichtbar, die von der zeitgenössischen Kunst adaptiert werden könnten, um die Rezeptionshaltung bezüglich Medienkunstinstallationen zu verändern.

Darüber hinaus gibt es ein weiteres Beispiel für die Bottom-up Bewegung von Visuals in die zeitgenössische Kunst.

Das Museum für zeitgenössische Kunst Patio Herreriano¹⁶⁰ in Valladolid Spanien, zeigte im Rahmen seines fünfjährigen Bestehen, eine Videomapping Projektion des Künstler_innenkollektivs Extrañas¹⁶¹, die Projektionskunst, sowohl für staatliche Institutionen, als auch für Firmen anbieten.

In folgendem Clip sieht man die Projektion von Visuals an die Häuserfassade des Patio Herreriano.¹⁶²

¹⁵⁹<http://www.dalbin.com/projets/23> 3.5.12

¹⁶⁰<http://www.museopatioherreriano.org/MuseoPatioHerreriano> 3.5.12

¹⁶¹<http://www.xtranas.com/> 3.5.2012

¹⁶²<http://vimeo.com/7261389> 8.5.12

Konträr zum vorhin erwähnten Beispiel „Earth“ erinnert hier die Bildsprache der Visuals, deutlicher an die Narration und Bildpraktiken von Visuals im Club.

Non-lineare und computergenerierte Grafiken bewegen sich zum Takt der Musik und sind von der flackernden Ästhetik der Visuals gekennzeichnet.

Zusammen mit der auditiven Ebene entspricht dies nur marginal der Rezeptionshaltung im Club, da aufgrund der Erwartungserhaltung, die hinsichtlich eines Museumsbesuches entsteht keine körperliche, emphatische Rezeption erfolgt.

Sondern ähnlich wie beim konventionellen Besuch eines Museums, eine kontemplative und Rezeption der gezeigten Visuals zur Folge hat.

Daraus resultierend könnte hier behauptet werden, dass die Bewegtbilder, die im Bildarchiv der Clubvisuals konserviert wurden, wieder zu ihrem Ausgangspunkt dem Museum als Archiv der Bilder zurück kehren und in der musealen Rezeptionshaltung konsumiert werden.

Ein weiteres Beispiel verdeutlicht diese These und illustriert den Einfluss von Visuals auf die zeitgenössische Kunst.

Das zehnjährige Jubiläum des Leopold Museums in Wien, das im Besitz der weltweit größten Sammlung des Künstlers Egon Schieles ist, feierte sein Bestehen mit der Ausstellung „Provokation und Melancholie. Das Egon Schiele Projekt“¹⁶³.

Im Laufe der Ausstellung wurden Künstler_innen der bildenden Kunst, Tanz und Performance eingeladen sich in den Ausstellungsräumen interdisziplinär mit den Werken des österreichischen Künstlers auseinanderzusetzen.¹⁶⁴

Lichttapete projizierte im Rahmen des Fundraisingdinner¹⁶⁵ zu Gunsten des Egon Schiele Dokumentationszentrums einige Bildmotive des Künstlers in drei Ausstellungsräume, die Aula und an die Häuserfassade des Museums.¹⁶⁶

¹⁶³<http://www.leopoldmuseum.org/de/presse/meldungen/119> 9.5.12

¹⁶⁴ http://www.mqw.at/de/programm/detail/?event_id=6610 9.5.12

¹⁶⁵<http://www.leopoldmuseum.org/de/presse/meldungen/119> 9.5.12

¹⁶⁶<http://www.lichttapete.at/#> 9.5.12



Abb.6: Egon Schiele Projektion Leopold Museum

Ähnlich wie die vorhin erwähnten spanischen Projektionskünstler_innen bieten die Wiener Lichtkünstler_innen ihre Projektionen für Veranstaltungen von Firmen und Museen an¹⁶⁷.

Beim Fundraisingdinner des Leopold Museums wurden 30 Figuren aus den Werken Egon Schieles in Form von Dia-und-Videoprojektionen in die Räumlichkeiten projiziert¹⁶⁸.



Abb.7: Egon Schiele Fundraisingdinner Leopold Museum

Zusätzlich zu den Projektionen wurden Videos von Fritz Fitzke gezeigt, in denen verschiedene Figuren von Egon Schiele präsentiert wurden¹⁶⁹.

¹⁶⁷<http://www.lichttapete.at/#> 9.5.12

¹⁶⁸<http://www.leopoldmuseum.org/de/partner/lichttapete> 9.5.12

¹⁶⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=RvFJxbVm3-U> 9.5.12

An diesem Beispiel erkennt man den Einfluss der Visuals bzw. der Projektionskunst auf die zeitgenössische Kunst, dennoch werden keine spezifischen Bildpraktiken von Visuals sichtbar.

Vielmehr wird hier das Rezeptionsprinzip des White Cube verstärkt, dessen Wände eine Erweiterung des Bilderrahmens darstellen.

Zudem erfahren Schieles Figuren eine Dreidimensionalität, die den musealen Raum, anders als im White Cube dominieren und wie eine Tapete wirken lassen.

Auch hier ist keine performative Ästhetik der Visuals erkennbar, da die statische Präsentation der Bilder einerseits eine kontemplative Haltung der Besucher_innen hervorruft.

Andererseits wirken die Figuren wie eine Tapete, die das Sujet des Fundraisingdinner ästhetisch thematisieren.

Die Bottom-up Bewegung von Visuals ist bereits in vielen musealen Institutionen sichtbar.

Dennoch werden die Bildpraktiken der Visuals dem musealen Kontext angepasst und verlieren dadurch deren performativen Charakter, der die Ästhetik der Visuals maßgeblich prägt.

Infolgedessen reduziert sich der Einfluss von Visuals auf die zeitgenössische Kunst, hinsichtlich einiger ästhetischer Merkmale – die kontemplative Rezeptionshaltung der Museumsbesucher_innen bleibt.

Dennoch wird am Beispiel der Sound-Bild Installation von Modeselektor und Pfadfinderei ersichtlich, wie die non-lineare Narration, Einfluss auf die Rezeption im musealen Kontext hat. Die Performativität, welche durch Visuals und Ton im Clubkontext hergestellt wird, kann im Museum nicht beobachtet werden.

Darüber hinaus ist eine Intermedialität bezüglich des Bild-Tonverhältnisses zu erkennen, das an die museale Rezeption angepasst wurde.

Ähnlich verhält es sich beim Beispiel des Museo Patio Herreriano, das zwar die Bildpraktiken der Visuals anwendet, dessen Besucher_innen rezipieren diese jedoch mehr kontemplativ als performativ.

Das letzte Beispiel weist keinerlei spezifische Merkmale von Visuals auf, da die Bildmotive lediglich auf die Wände des White cubes projiziert werden, was eine Erweiterung des Bilderrahmes bedeutet, aber keine performative Ästhetik impliziert.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass die Ästhetik und Narration der Visuals und die statische Rezeptionshaltung im Museum zum Teil aufbricht.

Die Aufmerksamkeit der Rezipient_innen wird nicht mehr durch die vorgegebene Dauer des Visuals gesteuert, sodass eine flexiblere Rezeptionshaltung möglich ist.

Dennoch ist diese kontemplativ geprägt und geht nicht mit einer Performativität der Rezipient_innen einher.

Eine Schnittstelle zwischen Hoch-und-Massenkultur, bei dem die Ästhetik und Rezeptionshaltung beider Ebenen von Bedeutung ist, beschreibt das Sound:Frame Festival, das als nächstes vorgestellt und analysiert wird.

4.2 Das Sound:Frame Festival

Audiovisuelle Ausdrucksformen sind zentraler Ausstellungsgegenstand des Sound:Frame Festivals in Wien, das versucht als Schnittstelle zwischen Club und Kunstraum zu fungieren.

Das Festival begreift sich als transdisziplinäre Plattform, in der Architektur, Design und klassische Musik, Einfluss auf audiovisuelle Ausdrucksformen haben.¹⁷⁰

Zudem erörtert das Festival jedes Jahr eine andere spezifische Thematik hinsichtlich audiovisueller Ausdrucksformen.

Neben der Ausstellung im M.A.K. dem Museum für angewandte Kunst, liegt der Fokus des Festivals auch auf dem experimentellen Umfeld der Club Visuals.

Zusätzlich ergänzen Workshops und Podiumsdiskussionen mit Medienexpert_innen und Medienkünstler_innen das Angebot des Kunstfestivals.

Das Thema des Festivals 2012 lautet „Substructions“, in der diese audiovisuelle Kunstformen hinsichtlich des Kunstkontexts erörtert werden.¹⁷¹

Hier sollen unter anderem technische und theoretische Rahmenbedingungen vorgestellt werden, die diese Ausdrucksformen ermöglichen¹⁷².

Darüber hinaus wird über Nachhaltigkeit und Kulturökonomie im Rahmen des aktuellen Festivals diskutiert.

Auf der Homepage des Festivals werden die Künstler_innen des Festivals in verschiedene Kategorien unterteilt und ermöglichen den Festivalinteressierten einen Überblick über die verschiedenen Ausdrucksformen.

Die Kategorien werden unterteilt in:

Live-AV, Live-Visuals, Live Audio Act, Dj, Visual Mapping und den Künstler_innen der Ausstellung¹⁷³.

Zu jeder Künstler_in gibt es Live-Sets oder Videoclips.

170 Vgl. <http://2012.soundframe.at/festival-2012/ueber-soundframe/> 23.5.12

171 Vgl. <http://2012.soundframe.at/ausstellung/> 23.5.12

172 Vgl. <http://2012.soundframe.at/festival-2012/substructions/> 16.5.12

173 Vgl. <http://2012.soundframe.at/de/artists/> 16.5.12

Unter der Rubrik Programm werden die Medien-und-Kunst theoretischen Podiumsdiskussionen und Workshops und die Partys aufgelistet.¹⁷⁴

Zusätzlich gibt es einen Blog in dem Interviews mit den Künstler_innen der Ausstellung zu lesen sind, in denen Sie Ihren künstlerischen Zugang zu Ihren Arbeiten erklären.¹⁷⁵

Im Hinblick auf die Homepage wird sichtbar, wie das Festival versucht zwischen Hoch- und-Massenkultur zu vermitteln.

Der Überblick über die Angebote des Festivals ermöglicht eine Vernetzung zwischen den unterschiedlichen Disziplinen und Zugängen zu audiovisuellen Ausdrucksformen.

An Medienkunst Interessierte werden auf die experimentelle Medienkunstplattform Club aufmerksam.

Während Clubbesucher_innen audiovisuelle Kunst entdecken können, deren Ästhetik an Visuals im Club erinnert und diese für sich adaptiert hat und umgekehrt.

Beide Plattformen ergänzen sich und ermöglichen eine differenzierte Auseinandersetzung mit audiovisuellen Ausdrucksformen.

Des weiteren wurden audiovisuelle Installationen aus dem musealen Kontext isoliert und in den Clubkontext eingebunden.

In den Veranstaltungsräumlichkeiten der Ottakringer Brauerei wurden die Installationen ausgestellt, die bei der Eröffnungsfeier live bespielt wurden und in folgendem Clip zu sehen ist¹⁷⁶.

Im weiteren Verlauf der Sound:frame Partys konnte diese von den Partybesucher_innen rezipiert werden.¹⁷⁷

174 Vgl. <http://2012.soundframe.at/de/programm/> 16.5.12

175 Vgl. <http://2012.soundframe.at/festival-2012/blog/> 23.5.12

176 <http://vimeo.com/21607423> 23.5.12

177 http://festival.soundframe.at/program_de.php 23.5.12

Folgende Abbildungen zeigen die Installationen im Clubraum¹⁷⁸



Abb.8: Soundframe Installation in der Ottakringer Brauerei



Abb.9: Installation in Ottakringer Brauerei



Abb 10: Installation Ottakringer Brauerei

Infolgedessen wurde das experimentelle Umfeld Club für Installationen aus dem Kunstkontext genutzt, um so eine Verbindung zwischen Hoch-und-Massenkultur herzustellen.

Hier wurden Clubbesucher_innen audiovisuelle Kunstformen vorgestellt, die sie im experimentellen Umfeld Club rezipieren konnten.

Demnach könnte man behaupten das Museum wurde in den Club integriert, um eine neue Rezeptionshaltung hinsichtlich musealer Medienkunstinstitutionen herzustellen.

Dies könnte sowohl für Medienkunst Interessierte, als auch für Clubbesucher_innen eine interessante Perspektive auf audiovisuelle Ausdrucksformen bieten.

Die Rezeption von Installationen aus dem musealen Kontext, im Club könnte einen Einfluss auf deren Rezeptionshaltung haben.

¹⁷⁸ [http://2012.soundframe.at/galerie/?tx_chgallery_pi1\[dir\]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47](http://2012.soundframe.at/galerie/?tx_chgallery_pi1[dir]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47) 23.5.12

So werden die Installationen in einer performativen Rezeptionshaltung wahrgenommen, die sich konträr zur statischen, kontemplativen Haltung im Museum verhält.

Dies könnte eine Veränderung bezüglich der Rezeptionshaltung und Ästhetik von Medienkunstinstallationen bedeuten, die sich sowohl im musealen Raum, als auch Clubraum vollzieht.

Eine weitere Installation mit performativem Charakter fand in den ehemaligen Rinderhallen von St. Marx statt.

In diesen befindet sich die Mediaopera, eine Plattform, für die Visualist_innenszene Wiens.

Im Rahmen des Soundframe Festivals fand die Eröffnungsfeier dieser Plattform statt, in der die audiovisuelle Performance „Atom“ des Sounddesigners Robert Henke und des Medienkünstlers Christopher Bauder live bespielt wurde.¹⁷⁹

Die Installation „Atom“ besteht aus 64 mit Helium befüllten Luftballons, in denen Leds installiert sind¹⁸⁰.

Im Rhythmus zur Musik steigen die in Achterreihen angeordneten Luftballons, unterschiedlich auf und ab und flackern in sich variierenden Zeitabständen¹⁸¹.

Die performative Installation wird mit zwei Computerprogrammen und Software von dem Sounddesigner Robert Henke gesteuert.

Er kontrolliert und steuert die audiovisuelle Installation mit Hilfe von Midi-Signalen und dem Ableton-Live Programm, das eine Variation der installativen Performance zulässt.¹⁸²

179 http://festival.soundframe.at/program_de.php 23.5.12

180 <http://www.monolake.de/interviews/atoms.html> 23.5.12

181 <http://www.youtube.com/watch?v=zEpuIzOjXc> 23.5.12

182 <http://www.monolake.de/interviews/atoms.html> 23.5.12

Folgende Abbildungen zeigen die installative Performance:

Abb.11:

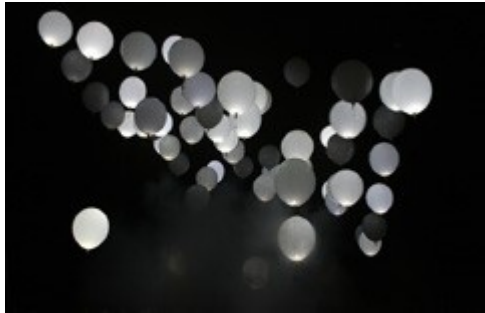


Abb.12:



Abb.13:



Abb.14:



Abb.15:

Abb.16:

Folgender Link zeigt die installative Performance:

<http://www.youtube.com/watch?v=zEepulzOjXc>¹⁸³

Ähnlich wie bei den vorangegangenen Beispielen sind hier die Grenzen zwischen Club und Kunstraum nicht genau definiert, was einen Einfluss auf die Ästhetik und Rezeptionshaltung der gezeigten installativen Performance hat.

Demnach hat sich das Sound:Frame Festival, das sich anfangs nur auf die Ästhetik und Rezeption von Visuals fokussierte, zur Schnittstelle zwischen Hoch-und-Massenkultur weiter entwickelt.

In diesem Kapitel wurde der Einfluss von Visuals auf die zeitgenössische Kunst sichtbar, der einen aktuellen transdisziplinären Diskurs prägt.

¹⁸³ <http://www.youtube.com/watch?v=zEepulzOjXc> 22.6.12

Die Bottom-up Bewegung der Visuals zeichnet sich nicht nur in der zeitgenössischen Kunst ab, sondern auch im urbanen Raum, weshalb im folgenden Kapitel der Einfluss von Visuals auf den urbanen Raum an signifikanten Beispielen aufgezeigt und analysiert werden soll.

4.3 Visuals im urbanen Raum

Nicht nur in der zeitgenössischen Kunst, sondern auch im urbanen Raum wird der Einfluss von Visuals sichtbar .

Hochhäuserfassaden werden mit Hilfe der Videomapping-Technik bespielt und prägen das urbane Stadtbild.

Konträr zur Kunstrezeption im Museum können die Betrachter_innen das Videomapping an den Hochhäuserfassaden der Stadt auf dynamische Art und Weise rezipieren.

Künstler_innen spielen mit der Architektur der Hochhäuserfassaden.

Projektionen im urbanen Raum wurden schon vor dem Aufkommen der Visuals von Videokünstler_innen initiiert, weshalb auch diese visuelle Repräsentationsform auf die Videokunst zurückgeht.

Im folgenden Kapitel werden einige Beispiele für Projektionen im öffentlichen Raum näher beschrieben und analysiert.

Das erste Beispiel nutzt ein Visual im Rahmen einer Werbekampagne.

Dabei wird der London Millbank Tower im Rahmen der Nokia Lumia 800 Werbekampagne mit 4D-Visuals von Drive Productions und der Musik des Djs Deadmau5 bespielt.¹⁸⁴

Die audiovisuelle Rezeption ist in Deadmau5 Shows besonders wichtig, weshalb das Visual Mapping zu den zentralen Elementen zählt.¹⁸⁵

Drive Productions eine Kreativagentur aus London entwickelt Animationen, Filme und Video Mapping Events für Firmen.

Beim Video Mapping des 118 m hohen Millbank Towers wurden 16 Beamer für die Projektion verwendet.

Das Produktionsteam von Drive Productions entwickelte ein Script für die 30 minütige Show, um eine Intermedialität zwischen Musik und Visuals zu garantieren.¹⁸⁶

Dieser produzierte eigens für die Nokia Light Show einen achtminütigen Remix seiner Musik.¹⁸⁷

Für die 30 minütige Live-Show wurde der Großteil der Beleuchtung in der näheren Umgebung ausgeschaltet, um die Visualisierungen auf der Hochhausfassade zu ermöglichen.¹⁸⁸

In den Visuals der Nokia Light Show wird mittels 4-D Effekten mit der Architektur des Hochhauses gespielt, dessen Oberfläche sich während der Show zu verändern scheint¹⁸⁹.

Nachdem eine in der Animation erscheinende Frau durch ein zerbrochenes Fenster blickt, stürzt der Turm ein und verschiedene Augen sind zu sehen, welche die Rezipient_innen betrachten¹⁹⁰.

Man könnte diese Bilder als das Aufbrechen der Sehgewohnheiten interpretieren, die sich durch die Inszenierung der Architektur vollzieht.

184 <http://www.telegraph.co.uk/technology/technology-video/8922159/Londons-Millbank-tower-collapses-in-spectacular-Nokia-Lumia-light-show.html> 9.5.12

185 <http://vimeo.com/27430969> 9.5.2012

186 <http://conversations.nokia.com/2011/11/29/nokia-brings-down-the-hua5-with-deadmau5/> 22.5.12

187 <http://conversations.nokia.com/2011/11/28/deadmau5-exclusive-interview-live-at-nokia-lumia-show/> 22.5.12

188 <http://www.telegraph.co.uk/technology/technology-video/8922159/Londons-Millbank-tower-collapses-in-spectacular-Nokia-Lumia-light-show.html> 9.5.2012

189 <http://www.youtube.com/watch?v=SX2Gd-kqV5s> 22.5.12

190 <http://www.youtube.com/watch?v=SX2Gd-kqV5s> 22.5.12 00:02:25 – 00:02:45

Diese war bislang auf die Lichtarchitektur und Projektion von Licht beschränkt und wird durch die neue Inszenierungsform des Visual Mappings erweitert, indem Animationen auf Häuserfassaden gezeigt werden.

Hier wird eine neue Rezeptionshaltung hinsichtlich der Architektur und medialen Bildern im urbanen Raum konzipiert.

Die Inszenierung des audiovisuellen Erlebnisses steht im Mittelpunkt der urbanen Umgebung, weshalb die Musik des Djs Deadmau5 und das Video Mapping von Drive Productions im Kontext mit der Clubkultur betrachtet werden sollte.

In diesem Beispiel wird deutlich wie der Clubraum in den öffentlichen Raum verlagert wird, der anders als im herkömmlichen Clubkontext jedem zugänglich ist.

Demnach erfährt der Clubraum in diesem Beispiel eine Öffnung, in der die Exklusivität des Clubs aufgebrochen wird.

Dennoch ist dies auf die Dauer des Events begrenzt, was in diesem Fall eine 30minütige Werbeshow impliziert.

Drive Productions nutzen ihre Animationen und Video Mappings in Events, um die Werbekampagnen nachhaltig zu prägen.¹⁹¹

In der Nokia Light Show wird erst gegen Ende der Show ein Bezug zum Werbegegenstand hergestellt.¹⁹²

Das Event steht im Vordergrund der Kampagne, um ein clubaffines, junges Publikum an zu werben und bedient sich dem ästhetischen Code der jungen, urbanen Clubszene.

Ästhetische Codes werden Konsumgütern zugeschrieben, mit denen sich Milieu Gruppen identifizieren und sich somit für diese entscheiden.¹⁹³

Zudem forcieren ästhetische Codes Aufmerksamkeit, was für die Vermarktung des Produktes von Vorteil ist.¹⁹⁴

191 <http://www.driveproductions.co.uk/> 22.5.12

192 <http://www.youtube.com/watch?v=SX2Gd-kqV5s> 22.5.12 00:04:39- 00:04:40

193 Vgl. Schneidewind, P & Tröndle, M. (Hrsg.). (2003). *Selbstmanagement im Musikbetrieb. Handbuch für Musikschaffende*. Bielefeld: Transcript S.36

194 Vgl. Ebd. S. 36

Des Weiteren spielen erlebnisorientierte Kampagnen eine wichtige Rolle bei der Generierung von Aufmerksamkeit, da diese einen identifikatorischen Moment bei der Milieu Gruppe evoziert.

An diesem Beispiel wird ersichtlich wie Nokia versucht mit ästhetischen Codes der Clubszene, hier die Musik des Djs Deadmau5 und das Video Mapping, ein urbanes, junges Publikum anzusprechen.

Dieses könnte sich mit dieser erlebnisorientierten Kampagne identifizieren und sich so möglicherweise für das Produkt entscheiden.

Darüber hinaus könnte der Millbank Tower als Objekt des öffentlichen Raums, als Symbol für Urbanität und den Puls der Zeit stehen.

Deshalb könnte man behaupten, dass die Inszenierung des Millbank Towers im Vordergrund stehe und als eine Überschneidung von Club und urbanen Raum betrachten.

Darüber hinaus spricht Eric de Bruyn von einer Topologie, in der die Liminalität zwischen Rezipient_innen, Medien und Raum nicht aufgehoben wird, sondern unterstrichen wird, um dann übertreten zu werden, was in diesem Beispiel hervorgeht.¹⁹⁵

Bei der Inszenierung des Millbank Towers bestätigt sich diese These, da die Inszenierung des Hochhauses zugleich eine Inszenierung des Mediums darstellt und die Grenze zwischen Raum, Medium und Rezipient_innen markiert.

Die Intermedialität von Video Mapping und der Musik von DeadMau5 evoziert eine Performativität der Betrachter_innen.

Dadurch wird die Grenze zwischen Raum, Medium und Rezipient_innen übertreten.

Hinzu kommt, dass sich reale und mediale Bilder aufgrund des technologischen Fortschritts immer weniger voneinander unterscheiden, weshalb dies hier als Überschneidung von medialen und realen Bildern betrachtet werden könnte, die auch im urbanen Raum sichtbar wird.¹⁹⁶

195 Vgl. Michalka, M. (Hrsg.). (2003). *X-Screen. Filmische Installationen und Aktionen der Sechziger- und Siebziger Jahre*. Köln: Katalog zur Ausstellung im Museum für Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien S.44-46 S.179

196 Vgl. Lund, C., & Lund, H. (2009). *Audio.Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers S.304

Bei näherer Betrachtung wird die Bedeutung des urbanen Raums als Werbeträger für die Firma Nokia sichtbar, die auf diese Weise versucht ihre Sichtbarkeit und Repräsentation im öffentlichen Raum zu forcieren, und dies mit Hilfe eines Live Events initiiert.

Andere Beispiele des urbanen Video Mapping sind von einer Inszenierung der Architektur geprägt, welche gezielt die Rezeptionsgewohnheiten der Betrachter_innen, hinsichtlich der Architektur im städtischen Raum verändern soll.

Die Häuserfassade des Uniqa Turms, einer Versicherungsgesellschaft aus Wien, besteht aus 160000 Leds und wird jeden Abend mit Visualisierungen bespielt.

Umgesetzt wird diese Lichtinstallation auf Videokomponentenbasis mit 25 Bildern pro Sekunde vom Lichtplanungsbüro Licht Kunst Licht.¹⁹⁷

Verschiedene Muster und Raster bespielen den Tower, sodass dessen Form sich zu verändern scheint, was im diesem Videoclip zu sehen ist.¹⁹⁸

Das Led Design des Uniqa Towers soll für eine „dynamische Architektur“¹⁹⁹ stehen, welche die Betrachter_innen anregt die Architektur neu zu interpretieren.²⁰⁰

An diesem Beispiel wird die Intention einer Inszenierung von Architektur deutlich, die in das Stadtbild integriert wird und gleichzeitig Architektur und Lichtinstallation im urbanen Raum in sich vereint.

Das Rezeptionsverhalten der Betrachter_innen wird dahingehend verändert, dass Lichtkunst als Teil des städtischen Raums erfahrbar wird.

Darüber hinaus fungiert die Lichtinstallation auch als Möglichkeit zur Positionierung der Versicherungsgesellschaft, um ihren Einfluss auch im Stadtbild Geltung zu verschaffen.

Neben Hochhäuserfassaden sind auch urbane Sehenswürdigkeiten Projektionsfläche für das Video Mapping.

197 http://arc.hypercms.net/home/02_UNIQA_Tower/030_LED_Design/index.php 16.5.12

198 <http://www.youtube.com/watch?v=BGNwjO2beFM> 16.5.2012

199 http://arc.hypercms.net/home/02_UNIQA_Tower/030_LED_Design/index.php 16.5.12

200 Ebd.

Die Karlskirche als religiöser und kultureller Symbolträger der Stadt Wien wurde zur Projektionsfläche des Sound:Frame Festivals und erfuhr dadurch eine symbolische Umdeutung.

Dabei wurden Zeichnungen von Künstler_innen mit dem Graffiti-Tagtool auf die Kirche projiziert, was von elektronischer Musik akkustisch untermalt wurde.

Das Graffiti-Tagtool ermöglicht es, Zeichnungen von Smartphone oder Tablet auf eine gewünschte Fläche zu projizieren und diese zu animieren.



Abb.16: Sound: Frame Karlskirche

Durch die Projektion der Zeichnungen der Künstler_innen rückt die Symbolik der Kirche in den Hintergrund.

Hier könnte man behaupten die Zeichnungen und deren ikonische Bedeutungen ermöglichen eine Umdeutung des Symbolträgers.

Die symbolischen, kulturellen Bedeutungen der Kirche überschneiden sich hier mit der Symbolik der Zeichnungen und vollziehen sich im Rahmen eines Festivals.

Infolgedessen werden in diesem begrenztem Zeitraum mehrere Erfahrungsräume produziert, die sich überschneiden und einen performativen Raum herstellen, der von den Besucher_innen rezipiert wird.

Das nächste Beispiel zeigt die Positionierung und Repräsentation von Firmen im urbanen Raum.

Eine Adidas Werbekampagne aus dem Jahr 2011 in Marseilles nutzt dabei die Technik des Video Mappings.

Hier wurde im Rahmen der Werbekampagne „Adidas All in“ der Palais du Pharo projiziert, bei dem es sich um den Palast von Napoleon dem III handelt und in dem sich heutzutage ein Kongress-und-Veranstaltungszentrum befindet.²⁰¹

Das Schloss wurde Projektionsfläche für alle Sportarten und wurde akkustisch von einem Live-Dj begleitet.

Dabei waren Protagonisten jeglicher Sportarten im dreidimensionalen Format zu sehen, welche die Fassade des Schlosses bespielten.



Abb.17: Adidas All In Kampagne Palais du Pharo

Zusätzlich wurde der jugendliche, von der Subkultur geprägte Charakter der Marke betont, in dem Hip Hop Tänzer und Tricks von Skateboardern visualisiert wurden.

Das All-In Konzept, das zugleich für Sport und jugendlichen Streetstyle steht, findet sich in dieser Visualisierung wieder.

²⁰¹http://palaisdumpharo.marseille.fr/pharo/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=7&lang=en 24.5.12



Abb.18: All in Kampagne

In dem Adidas die relative neue Methode des Video Mappings, für seine Werbekampagne nutzt, akzentuiert dies seine Branding Strategie als junge, urbane Marke.

An diesem Beispiel erkennt man deutlich wie die Inszenierung von Werbung forciert wird und die Inszenierung der Architektur eine marginale Bedeutung hat.

Dies wird auch im Visual Mapping selbst sichtbar, in dem die Schlossfassade durch Effekte zerbricht und nur noch einzelne Plateaus mit Fussballspielern darauf zu sehen sind.²⁰²

Der Blick der Betrachter_innen wird hier nicht auf die Architektur gelenkt, sondern auf die Architektur als Projektionsfläche für Werbung.

Hier wird deutlich wie Architektur als neue Werbefläche genutzt wird und dessen ursprüngliche Bedeutung in den Hintergrund rückt.

Zudem könnte man behaupten die kulturelle und symbolische Konnotation eines historischen Gebäudes wird durch die Werbekampagne einer Firma ersetzt und stellt für einen Abend den neuen, symbolischen Repräsentanten des Gebäudes dar.

Das nächste Beispiel versucht mit Hilfe von einer Projektion bewusst die Umdeutung eines symbolischen und historischen Denkmals zu evozieren.

202 http://www.youtube.com/watch?v=Tp2Z_RBcLPs&feature=related 00:29-00:37 16.5.12

Horst Hoheisl projizierte 1997 am Gedenktag der Opfer des Nationalsozialismus, zwei Bilder vom Tor des Konzentrationslagers Warschau mit der Aufschrift „Arbeit macht Frei“ auf das Brandenburger Tor²⁰³.

Dabei überlagerte sich ein schwarz-weiss Foto des verschlossenen Tores mit einem Farbfoto des geöffneten Tores und wird zu einem Bild.



Abb.19: Die Tore der Deutschen

Hoheisls Projektion nimmt hier einerseits Bezug auf die historische Bedeutungskraft des Brandenburger Tors als Symbol für die Identität und Geschichte Deutschlands.

Andererseits kommt auch die symbolische Bedeutung und die historischen Ausmaße des Tors mit dem Ausspruch „Arbeit macht Frei“ zum Tragen.

Da die visuelle Repräsentation des Holocausts in Form von Denkmälern sich problematisch gestaltete, könnte man Hoheisl Projekt als „Emphase des Erinnerungsgebot“²⁰⁴ betrachten.

Da beide Tore die Historie Deutschlands symbolisieren hat die Verschmelzung beider eine symbolische Tragkraft.

Indem diese einander überlagern, wird das „historische Trauma“²⁰⁵ Deutschlands unweigerlich mit der Identität und dem kulturellen Gedächtnis der Geschichte Deutschlands assoziiert und darstellbar gemacht.

²⁰³http://www.zermahlenegeschichte.de/index.php?option=com_content&task=view&id=25&Itemid=32
16.5.12

²⁰⁴ Assmann, A.(2006) *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München: C. H. Beck S. 235

²⁰⁵ Ebd. S.235

Infolgedessen kann das Brandenburger Tor, das als Symbol für die Wiedervereinigung Deutschlands fungiert, nicht als „Symbol ungebrochener nationaler Identität und historischer Kontinuität“²⁰⁶ stehen, da das historische Ausmaß des Holocausts dies nicht zulässt.

Der Künstler Hoheisl widmet sich in seiner künstlerischen Arbeit dezidiert der Aufarbeitung des NS-Regimes und konzipiert „Counterdenkmäler“²⁰⁷ oder „Negativdenkmäler“²⁰⁸.

In dieser Lichtinstallation soll der Blick der Betrachter_innen die allgemein gültige Bedeutung des Denkmals in Frage stellen.

Zudem soll bei den Betrachter_innen eine neue Interpretation des Symbolträgers Brandenburger Tor initiiert und evoziert werden, die sich auch mit den Schattenseiten der Geschichte auseinandersetzt, die auch im „kulturellen Gedächtnis“²⁰⁹ einer Stadt repräsentiert sein sollten.

Architektur im urbanen Raum nimmt hinsichtlich seiner historischen und symbolischen Bedeutungen eine wichtige Position im topologischen Diskurs ein.

Die Lichtinstallation des Künstlers unterstreicht deren Bedeutung und macht deutlich wie Projektionen von Bildern mit den Konnotationen spielen oder diese irritieren können.

In den hier erwähnten Beispielen von Visuals im urbanen Raum kann man erkennen, wie die Architektur mit den Projektionen ein symbiotisches Verhältnis eingeht.

Die Inszenierung der Architektur ist größtenteils von einer statischen Rezeptionshaltung gekennzeichnet und begreift Architektur als Projektionsfläche.

Dabei wird mit der symbolischen und repräsentativen Bedeutung von architektonischen Bauten im urbanen Raum gespielt.

Zudem wird beim Video Mapping im urbanen Raum der Blick der Betrachter_innen auf die neuen Formen der Repräsentation im öffentlichen Raum gelenkt.

206 http://www.zermahlenegeschichte.de/index.php?option=com_content&task=view&id=25&Itemid=32 16.5.12

207 http://www.knitz.net/index.php?option=com_content&task=view&id=31&Itemid=26 16.5.12

208 Ebd.

209 Assmann, A. (2006). *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München: C. H. Beck S.235

Wie an diesen Beispielen sichtbar wird, versuchen Firmen ihre Sichtbarkeit und Repräsentation im öffentlichen Raum zu forcieren und neben den repräsentativen, staatlichen Bauten das Stadtbild zu prägen.

Durch das Video Mapping könnte demnach die repräsentative Funktion von Firmen im Stadtbild gestärkt werden.

Neben Hochhäuserfassaden werden auch auf architektonische Bauten mit einer historischen Bedeutung wie das Brandenburger Tor projiziert.

Diese Projektionen visualisieren die Geschichte des Symbolträgers und machen damit sichtbar, was bislang verborgen blieb.

Konträr zum Mapping auf städtische Hochhäuserfassaden wird beim staatlichen Denkmal zum Teil die symbolische und historische Bedeutung hervorgehoben, wodurch ihre repräsentative Funktion im öffentlichen Raum erklärt wird.

Die Projektion auf das Brandenburger Tor durch den Künstler Hoheisl zeigt Brüche und Diskontinuitäten der deutschen Geschichte auf, die nicht mit dem symbolischen Denkmal assoziiert werden und darin repräsentiert werden.

So könnte die Projektion im urbanen Raum als Möglichkeit genutzt werden, blinden Flecken in der Geschichte einer Stadt sichtbar zu machen und diesbezüglich ein Bewusstsein dafür zu schaffen.

Nichtsdestotrotz kann man beim Video Mapping auf historische Bauten eine Tendenz erkennen, in der die Projektion, die Architektur dominiert und zur Projektionsfläche reduziert wird.

Die historischen und symbolischen Bedeutungen dieser Bauten spielen dabei eine marginale Rolle und werden diesbezüglich geschwächt, was am Beispiel der Adidas Kampagne deutlich wird.

Hier wird die historische Repräsentationsfunktion und seine symbolische Einflusskraft auf die Projektion übertragen, sodass diese als neuer symbolischer Repräsentant fungiert.

Eine weitere Möglichkeit der Umdeutung von Symbolträgern wird durch die Projektionen von Künstler_innen ersichtlich.

Durch die Überschneidung der ikonischen und symbolischen Bedeutungen entstehen mehrere Interpretationsansätze, wodurch die Architektur eine Umdeutung in einem begrenzten Zeitraum erfährt. Im Folgenden soll analysiert werden, ob der Club eine experimentelle Plattform für Künstler_innen darstellen könnte und welchen Einfluss dies, auf die Visuals im Club hat.

5. Visuals im Club als experimentelle Plattform für Medienkünstler_innen

Die Heterotopie Club wird neben vielen Vjs auch von vielen Medienkünstler_innen genutzt, da dieser einen experimentellem Umgang mit neuer Medienästhetik verspricht. Konträr zum musealen Kontext, in der sich neue Medienästhetik erst etablieren muss, bietet der Club eine Plattform für diese neue Ästhetik.

Darüber hinaus erkennt man am Beispiel der Bottom-up Bewegung der Visuals in die zeitgenössische Kunst, das experimentelle Format des Clubs.

Das computergenerierte, new narrative und die Ästhetik der Visuals hat sich in der zeitgenössischen Kunst etablieren können.

In diesem Zusammenhang sollte der Begriff der „Visualist_innen“ erwähnt werden, da dieser die künstlerische Auseinandersetzung mit Visuals auch periphrasisch vom Clubkontext meint und somit jegliche Visuals einschließt.

Dieses Kapitel thematisiert, inwiefern der Club für Medienkünstler_innen eine experimentelle Plattform darstellt und inwiefern dies einen Einfluss auf die Ästhetik der Visuals im Club hat.

Am Beispiel von Robert Henke, der sich sowohl im musealen Kontext, als auch Clubkontext bewegt, wird die Möglichkeit des Clubs als experimentelle Plattform sichtbar.²¹⁰

Unter dem Dj-Namen Monolake²¹¹ etablierte sich der Medienkünstler in der elektronischen Clubszene Berlins.

Visualisiert werden seine elektronischen Klänge derzeit durch den niederländischen Sounddesigner Tarik Barri, der anhand seiner selbsterfundenen Software „Versum“ Bilder generiert, die durch die Verknüpfung mit dem computergenerierten Sound entstehen.

Die beiden Komponisten und Performancekünstler Robert Henke und Tarrik Barri setzen sich in ihrem akademischen Umfeld mit audiovisuellen Formen auseinander.²¹²

Robert Henke ist Professor für Sound Design an der Universität der Künste in Berlin und seine Soundinstallationen wurden bereits im Tate Modern, dem Centre Pompidou und weiteren Museen ausgestellt.²¹³

Mit der Erfindung des „Ableton Live“ einem Soundtool für elektronische Musik prägte er die elektronische Musikszene, deren Live generierte Musik sich dadurch weiterentwickeln konnte.

Ergänzt werden die auditiven Klangwelten Henkes durch den Künstler Tarik Barri, der in Utrecht Sounddesign studiert und sich experimentell mit neuen Klangwelten beschäftigt.

Robert Henke und Tarik Barri kooperieren seit 2009 miteinander und touren in Clubs wie zum Beispiel dem vorhin beschriebenen WMF in Berlin.²¹⁴

Aktuell findet die Tour zu Robert Henkes Album Ghost statt, die von Tarik Barri visualisiert wird.²¹⁵

210 <http://www.monolake.de/interviews/bio.html> 2.5.12

211 <http://www.monolake.de/> 2.5.12

212 Fischer, E.(Hrsg.) (2012) *Substructions*. Wien: Katalog Sound:Frame 2012 Substructions S. 33ff

213 <http://www.monolake.de/interviews/bio.html> 2.5.12

214 http://www.monolake.de/photos/wmf_4.html 2.5.2012

http://www.monolake.de/photos/wmf_1.html 2.5.2012

215 Fischer, E.(Hrsg.) (2012) *Substructions*. Wien: Katalog Sound:Frame 2012 Substructions S. 33

Gleichzeitig stellen die beiden Medienkünstler ihre audiovisuellen Installationen im Museen und musealen Kontexten aus.

Im Rahmen des Mak Nite-Contemporary Arttower gaben Monolake und Tarik Barri im Flakturm in Wien eine Performance, die durch eine 4-Kanal-Performance entstand.²¹⁶

Die Medieninstallation „Fundamental Forces“ wurde im Rahmen des diesjährigen Soundframe Festivals im Museum der Angewandten Kunst in Wien gezeigt und wird in Montreal und Nantes zu sehen sein.²¹⁷

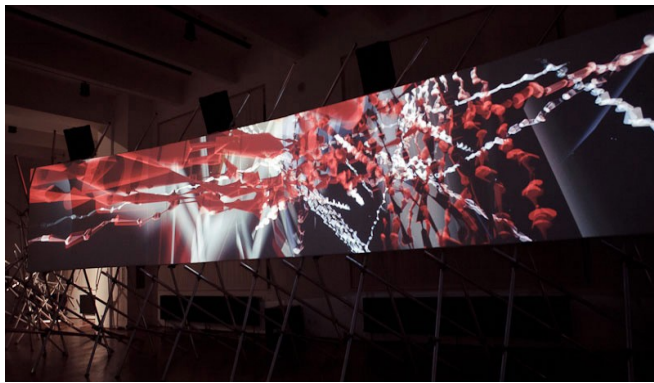


Abb.20: Fundamental Forces

Monolake und Tarrik Barri stehen für eine Medienästhetik, die zwischen Museum und Club oszilliert.

Der Club fungiert dabei als experimentelles Umfeld für neue Medienästhetik, die performativ rezipiert wird.

Robert Henke beschäftigt sich in seinem Essay *Live Performance in the Age of Super Computing*²¹⁸ mit dem performativen experimentellen Umgang seiner Kunst im Club.

Er merkt dabei an, dass sich seine Live-Performance, sowohl von einem konventionellen Dj-Set, als auch von einer Installation im Museum hervorhebe, da sich diese aus mehreren Audiokanälen zusammensetze und die Clubbesucher_innen in einen immersiven Zustand versetzen würden.²¹⁹

²¹⁶<http://tagr.tv/2010/robert-henke-tarik-barri-monolake-mak-nite-contemporary-art-tower/> 2.5.12

²¹⁷<http://www.monolake.de/> 2.5.2012

²¹⁸<http://www.monolake.de/interviews/supercomputing.html> 2.5.12

²¹⁹<http://www.monolake.de/concerts/> 2.5.12

Seine Live-Performances, die von Tarik Barri visualisiert werden, variieren, sodass diese von einer Singularität charakterisiert seien, die sich von den Installationen im Museum unterscheiden.

Mit den eigens für die Clubperformance kreierten Audio tools „Monodeck II“ und dem darin inkludierten „Ableton Live“ und der Software Versum interagieren die Medienkünstler in Echtzeit und performativ.

Demnach spielt der Club für Monolake und Tarik Barri eine wichtige Rolle für den experimentellen Umgang mit neu entwickelter Software, die für die Entwicklung einer neuen Medienästhetik von Bedeutung sein könnte.²²⁰

Neben den Medienkünstlern Robert Henke und Tarik Barri sollte auch das in einem vorangegangenen Kapitel erwähnte Projekt von Didi Bruckmayr und Niki Passath in der Wiener Bar / Club Donau genauer erklärt werden.

Das Donau begreift sich sowohl als Bar, als auch als Plattform für generative Visualisierungen, dessen erstes Projekt mit den österreichischen Medienkünstlern initiiert wurde.

Didi Bruckmayr beschäftigt sich seit 1999 mit Performance und Medienkunst und tourt mit der Performancegruppe Fuckhead²²¹.

Auf dem Vienna Independent Short Filmfestival wurden bereits mehrere seiner Kurzfilme gezeigt, welche eine Ästhetik der digitalen Kunst kennzeichnen.²²²

Zusammen mit Niki Passath nutzte er 2011 den Club als experimentelle Plattform.²²³

Der digitale Künstler und Lehrende an der Universität für angewandte Künste in Wien, Niki Passath²²⁴ war für die auditive Ebene der audiovisuellen Performance zuständig.

Die Visuals spielen mit der Architektur des Raums, wie in folgendem Clip zu sehen ist.²²⁵

²²⁰<http://www.monolake.de/concerts/> 2.5.12

²²¹<http://www.fuckhead.at/> 2.5.12

²²²<http://www.viennashorts.com/de/service/artists-database/artists-b/didi-bruckmayr.html> 2.5.12

²²³<http://woei.refect.net/about/news/donaufenster1-opening.html> 2.5.12

²²⁴<http://donaufenster.donautechno.com/category/artists> 2.5.12

²²⁵<http://vimeo.com/23021953> 2.5.12

Das Beispiel des Medienkunstprojekts im Donau belegt die experimentelle Funktion des Clubs für neue Medienästhetik, da sich diese performativ, ähnlich wie im Expanded Cinema rezipieren lässt.

An diesen Beispielen zeichnet sich eine Tendenz der Überschneidung von Kunst-und-Clubraum auf, wie es Andy Warhols Expanded Cinema Performance Inevitable Exploding Plastic intendierte.

Auch Foucaults Modell der Heterotopie, in der sich mehrere Erfahrungsräume überschneiden wird hier illustriert.

Foucaults These der Überschneidung mehrerer Räume wird am nächsten Beispiel der Automatenbar in Berlin besonders deutlich.

Die Automatenbar, die zwischen 2001 und 2004 existierte fungierte sowohl als Plattform für Medienkünstler_innen, als auch als Bar.

Von außen unscheinbar und mit einer installierten Überwachungskamera war die Automatenbar nicht für alle Passant_innen erkenntlich.



Abb.21: Automatenbar von Außen

Zugang zu der Automatenbar, dessen Eingangstür aus einem umgebauten Kaffeeautomaten bestand²²⁶, hatten nur die Besucher_innen mit einer Mitgliedskarte, welche man erwerben konnte.

²²⁶<http://www.automatenbar.de/> 8.5.12

Im Inneren der Bar befanden sich Monitore, auf denen die Visuals der Medienkünstler_innen zu sehen waren und die Musik der Djs zu hören war, während die Medienkünstler_innen nicht anwesend waren.

Im Fokus der Aufmerksamkeit waren die Automaten und Monitore, die nach dem Prinzip der Audivideo-Jukebox funktionierten, was als Hinterfragung der Autorschaft der Künstler_innen gedeutet werden könnte.



Abb.22:Automatenbar Innenansicht

In den Automaten befanden sich Süßwaren und Getränke, die mit den „Automarken“, eigens für die Bar konzipierte Währung, erworben werden konnten.

Die Barbesucher_innen waren auf die Automaten des Clubs angewiesen, welche die Automatisierung der Gesellschaft symbolisieren könnte.

Die Überschneidung von Kunst und Party zeichnet sich bei der Automatenbar sehr deutlich ab, da dieses Projekt von der Kultur-und-Künstler_innen Internetplattform Kulturserver Berlin²²⁷ gefördert wurde und zugleich als Bar von Besucher_innen genutzt wurde.

Musealer Raum und Clubraum überschneiden sich hier und ermöglichen die Rezeption von Kunst in einem unkonventionellen Kontext, der durch sein Konzept, kunstbegeisterten Rezipient_innen eine veränderte Rezeption von Bewegtbildern ermöglicht.

227 <http://www.automatenbar.de/> , <http://www.kulturserver-berlin.de/> 8.5.12

Aber auch Nicht-Besucher_innen von musealen Kontexten erhalten die Möglichkeit, Kunst in einem anderen Kontext als des Museums zu rezipieren, da das Konzept einen neuen Erfahrungsraum jenseits von konventionellem Bar-und-Kunstbetrieb verspricht. Der Club und sein Potential hinsichtlich neuer Medienästhetik wurde an den beschriebenen Beispielen ersichtlich und könnte eine Tendenz aufzeigen, in dem der Club frequentiert als Laboratorium für medienästhetische Experimente dienen könnte. Das Aufbrechen einer museal geprägten Rezeptionshaltung findet bereits statt, in dem die Rezeption von audiovisuellen Installationen im Sitzen oder Liegen stattfindet. Überdies hinaus wären audiovisuelle Live-Performances, wie sie sonst im Clubraum üblich sind, eventuell in Zukunft auch im Museen zeitgenössischer Kunst möglich. Dennoch existieren bereits heutzutage Audiovisuelle Performances, die sich periphr vom Clubkontext entwickelt und etabliert haben. Im Folgenden werden verschiedene Genres des Visuals vorgestellt und hinsichtlich der Kommunikation zwischen auditiver und visueller Ebene analysiert. Darüber hinaus wird die Rezeptionshaltung der verschiedenen Genres näher betrachtet.

6. Kommunikation zwischen auditiver und visueller Ebene

6.1. Kommunikation zwischen Dj und Vj

In diesem Kapitel soll die Kommunikation zwischen auditiver und visueller Ebene analysiert werden, indem verschiedene Genre der Visuals näher betrachtet werden.

Dabei wird zunächst die Kommunikation zwischen Vj und Dj durchleuchtet, was dann mit den Genres des Av-Acts und des Live-Cinema verglichen wird.

Die Kommunikation zwischen Dj und Vj wird von vielen Vjs als schwierig beschrieben, da das Verhältnis von einer Hierarchie geprägt ist.

Dies ist auf die marginale, räumliche Repräsentation und Bedeutung von Visuals im Club zurück zuführen, was im Kapitel Raum und Visuals thematisiert wurde.

Beim Marketing der Clubs wird erneut die Bedeutung der Djs deutlich, da meist nur das DJ-Lineup angekündigt wird und die Vjs keine Erwähnung finden.

Zudem besteht das Line-up im Club meist aus mehreren Djs, während Visuals an einem Clubabend meist nur durch einen Vj erstellt werden.

Dieses hierarchische Gefälle wird auch bei der Kommunikation zwischen auditiver und visueller Ebene sichtbar, da Vjs ihre Bildsequenzen an die Musik des Djs anpassen müssen²²⁸.

Dadurch nehmen Djs einen wichtigen Einfluss auf die Ästhetik der Visuals und bedingen diese.

Hinzu kommt, dass sowohl Dj und Vj schon vorhandenes Sound-und-Bildmaterial benutzen und sich erst bei der Performance kennenlernen, weshalb Ton-und-Bildebene meist nicht von einer Intermedialität gekennzeichnet sind.

²²⁸ Vgl. Matthias Weiss *Audio. Visual - On Visual Music and Related Media* S.291

Jan Rohlf merkt in seinem Essay *generieren - nicht collagieren* an:

„Vj-ing ist eher eine künstlerische Praxis, die das soziopolitische Klima eines Clubs und seines Umfeldes und dessen ästhetische Strategien spiegelt, als eine Kunstform, die eine formal-strukturelle Auseinandersetzung mit der Musik sucht.“²²⁹

Dies sei laut Jan Rohlf auf die Praxis vieler Vjs zurückzuführen, die ihr Bildmaterial spezifisch auf Musikgenres und Szenecodes der Clubs zuschneiden, ohne sich mit den Inhalten des Djs zu beschäftigen²³⁰.

So bewirkt die mangelnde Intermedialität meist eine Diskrepanz zwischen Ton-und-Bildebene, wodurch das synästhetische Erlebnis im Club reduziert wird.

Die Etablierung des Starkults um den Dj erschwert zusätzlich die Kommunikationsbereitschaft zwischen Djs und Vjs.

Matthias Weiss merkt in dem Essay *Bilder als Performance*²³¹an, dass auch den Visualisierungen eine wichtige Bedeutung im Club zugeschrieben werde, da auditive und visuelle Ebene sich ergänzen würden und sich die Rolle der Djs auf die auditive beschränke²³².

Dies sollte hier kritisch betrachtet werden, da dies nur zutrifft, wenn im Club eine gleichberechtigte Repräsentation von visueller und auditiver Ebene forciert wird.

Ist dies nicht der Fall, dominiert die auditive Ebene die Visualisierungen.

Darüber hinaus ist die Narration von Visuals non-linear charakterisiert, um die Performativität der Clubbesucher_innen zu evozieren²³³.

Musik und Visuals bringen diese Performativität hervor, weshalb die Aufmerksamkeit der Clubbesucher_innen sich nicht primär auf die Bilder der Visuals konzentrieren sollte, da dies eine statische Rezeption wie im musealen und cineastischen Kontext zur Folge hätte.

229 Rohlf, Jan.(2004). *Generieren, nicht collagieren. Ton-Bild Korrespondenzen im Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik*. S.123
http://www.janrohlf.net/uploads/media/Generieren_Rohlf.pdf S.123

230 Vgl. Ebd. S.123-124

231 Vgl.

232 Vgl. Ebd. S.293

233 Vgl. Ebd. S.293

Davon ausgehend könnte hier behauptet werden, dass das repräsentative Verhältnis von Musik und Visuals erst dann wieder eine gleichberechtigte Position einnimmt, wenn sich die Hör-und-Sehgewohnheiten diesbezüglich bei den Clubbesucher_innen verändern.

Diese werden durch die statische Rezeption im Kino, Fernsehen und Museen geprägt, weshalb eine audiovisuelle Rezeption mit Mehrfachprojektionen im Clubraum, bislang nur schwer angenommen wird.

Dennoch gibt es Versuche ein gleichberechtigtes Verhältnis zwischen Dj und Vjs herzustellen, wie in dem Kapitel Raum und Visual schon näher eingegangen wurde.

In diesem Zusammenhang sollte auch die Aufmerksamkeit der Clubbesucher_innen näher eingegangen werden.

Die Tonebene verhält sich meist dominant zur Bildebene, nichtsdestotrotz wird diese aber nicht in konzentrierter Weise rezipiert.

Hier kann man Parallelen zur historischen Entwicklung der Steuerung von Aufmerksamkeit erkennen, was im vorangegangenen Kapitel erläutert wurde.

Konzentration und Aufmerksamkeit sind seit diesem Zeitpunkt Merkmale der Hochkultur, weshalb man die Rezeption von Musik und Visuals eher der Massenkultur zuschreiben könnte.

Die im performativen Rahmen eingebettete Rezeption von Musik im Club ist von einer „Zerstreuung“ charakterisiert.

Laut Walter Benjamin suche die Masse „Zerstreuung“, die sie nur mittels taktiler Rezeption bewältigen könne, was am Beispiel des Clubs deutlich wird²³⁴.

Im folgenden wird der AV-Act erläutert, bei dem live generierte elektronische Musik mit live generierten Visuals interagiert.

Dabei soll untersucht werden, wie die Kommunikation zwischen auditiver und visueller Ebene erfolgt und ob sich dies auf die Aufmerksamkeit der Rezipient_innen auswirkt.

234 Benjamin W.(2007) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* S. 48

6.2 AV-Act

Beim Av-Act werden Musik und Visuals live und in Echtzeit generiert.

Vjs und Djs stehen sich gleichberechtigt gegenüber und konzipieren ihre Live-Spuren jeweils aufeinander.

In einem vorangegangenen Kapitel wurden bereits die Medienkünstler Monolake und Tarik Barri beschrieben.

Die beiden Medienkünstler können als AV-Act bezeichnet werden, da Ton und Bild live generiert und aufeinander abgestimmt werden.

Robert Henke benutzt die Software Ableton Live, um Audiospuren bei Live-Performances in Echtzeit zu generieren²³⁵.

Zusätzlich nutzt er in seinen Live-Performances ein Vier Kanal Ton System, um die auditive Ebene auch im Raum erfahrbar zu machen²³⁶.

Das vom Künstler selbst entwickelte Programm wave field synthesis evoziert spezifische Soundeffekte an unterschiedlichen Positionen im Clubraum.

Dies hat eine differenziertere Wahrnehmung von Musik und Klang im Raum zur Folge.

Zusammen mit Tarik Barris Software Aversum, welche die auditive Ebene in die visuelle Ebene in Form von Bildern und Farben übersetzt, entsteht ein gleichberechtigtes Verhältnis von Ton und Bild.

Die Bildeffekte werden dabei auf den Rhythmus der Musik abgestimmt, um die synästhetische Wahrnehmung zu forcieren.

Auf diese Weise entsteht eine audiovisuelle Live-Performance, die sich vom konventionellen Dj und Vj Act unterscheidet.

Die verstärkte Intermedialität von Bild und Ton wird auch an der Performativität der Djs und Vjs erkenntlich.

Während bei Dj und Vj Act meist die Djs erhöht auf einer Bühne zu sehen sind, sind bei Av-Acts, sowohl Djs und Vjs nebeneinander auf der Bühne zu sehen, wodurch die Bedeutung beider Ebenen auch performativ hervorgehoben wird.

235 <http://www.monolake.de/concerts/> 20.6.12

236 <http://www.monolake.de/concerts/> 20.6.12

In folgendem Youtube- Clip sieht man eine Live-Performance von Monolake und Tarik Barri bei der die Intermedialität von Bild und Ton und auch die performative Hervorhebung von Dj und Vj erkennbar ist²³⁷.

Zudem fungiert die Bühne im Club meist als Arbeitsplatz der Djs, deren performative Bedeutung durch die räumliche Erhebung im Raum verstärkt wird.

Durch die Präsenz der Vjs auf dem Pult gewinnen diese im Clubraum auch auf repräsentativer Ebene an Bedeutung.

In dem gezeigten Beispiel werden die Visuals auf die Bühne projiziert, womit gleichzeitig eine Fokussierung auf die visuelle und die auditive Ebene evoziert wird.

Diese Steuerung der Aufmerksamkeit könnte ähnlich wie bei der Etablierung von Musik als Kunstform im 18. Jahrhundert, eine Veränderung der Rezeption von audiovisueller Live-Performance zur Folge haben.

Av-Acts sind meist auf Festivals mit Schwerpunkt von audiovisuellen Kunstformen zu sehen, was eine bewusstere und konzentrierte Rezeption seitens der Rezipient_innen bedeutet.

Da diese Festivals in einen Kunstkontext eingebunden sind, werden diese auch von Besucher_innen besucht, die an neuen audiovisuellen Ausdrucksformen interessiert sind.

Hier zeichnet sich eine Tendenz der veränderten Rezeption ab, die sich von der Rezeption im Club als „Stätte der Zerstreuung“ und Plattform für Massenkultur differenziert.

Das Meta Mapping Festival in Genf ist jährlich Plattform für die Initiation und Etablierung neuer Hör-und-Sehgewohnheiten, was in Form von Av-Acts und Audiovisuellen Installationen geschieht.

Als nächstes wird auf eine Live-Audiovisual Performance näher eingegangen, die im Rahmen des Festivals in der Kirche von St. Gervais gezeigt wurde²³⁸.

237 <http://www.youtube.com/watch?v=48UrZy1nXro&feature=related> 19.6.12

238 <http://vimeo.com/12715318#> 20.6.12

Die audiovisuelle Live Performance setzt sich zusammen aus den Visuals des Künstlers Yannick Jacquet, der beim Vj-Kollektiv Anti-Vj vertreten ist, der elektronischen Musik von

Thomas Vaquié und dem Organisten Diego Innocenzi²³⁹.

Hierbei wird der Versuch einer experimentellen Annäherung von elektronischer Musik und einer Kirchenorgel sichtbar.

Gleichzeitig wird der Kirchenraum bewusst in die Live-Performance einbezogen, was sowohl auf visueller Ebene, als auch auf auditiver Ebene geschieht.

Die Akustik im Kirchenraum spielt bei der auditiven Ebene der Performance eine wichtige Rolle, da sowohl die Kirchenorgel, als auch die elektronischen Klänge den Raum bespielen.

Auf visueller Ebene wird neben der Orgel auch der Kirchenraum Projektionsfläche der Performance.

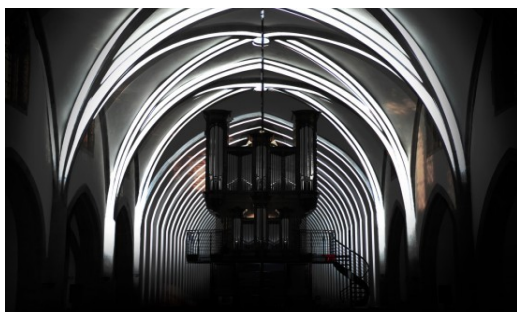


Abb. 23 Live-Performance St.Gervais



Abb.24: Live-Performance St. Gervais

Auch hier wird eine Intermedialität von Bild und Ton erkenntlich, die sich besonders gegen Ende der Performance zeigt.

Dabei werden die Kirchenbögen nacheinander visuell hervorgehoben, während die Orgel sich in ihrer klanglichen Intensität steigert.

Zum Schluss der Performance beginnen die Lichter der Projektion zu flackern und ergänzen sich zur Intensität des gesamten Orgelklangs²⁴⁰.

²³⁹ <http://www.mappingfestival.ch/2010/?paged=2> 20.6.12

²⁴⁰ <http://vimeo.com/12715318#> 20.6.12 00:07:02-00:07:18

Die Künstler sind bei der Performance nicht sichtbar, weshalb die Betonung der Live-Performance auf der Ebene von Bild und Ton liegt.

An diesem Beispiel wird deutlich wie eine Veränderung von Hör-und-Sehgewohnheiten hinsichtlich audiovisueller Kunst evoziert werden könnte, die sich auch in Räumlichkeiten periphär vom musealen Raum und Clubraum abspielt.

Die Kirche als Ort der sakralen Musik wird hier im Rahmen eines Kunstfestivals zum Ort einer konzentrierten Rezeption von audiovisueller Kunst, bei der visuelle und auditive Effekte gleichberechtigt nebeneinander existieren.

Demnach könnte behauptet werden, dass sich eine Tendenz abzeichnet, die aufzeigt, wie audiovisuelle Kunst sich vom Clubkontext entfernt und sich auf Kunstfestivals etabliert, um eine konzentrierte Rezeptionshaltung einzunehmen.

Av-Acts können so nicht mehr als Teil der Club und somit Massenkultur betrachtet werden, da sich die Aufmerksamkeit, diesbezüglich im Club auf die Performativität der Clubbesucher_innen konzentriert. Bei Kunstfestivals liegt der Fokus auf der audiovisuellen Live-Performance und geht mit einer konzentrierten Rezeptionshaltung einher.

Jonathan Crary beschreibt die Steuerung der Aufmerksamkeit, die im Laufe der Moderne entstanden ist, als Merkmal der Hochkultur²⁴¹.

Als nächstes wird das Genre Live- Cinema hinsichtlich der Kommunikation von Bild, Ton und Art und Weise der Rezeption analysiert und inwiefern dieses sich vom konventionellen Dj-Vj Act und dem Av-Act unterscheidet.

Darüber hinaus soll hier analysiert werden, ob ein Zusammenhang zwischen der Ökonomie der Aufmerksamkeit, seitens der Rezipient_innen und der Einordnung in Hoch-und-Massenkultur besteht.

241 Crary, J.(2002). *Aufmerksamkeit-Wahrnehmung und moderne Kultur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag

6.3 Live-Cinema

Das Live-Cinema stellt ein junges Genre der Visuals dar, weshalb hierfür noch keine konkreten Definitionen existieren.

Da es noch keine Publikationen zu diesem Thema gibt, stützen sich die Informationen in diesem Kapitel auf Blogs und Videoclips, welche versuchen die Ästhetik des Live-Cinema zu definieren.

In diesem Kapitel werden verschiedene Formen des Live-Cinema vorgestellt und analysiert, um so eine Annäherung an das junge Genre zu ermöglichen, die auch eine mögliche Einordnung in die Hoch oder Massenkultur anböte.

Das Live-Cinema wird in einer Live-Performance dargeboten und zeigt einen live-generierten Kurzfilm.

Ton und Bild werden von Medienkünstler_innen und Musiker_innen live generiert²⁴².

Darüber hinaus unterscheidet sich das Live-Cinema von konventionellen Visuals vor allem durch den künstlerischen Anspruch, den es erhebt.

Anders als Visuals im Club beabsichtigt das Live-Cinema eine lineare Narration, die eine aufmerksame und konzentrierte Rezeption des gezeigten Kurzfilms erfordert, die jedoch nicht die statische, cineastische Rezeptionshaltung zur Intention hat²⁴³.

Hier sind Parallelen zum Expanded Cinema sichtbar, das ein Aufbrechen des Dispositiv Film und seiner Rezeptionshaltung beabsichtigte.

Dazu gehört auch die Ablösung von Monitor und Leinwand als Projektionsfläche und die Erweiterung der Projektionsflächen auf Menschen und Gegenstände²⁴⁴.

Das Live-Cinema bedient sich ästhetischer Stilmittel aus der Videokunst, dem Found-Footage und dem Vjing, womit die Grenzen zwischen Film und Vjing hier fließend verlaufen²⁴⁵.

242 <http://vimeo.com/13932218#> 23.6.12

243 <http://vimeo.com/groups/vjing> 23.6.12

244 <http://vimeo.com/13932218#> 23.6.12

245 <http://vimeo.com/9065736> 23.6.12

Ähnlich wie bei konventionellen Visuals soll hier ein Dialog zwischen Performer_innen und Publikum entstehen, der Einfluss auf den Verlauf des Live-Cinemas hat²⁴⁶.

Die Feedback-Schleife zwischen Medienkünstler_innen, Musiker_innen und Publikum ist ein wichtiger Aspekt bei der Live-Performance, da diese die Ästhetik und den Verlauf verändern kann.

In diesem Kontext sollten die Medienkünstler_innen als Visualist_innen bezeichnet werden, da dies ihren künstlerischen Anspruch bei der Praktik des Vjing betont.

Hinzu kommt, dass die visuelle Ebene der Live-Performance die auditive dominiert, da die Musik nur zur Untermalung der Bildsequenzen dient.

Der Fokus wird auf die Visuals der Live-Performance gerichtet, die eine lineare Narration verfolgt und durch den Einsatz Musik zusätzlich verstärkt wird.

Darüber hinaus rückt die Performativität der Betrachter_innen in den Hintergrund, während der Fokus auf der Performativität der Künstler_innen liegt, welche die Rolle von Erzähler_innen einnehmen können.

Im folgenden soll ein Beispiel für eine Live-Cinema Performance näher durchleuchtet werden.

In der Live-Performance *All Points Between* des Vj-Kollektivs Light Surgeons wird die Intermedialität von Bild und Ton forciert.²⁴⁷

Dabei wird die auditive Ebene in zwei Ebenen aufgegliedert, in dem zum Einen die Stimme eines Erzählers zu hören ist und zum Anderen eine atmosphärische Tonebene.

Zusammen mit der Bildebene wird so versucht eine lineare Narration des Live-Visuals voran zu treiben.

Zunächst sieht man auf zwei Leinwänden Bilder von einem Wald, dazu hört man das Zirpen von Grillen und atmosphärische elektronische Klänge.

Die Stimme des Erzählers richtet sich an die Zuschauer_innen, als kurz darauf die Bilder auf den Leinwänden verschwinden und der Raum dunkel wird.

²⁴⁶ <http://vimeo.com/13932218#> 23.6.12

²⁴⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=yXxML7IssWo> 22.6.12

Danach wird ein Scheinwerfer kurz auf die Zuschauer_innen gerichtet, während auf den Monitoren und Leinwänden umherschweifende Lichter gezeigt werden, die sich im Rhythmus zur Stimme des Erzählers bewegen.

Dieser richtet sich mit Fragen an das Publikum, womit dieses in das Live-Cinema einbezogen wird, um deren passive Rolle als Voyeure aufzubrechen.

Im Anschluss wird die Silhouette von zwei sich gegenüber sitzenden Menschen auf der Leinwand sichtbar, die dann wieder verschwindet, als die umherschweifenden Lichter wieder aufleuchten.

Die Anzahl der umherschweifenden Lichter vermehrt sich, während in kurzen Abständen, der Schatten der Visualist_innen und Djs zu sehen sind, die hiermit performativ in das Live-Cinema eingebunden werden.

Dies überlagert sich mit Bildsequenzen von einem Wald.

Danach wird die Projektion in zwei Ebenen aufgespalten, die Bildsequenzen des Waldes werden synchron mit einer Kamerafahrt durch einen Gang mit flackernden Neonleuchtröhren gezeigt.

Auch in den folgenden Bildsequenzen dominieren die umherschweifenden Lichter und die Bilder eines Waldes.

In einer den darauf folgenden Frames wird eine zweifache Projektion eines Found Footages eingeblendet, das einen schwarz-weißen Filmausschnitt mit einem älteren Mann zeigt.

Dieser wird in die Geschichte des Erzählers eingebettet und könnte somit als visuelle Untermalung des Gesehenen betrachtet werden.

An diesem Beispiel wird ersichtlich, wie die Grenzen zwischen Vjing und Film beim Expanded Cinema fließend verlaufen.

Die lineare Narration ist durch den Erzähler gegeben, der sich während der Erzählung des Plots, fragend an das Publikum richtet.

Darüber hinaus wird durch die Aufgliederung der visuellen und auditiven Ebenen die Rezeptionshaltung der Zuschauer_innen verändert, da sich diese von der cineastischen differenziert und an die des Expanded Cinemas erinnert.

Licht, als wesentlicher Bestandteil einer Projektion bzw. eines Visuals wird sowohl thematisch, als auch visuell in dieser Live-Performance umgesetzt.

Dies erfolgt einerseits durch die Lichtregie und andererseits durch das Licht der Visuals selbst.

Neben den eigenen Videoaufnahmen und den Animationen wird auch die Technik des Found-Footages verwendet, womit diese Live-Performance verschiedene visuelle Gestaltungsformen beinhaltet.

Ferner werden der atmosphärische Ton, die Stimme des Erzählers und der Ton der Bildaufnahmen mit der visuellen Ebene ineinander verwoben.

Zudem wird in dieser audiovisuellen Live-Performance deutlich, wie die visuellen Elemente dominieren, während die akustische Ebene lediglich als Erzählstrategie dient.

Gleichzeitig steht die Performativität der Visualist_innen und Djs im Vordergrund, deren Handlungen in Echtzeit zu beobachten sind.

Dies schafft eine Transparenz im Hinblick auf den Entstehungsprozess des Live-Cinemas, da die Besucher_innen diesen in Echtzeit miterleben, was bei den meisten Medienkunstinstallationen und Filmen nicht der Fall ist.

Beim nächsten Beispiel wird die Performativität der Vjs im Live Cinema und deren Funktion als Erzähler_innen deutlich.

Vj Mixxy, eine Vjane aus New York tritt in ihren Live-Cinema Performances in verschiedenen weiblichen Stereotypen auf und spielt mit diesen.

In ihren Live-Performances verwendet sie live Kameraaufnahmen des Publikums und sich selbst und sampelt diese live in ihr Live-Cinema ein²⁴⁸.

Die Performativität der Vjane und des Publikums ist für Melissa Ulto, der bürgerliche Name der Künstlerin, besonders wichtig²⁴⁹.

248 Vgl. Spinrad, P. (2005). *The Vj book: Inspirations and practical advice for live audiovisual performance*. Los Angeles: Feral House S.75-76

249Vgl. Ebd S.75-76

Sie betrachtet ihre Kunst als politisch, da ihr Auftreten in den Live-Performances verschiedene weibliche Rollenbilder und Klischees aufgreift und zugleich parodiert.

Die bewusste Verflechtung von Live-Bildern der Künstlerin und dem Publikum, soll die Interaktivität und Performativität aller Teilnehmer_innen forcieren²⁵⁰.

Darüber hinaus wird hierbei der Einfluss medialer Bilder auf Gesellschaft und Kunst in Frage gestellt.

Die Künstler_in verwendet in ihren Performances Selbstportraits und verwandelt sich in weibliche Stars der Film-und-Fernsehwelt, die zusammen mit den Bildern des Publikums interagieren und somit eine Diskussion über mediale Rollenbilder provoziert.

Auch die Singularität des Live-Cinemas spielt für die Künstler_in eine wichtige Rolle, da die Bilder des Live- Cinema live generiert werden und nicht aufgenommen werden dürfen, um so den singulären Charakter der Performance zu forcieren.

Die Analyse der verschiedenen Genre, Dj-Vj Act, Av-Act und Live-Cinema führt zu einem eindeutigen Ergebnis.

So ist die Rezeptionshaltung beim konventionellen Dj-Vj-Act im Club von einer Zerstreuung charakterisiert, welche primär die Unterhaltung der Clubbesucher_innen zur Intention hat.

Zudem steht die Performativität der Clubbesucher_innen im Vordergrund, während die Performativität der Djs und Vjs eine marginale Bedeutung einnimmt.

Der künstlerische Anspruch der Visuals spielt dabei meist keine große Rolle.

Konträr dazu verhält sich die Rezeptionshaltung beim Av-Act, der von einer Konzentration geprägt ist, bei der die Performativität der Clubbesucher_innen keine signifikante Bedeutung hat.

Der Fokus liegt in diesen audiovisuellen Live-Performance bei den Medienkünstler_innen, deren audiovisuelle Performance, in einer kontemplativen Rezeptionshaltung wahrgenommen wird.

250 Vgl. Ebd. S.75-76

Beim Live-Cinema kann man eine Performativität seitens der Medienkünstler_innen feststellen, die auch die Performativität der Rezipient_innen impliziert.

Die Rezeptionshaltung kann ähnlich wie beim AV-Act als kontemplativ beschrieben werden und hat die Aufmerksamkeitssteuerung der Rezipient_innen zum Ziel.

Anhand dieser Beispiele wird deutlich wie Aufmerksamkeitssteuerung und Kunstanspruch einander bedingen.

Sowohl der Av-Act und das Live-Cinema sind gekennzeichnet von einer kontemplativen Rezeptionshaltung, die ein signifikantes Merkmal der Hochkultur darstellt.

Anders verhält es sich dabei beim konventionellen Dj-Vj Act, der von einer Zerstreuung der Rezipient_innen geprägt ist, was wiederum ein Merkmal der Massenkultur darstellt.

Infolgedessen könnte man hier eine Entwicklung der audiovisuellen Performance beobachten, die aufgrund seiner kontemplativen Rezeptionshaltung der Hochkultur zuwendet.

Während die Hochkultur, die Ästhetik der Visual im musealen Kontext für sich zu entdecken scheint, was am Beispiel des Centre Pompidou zu erkennen ist.

Darüber hinaus könnte man dies auch als Versuch der Vjs bzw. Visualist_innen deuten, eine neue Plattform für ihre Visualisierungen zu finden, die sich periphrä des Clubkontexts abspielt.

Die hier vorgestellten Genres deuten eine mögliche Entwicklung der audiovisuellen Performances an, die gleichzeitig für den Clubkontext und musealen Kontext von Bedeutung sein könnten.

Im nächsten Kapitel werden die Bildpraktiken der Visuals erläutert und anhand von drei Visuals analysiert.

7. Bildpraktiken

7.1 Sampling

Die Ästhetik von Visuals zeichnet sich durch elementare Bildpraktiken aus, weshalb in diesem Kapitel diese näher erklärt werden sollen und an konkreten Clips analysiert werden soll.

Das Sampling bzw. Videoscratching prägte die Ästhetik von Video und Found Footage und stellt auch eine wichtige Bildpraktik der Visuals dar.

Ähnlich wie beim Scratching von Musikremixen werden hier Bildcollagen aus dem kulturellen und medialen Bildrepertoire verwendet und dekontextualisiert.

Dabei werden Fragmente verschiedener Epochen, Stile und Historien zitiert und in einen Kontext gesetzt.

Hier werden die „Realitätsfragmente“²⁵¹ neu zusammengesetzt und zusammen mit der Musik des Djs in einen neuen Kontext gesetzt.

Demnach beschreibt das Sampling eine Technik, die sich auf Inhalte der medial geprägten Gesellschaft bezieht und sich mit Hilfe der Dekontextualisierung kritisch damit auseinandersetzt.²⁵²

Montage und „Bild im Bild Techniken“²⁵³ charakterisieren das Sampleverfahrens und gehen mit einer schnellen Schnittfolge einher,²⁵⁴ was auch am Analysegegenstand der Visuals sichtbar wird.

Durch dieses new narrative, das eine neue Ästhetik beschreibt, entstehen neue Seh- und Hörgewohnheiten²⁵⁵, die sich innerhalb des Clubkontext etabliert haben und in den nächsten Jahren das Rezeptionsverhalten im musealen Raum verändern könnten.

251 Vgl. Haustein, L.(2003). Videokunst S.110

252 Vgl. Lund,C., & Lund. H.(2009). *Audio.Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers S.29

253 Haustein,L.(2003). Videokunst S. 110-111

254 Vgl S. 110

255 Vgl.Ebd. S.113

Zudem ermöglicht die „Hybridisierung der Bildsprachen“²⁵⁶ eine Vermischung von „kulturellen Ausdrucksformen“²⁵⁷, die einer Symbolik und Ikonographie unterliegen und dadurch eine neue Deutung erfahren.

Lydia Haustein merkt diesbezüglich an:

„Video sei dagegen das Medium zur Erforschung banaler Alltäglichkeit, neuer Blickweisen und Sehgewohnheiten zugleich“²⁵⁸

Das Videoscratching könnte diesbezüglich als ein Werkzeug betrachtet werden.

Überdies hinaus wird durch die Verwendung und Dekontextualisierung von Bildern der Kunst- und-Werbewelt beim Sampleverfahren die Autorschaft in Frage gestellt.²⁵⁹

7.2 Loop und Singularität

Unter dem Loop versteht man die Endlosschleife bei Visuals.

Dabei werden einzelne Bildsequenzen in einer Endlosschleife gezeigt und erfahren dadurch eine Dekontextualisierung.

Diese Technik ist bereits aus der Videokunst bekannt, in der Videokünstler_innen diese Technik verwendeten.²⁶⁰

Ferner sind Visuals von einer Singularität gekennzeichnet, da diese in Echtzeit generiert werden und dadurch auch in Echtzeit von den Clubbesucher_innen rezipiert werden.

Der transitorische, flüchtige Charakter von Visuals bewirkt eine einmalige Rezeption, da diese nicht wie Videobilder oder andere Medienkunst konserviert und in den kunsthistorischen Kontext eingebettet werden, um wieder rezipiert zu werden.

Zudem unterliegen Visuals der Feedbackschleife von Musik und Clubbesucher_innen.

256 Vgl.Ebd. S. 113

257 Vgl. Ebd. S.113

258 Vgl. S.117

259 Vgl. Lund,C., & Lund. H.(2009). *Audio.Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers S.29

260

Demnach könnte man neben der Performativität bezüglich der Clubbesucher_innen, auch an der Ästhetik der Visuals, Parallelen zwischen Performance-Aufführungen und Clubabenden herstellen.

7.3 Eyecandys

Neben den Loops, Wiederholungen, Verzerrungen fungiert auch die Verwendung von Farben und Mustern als bedeutendes Stilmittel bei Visuals.

Farb-und-Bildeffekte verstärken die synästhetische Erfahrung und haben eine Immersion der Besucher_innen zur Folge.

Eyecandy meint die rein ästhetische Stimulierung der Besucher_innen ohne Berücksichtigung des Inhalts

Der folgende Clip zeigt ein Eyecandy²⁶¹, bei dem die Stimulierung der Betrachter_innen durch flackernde, Farben und Muster evoziert werden soll.

Viele VJs betrachten jedoch die Verbindung von Form und Inhalt, als wichtige Bedingung des künstlerischen Ausdrucks von Visuals.

Das Samplen von Bildern aus der Kunst, Werbung und Medienwelt kann, sowohl als eine Parodie, als auch eine Kritik fungieren, die sich mittels der Dekontextualisierung von Bildern vollzieht.

Neue Formen der Visuals wie das Live-Cinema oder der Begriff der Visualist_innen unterstreichen die Hervorhebung narrativer Strukturen der Visuals.

261 <http://vimeo.com/35225671#at=111> 25.6.12

Visuals im Club werden dadurch zu Kommunikatoren zwischen VJs und den Betrachter_innen.

Eine Beschränkung der Visuals auf ihre Form würde die Bedeutung der Visuals im Club zur „bewegten Tapete“²⁶² reduzieren, das die Funktion eines Designs zur ästhetischen Stimulation der Clubbesucher_innen hat.

Einige VJs kritisieren in diesem Zusammenhang die Häufigkeit der Eyecandys im Club und führen dies einerseits auf die technologischen Entwicklungen zurück, welche das Produzieren von Visuals vereinfache und damit auch für Amateure möglich ist.

Dies führt neben der Starfigur des Djs zu einer mangelnden Anerkennung von Visuals als Kunstform.

Darüber hinaus gebe es keine spezifische Auswahlkriterien für VJs seitens der Clubbesitzer geben, da diese im Gegensatz zum DJ-Lineup eine marginale Bedeutung inne hätten.

Konträr dazu gibt es VJs, die sich für die „bewegte Tapete“ aussprechen, da diese auch eine Form der Kunst sein könne, ohne eine Betonung des Inhalts und deren Narrativität. Susan Sonntags Essay *Against Interpretation*²⁶³ bestärkt diese These, da sie eine Rückkehr des sinnlichen Stimulierung durch die Kunst fordert²⁶⁴.

Die Interpretation des Inhalts führe zu einer Vernachlässigung der Form, letztere habe für die Kunst trotz postmoderner Tendenzen eine bedeutende Funktion.

Die Rezeption von Kunst, die von einer sinnlichen Wahrnehmung geprägt sei, ist für die Theoretikerin ein wichtiges Postulat zur Veränderung der Kunstkritik²⁶⁵.

Am Beispiel der Eyecandys, die sich an der Ästhetik der Visualisierungen psychedelischen Musikszene anlehnt, verwirklicht sich das Postulat einer sinnlichen Wahrnehmung von Kunst.

In Kombination mit der Musik und der Atmosphäre im Club ermöglichen diese eine Kunstrezeption, die eine Wahrnehmung aller Sinne inkludiert.

262 http://www.amazona.de/index.php?page=26&file=2&article_id=1711 23.6.12

263 Sontag, S. (2009). *Against interpretation and other essays*. London: Penguin Classics

264 Ebd. S. 2-4

265 Ebd. S. 2-4

Das sinnliche Erleben von Kunst, bei der die Form eine größere Rolle spielt, als der Inhalt, trifft teilweise auch bei Visuals im Club zu.

Demnach können sowohl Visuals mit inhaltlichem Schwerpunkt, als auch formalem Schwerpunkt als Formen des künstlerischen Ausdrucks betrachtet werden, weshalb die Kritik an den Eyecandys zurückgewiesen werden sollte.

Als Beispiel für die Etablierung der Eyecandys kann die Bar Donau²⁶⁶ herangezogen werden, da diese die bewegte Tapete zugleich als Element zur Stimulierung der Besucher_innen und als Medienkunstinstallation verstehen, das Medienkünstler_innen eine künstlerische Plattform gibt.



Abb.25: Bar Donau



Abb.26: Bar Donau

Die künstlerische Plattform heißt Donaufenster und bietet Künstler_innen eine Ausstellungsmöglichkeit.²⁶⁷

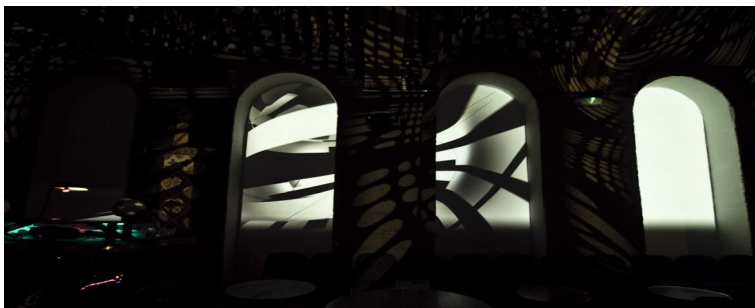


Abb. 27: Donaufenster Artwork Didi Bruckmayr

²⁶⁶ <http://www.donautechno.com/>, 31.5.12

²⁶⁷ <http://donaufenster.donautechno.com/category/projects>, 31.5.12

Variierende Narrationsformen prägen die Visuals im Club, deren rezeptorische Zeitökonomie der Betrachter_innen fragmentarisch bedingt ist und sich durch eine „Zerstreuung“²⁶⁸ und Performativität gekennzeichnet.

Als nächstes erfolgt die Analyse von drei Visuals hinsichtlich Narration und Bildpraktiken.

²⁶⁸ Benjamin, W.(2007). Das Kunstwerk im Zeitalter der Reproduzierbarkeit S. 45

7.4 Analyse von Visuals

7.4.1 Analyse Visual Harry Klein TV

Das hier zu analysierende Visual wurde von dem Vj-Kollektiv PixelPixies konzipiert. Die PixelPixies arbeiten als Resident Vjs für den Harry Klein Club, der in den vorangegangenen Kapiteln Erwähnung fand.

Dieser Clip könnte als klassisches Beispiel für Club Visuals bezeichnet werden, weshalb hier die Analyse des Clips erfolgt.

An dieser Stelle sollte erwähnt werden, dass dieser Clip eine Zusammenstellung von Club Visuals der PixelPixies darstellt.

Die Narration des Clips ist non-linear aufgebaut und versucht mit schrillen Farben und tanzenden Figuren, die performative Ästhetik des Clubs zu visualisieren.

Dabei werden verschiedene grafische Spielereien verwendet, um sowohl, die Immersion, als auch die Performativität der Clubbesucher_innen zu evozieren.

Zu Beginn des Clips werden neonfarbene, tanzende Figuren gezeigt, während die Wörter Lust und Völlerei eingeblendet werden, was als Andeutung auf den hedonistischen Charakter der Clubkultur gedeutet werden könnte²⁶⁹.

Diese wird auch im weiteren Verlauf des Visual fortgesetzt.

Die nächste Bildsequenz zeigt abstrakte Animationen von tanzenden Clubbesucher_innen, während ein abstrakt angedeutetes Visual im Hintergrund zu erkennen ist²⁷⁰.

Hier wird im Visual die Performativität der Clubbesucher_innen thematisiert und visuell dargestellt, was wiederum im Club eine Performativität evoziert.

Dies kann als Anspielung der Vjs auf die Interrelation zwischen gezeigtem Inhalt eines Visuals und Reaktion auf ein Visual gedeutet werden.

269 <http://www.youtube.com/watch?v=D-NZM9aLMcw> 21.8.12 , 00:00:35-00:00:39

270 <http://www.youtube.com/watch?v=D-NZM9aLMcw> 21.8.12, 00:00:57-00:01:35

In einer anderen Bildsequenz wird das geloopte Sample eines Found-Footage Filmausschnitts gezeigt, in dem ein tanzendes Pin-up Girl zu sehen ist²⁷¹.

Der Loop, der als klassische Bildpraktik eines Visuals gilt, verstärkt die Tanzbewegung der Frau. Dabei wird aufs Neue der hedonistische Charakter der Clubkultur unterstrichen und visualisiert.

Im weiteren Verlauf der Bildsequenz werden sukzessiv vereinzelte, bunte Streifen im Bildausschnitt sichtbar²⁷².

Die bunten Streifen lassen viele Interpretationen zu.

So könnten diese einerseits als Anspielung auf das Medium Video gedeutet werden, dessen Streifen an veraltete Videobänder erinnern.

Andererseits deutet der Found-Footage Ausschnitt aus den 1960/1970er Jahren auf das Medium Film hin.

Infolgedessen könnten diese ästhetischen Effekte und Spielereien zum Einen als Verweis auf die Bildpraktiken der Visuals und deren Entstehungsgeschichte gedeutet werden. Zum Anderen könnte diese Bildsequenz auch den technischen Übergang vom elektronischen zum digitalen Medium andeuten, den das hybridisierte Dispositiv Visual impliziert.

Im weiteren Verlauf des Visuals wird das Wort Sünde mehrmals in grauen Lettern angezeigt, während eine weibliche, neonfarbene Figur im Hintergrund tanzt.

Die Andeutung auf den hedonistischen Charakter der Clubkultur wird auch hier sichtbar.

Der Hedonismus als Charakteristikum des Clubs zieht sich wieder ein roter Faden durch das Visual.

Es werden verschiedene Motive verwendet, die Assoziationen mit dem Begriff des Hedonismus hervorrufen.

Gleichzeitig werden diese durch die Einblendung der Wörter, Völlerei, Lust und Sünde forciert.

271 <http://www.youtube.com/watch?v=D-NZM9aLMcw> 21.8.12, 00:01:32-00:02:10

272 <http://www.youtube.com/watch?v=D-NZM9aLMcw> 21.8.12, 00:01:34-00:02:10

Die Verbindung von Bild und Schrift im Film ermögliche, laut Yvonne Spielmann, eine Darstellung von Inhalten, die bildlich schwer darzustellen seien und dadurch eine Verstärkung erfahren würden²⁷³.

Dies ist auch in diesem Visual der Fall.

Abschließend kann man feststellen, dass dieser Clip ein klassisches Visual darstellt, das nicht nur, immersive Assoziationsketten, sondern auch die Performativität der Clubbesucher_innen evozieren soll.

Infolgedessen wird keine lineare Narration verfolgt, da die Performativität der Rezipient_innen im Vordergrund steht.

Zudem kann man in diesem Beispiel verschiedene Anspielungen auf die Entstehungsgeschichte des Visual und der Medienwissenschaft erkennen.

So sind verschiedene, ästhetische Charakteristika des Dispositiv Film und Video sichtbar und deren Transformation in das digitale Zeitalter.

Die nächsten beide Beispiele verfolgen konträr zu diesem Visual eine lineare Narration, weshalb im Folgenden eine weitere Analyse eines Visuals erfolgt.

273 Vgl. Spielmann, Y., *Video- Das reflexive Medium*. S.64

7.4.2 Ni & boesebertha: chez debbs - mind out!

Dieses Visual erschien auf einer DVD des Plattenlabels Female Pressure, die dezidiert eine Auswahl von Djanas und Vjanas vorstellen will.

Female Pressure, steht für ein Plattenlabel, das die Veröffentlichung und Vernetzung von audiovisuellen Ausdrucksformen von Frauen fördert.

Hier soll die Sichtbarkeit von Künstler_innen in der männlich dominierten elektronischen Szene erreicht werden²⁷⁴.

Eine Datenbank mit Künstler_innen ermöglicht eine Vernetzung und Stärkung weiblicher, audiovisueller Formen innerhalb der elektronischen Musikszene.

Der zu analysierende Videoclip von den Vjanas Ni & boesebertha und der Djane Chez Debs-Mind out erinnert an die Ästhetik von Videospielen der 1980er Jahre und verwendet eine „Bild in Bild Technik“ wie sie beim Found Footage bekannt ist.

Das Samplen von bereits vorhandenem Bildmaterial und die Verwendung bunter Grafiken sind elementare Bildpraktiken dieses Visuals, wobei Letztere Parallelen zu Videospielen der 1980er herstellen.

Darüber hinaus wird die für Visuals spezifische Technik des Loops gar nicht verwendet, weshalb der Clip nicht wie ein konventionelles Visual wirkt.

Ni & boeseberthas Visuals thematisieren das patriarchal geprägte Rollenbild der Frau in der heutigen Zeit, mit dem sie zu kämpfen hat.

Zu Beginn des Visuals wird eine junge Frau sitzend auf dem Bett ihres Kinderzimmers gezeigt, während sie eine Flasche Bier trinkt.

Hier wird zunächst das Selbstverständnis junger Frauen in der heutigen Gesellschaft illustriert.²⁷⁵

Im weiteren Verlauf der Bildsequenz ist in einem Fernseher ein Filmausschnitt zu sehen, in dem eine amerikanische Hausfrau der 1950er Jahre gezeigt wird, die sich fürsorglich um ihren Ehemann kümmert.²⁷⁶

274 Vgl. <http://www.femalepressure.net/fempres.html> , 31.5.12

275 <http://www.youtube.com/watch?v=fklKg5jVY2o> , 31.5.12 00:00-00:16

276 Ebd. 00:17- 00:20

Man könnte hier einerseits deuten, dass hier die Dichotomie des weiblichen Stereotyps der 1950er Jahre, in Kontrast zum weiblichen Stereotyp der heutigen Zeit gezeigt wird. Andererseits könnte man hier interpretieren, dass Frauen in ihrem Selbstverständnis noch immer von dem medial geprägten, patriarchalen Rollenbild der fürsorglichen Mutter und Ehefrau beeinflusst werden.

Im weiteren Verlauf wird die junge Frau von Haushaltsgeräten angegriffen, die aus dem Fernseher springen, woraufhin sie sich zur Wehr setzt²⁷⁷.

Diese Bildsequenz könnte als Widerstand und Kampf gegen das vorherrschende Rollenbild der Frau gedeutet werden, was durch die Haushaltsgeräte symbolisiert wird.²⁷⁸

In der nächsten Bildsequenz wird erneut ein patriarchales Symbol in Form der Schürze aufgegriffen, welche die Protagonistin zusammen mit einem Handrührgerät mit der Aufschrift Evil Corp. ablegt, was als Aufgabe der klassischen Rolle der Frau gedeutet werden kann²⁷⁹

Die Aufschrift Evil Corp. ist erneut in der folgenden Bildsequenz zu sehen, in der mehrere Zeppeline mit der Aufschrift Evil Corporation zu sehen sind.²⁸⁰

Auch hier könnte man herauslesen, dass junge Frauen sich gezielt gegen strukturellen Sexismus wehren wollen, der sie in die Rolle der fürsorglichen Hausfrau und Mutter zwingen will.

Dies wird auch in den Diskussionen über die Vereinbarkeit von Mutterschaft und Karriere ersichtlich, in der Frauen, der Polarität zwischen Karrierefrau und Hausfrau ausgesetzt sind.

In der nächsten Bildsequenz wird die Hauptfigur des Videoclips, Schirin Charlot Melange, in einer Mini Modellstadt aus kleinen rosafarbenen Modellhäusern gezeigt. Es besteht eine Diskrepanz zwischen der Größe der Protagonistin und der Umgebung.

277 Ebd. 00:20

278 Ebd. 00:22-00:30

279 00:36-00:42

280 00:44

Mit Hilfe einer Waffe versucht sie Zeppeline der Evil Corporation abzuschliessen²⁸¹, die symbolisch für die patriarchale Vorherrschaft stehen, gegen die sie ankämpft.

In der nächsten Bildsequenz werden schwarz-weiss Filmausschnitte von Familien aus dem Hollywood der 1950er Jahre gezeigt, die in den Fenster der Mini Modellhäusern zu sehen sind²⁸².

Diese könnten als Symbol für die Anforderungen und Wunschbilder gedeutet werden, die mit dem Familienbild assoziiert werden und durch die Medien-und-Werbewelt forciert werden.

Der Kampf der Protagonistin für die Souveränität der Frauen wird auch in den nächsten Bildsequenzen fortgesetzt.

Darin sieht man einen Zweikampf zwischen der Protagonistin und ihrem Antagonisten, einer sauren Gurke, inmitten von Wolkenkratzern, das als Symbol für das Berufsleben gedeutet werden könnte²⁸³.

Hier könnte die saure Gurke für die Position und Macht des Mannes in der Berufswelt stehen, die durch das veränderte Rollenbild der Frau eine Bedrohung vermuten.

Ferner wird die phallozentrische Gesellschaft in Form der Hochhäuser dargestellt, in der Frauen der berufliche Aufstieg erschwert ist.

Hier wird Kritik hinsichtlich der Berufschancen von Frauen ausgeübt, denen der Aufstieg, aufgrund patriarchaler Strukturen und dessen Frauenbild erschwert wird.

Dennoch schafft die Protagonistin unter schwierigen Bedingungen den Aufstieg und wird durch den strukturellen Sexismus, dargestellt von der sauren Gurke, gehindert.

In einem Sepiaton gehaltenen Clip im Clip wird die Kindheit des Antagonisten gezeigt²⁸⁴.

Dieser leidet ebenfalls unter den patriarchalen Vorstellungen der Geschlechter, da er dem männlichen Stereotyp nicht gänzlich entspricht.

Kurz darauf vereinen sich Antagonist und Protagonistin und nehmen zusammen den Kampf gegen patriarchale Strukturen auf.

281 00:48-00:52

282 00:53-00:57

283 01:00-01:51

284 01:52-02:01

Ein Bildausschnitt zeigt die Protagonistin, wie sie auf der Gurke reitend sich zum Hauptquartier der Evil Corporation, auf eine Insel begibt²⁸⁵.

Diese Bildsequenz erinnert an Zeichentrickfilme der 1980er Jahre, wobei die Darstellerin als reale Figur dargestellt wird, während die Umgebung gezeichnet ist.

An dieser Stelle sollte Judith Butlers Queer Theory erwähnt werden, da diese sich gut für das soeben analysierte Beispiel anwenden lässt.

Die amerikanische Philosophin, die als Begründerin des Queer-Feminismus gilt, fordert die Aufhebung der Geschlechter.

In ihrem Werk *Das Unbehagen der Geschlechter* behauptet sie, dass Geschlecht und Identität sich performativ konstituieren würden, womit die Bedeutung des sozialen Geschlechts, die des biologischen aufhebe²⁸⁶.

Infolgedessen könnte die Aufhebung der Geschlechter zu einer Auflösung der binären, heteronormativen Strukturen führen, wodurch verschiedene Identitäts-und-Geschlechtsentwürfe möglich wären.²⁸⁷

Auf dieses Visual bezogen, würde das für die beiden Protagonisten eine Freiheit hinsichtlich ihres Identitätsentwurfs bedeuten, da dieser nicht mehr von binären-heteronormativen Strukturen abhängig wäre.

Die binäre-heteronormative Wirklichkeit wird in diesem Clip von der Evil Corporation symbolisiert.

In weiteren Verlauf des Visuals wird die Ankunft der Protagonisten im Hauptquartier der Evilcorporation gezeigt.

Die Szene zeigt eine rosafarbene Insel, die von Küchengeräten bewacht wird, welche versuchen die junge Protagonistin einzuschüchtern, während im Hintergrund eine Regenbogenfarbene Sonne zu sehen ist.

Der rosafarbene Hintergrund und die Regenbogenfarbene Sonne könnte als eine Parodie auf das Klischee des Hausfrauen-Alltags interpretiert werden, das in Film und Werbung forciert wird.

285 02:02-02:10

286 Vgl. Judith Butler *Das Unbehagen der Geschlechter* S. 60

287 Vgl. Ebd. S. 61

Anschließend wird der Eingang der Evil Corporation gezeigt, der von feminisierten Wachen verteidigt²⁸⁸.

Auch hier wird das patriarchal geprägte Bild der Frau mit Küche und Haushalt assoziiert.

In der nächsten Bildsequenz wird das Innere der Zentrale gezeigt, darin befinden sich Toaster, aus denen Frauenköpfe springen, und Barbiepuppen, die kopfüber von der Decke hängen²⁸⁹.

Diese Bildsequenz könnte als Kritik an der Produktion des weiblichen Stereotyps und dessen Einfluss auf ökonomische und gesellschaftliche Strukturen betrachtet werden.

Eine Figur, die aus dem Toaster springt, stellt eine dem Rollenbild entsprechende Version der Protagonistin dar und droht ihr mit dem Nudelholz.

In der darauf folgenden Bildsequenz stehen sich die neue Antagonistin und die Protagonistin in einer Kampfszene gegenübergestellt, wobei ein starker Kontrast zwischen dem medial geprägten Stereotyp und Schirin Melange zu erkennen ist.

Die Hauptdarstellerin wird in Farbe dargestellt, während ihre Antagonistin in schwarz-weiß dargestellt wird.

Durch die farbliche Diskrepanz der beiden Figuren könnte deren Dichotomie im Hinblick auf ihr Selbstverständnis als Frau visuell dargestellt werden.

Zwischen beiden befindet sich ein Spiegel, in dem Found-Footage Fernsehausschnitte von einer Misswahl gezeigt werden, bei der die Körper der Teilnehmer_innen unter Pappkartons verhüllt sind²⁹⁰.

Diese Szene lässt folgende Interpretation zu.

Die Hauptdarstellerin muss sich gegen vorgegebene Rollenbilder verteidigen, mit denen sie in der Medien-und-Werbewelt und in Form von sozialen Normen und Codierungen konfrontiert wird.

Die Bildausschnitte der Misswahl und das Auftreten ihrer Antagonistin fungieren hierbei als Rollenbild der Frau, das sich durch die Sozialisierung in ihrem

288 02:25-02:30

289 02:31-02:36

290 02:39-00:42

Selbstverständnis als Frau manifestiert hat und dem sie sich bewusst stellt, um dieses zu überwinden.

In der darauf folgenden Kampfszene wird die Hauptfigur von ihrer Gegner_in mit Hilfe von Wolle außer Gefecht gesetzt, sodass diese sich nicht mehr zur Wehr setzen kann²⁹¹.

Diese befreit sich in der darauffolgenden Bildsequenz und erscheint in Minirock, T-Shirt und High Heels, was als das neue Selbstverständnis und Bewusstsein der Frau gedeutet werden könnte²⁹².

Daraufhin wird sie von ihrer Antagonistin mit Muffins beworfen, woraufhin sie diese mit einem Goldspray besiegt²⁹³.

Diese Bildsequenz könnte als Niederlage des Stereotyps Hausfrau gedeutet werden, dessen Vorstellungen sich in der Gesellschaft manifestiert haben und mit denen viele Frauen bis heute konfrontiert werden.

In der letzten Szene werden Found-Footage Fernsehausschnitte aus den 1950er Jahren gezeigt, in denen backende Hausfrauen und Familien zu sehen sind²⁹⁴.

Unter anderem eine Fernsehwerbung, in der mit einem rosa Puddingmonster für Instant Pudding geworben wird.

Die Protagonistin wird kurz darauf gezeigt, wie sie das Pudding Monster verzehrt und dadurch besiegt.

Der finale Sieg der Protagonistin könnte symbolisch, als Teilerfolg der Frauen über patriarchale Strukturen in der Gesellschaft gedeutet werden.

Das Visual von Ni & boesebertha thematisiert die patriarchalen Strukturen in der Gesellschaft, dennoch greift die Kritik zu kurz, da patriarchale Strukturen und der daraus resultierende strukturelle Sexismus, ein komplexeres Ausmaß annehmen, als es in diesem Clip thematisiert wird.

Darüber hinaus könnte das Visual als Versuch interpretieren werden, die Einflusskraft und Bedeutung medialer Bilder auf die Realität sichtbar zu machen.

291 02:47-02:51

292 02:51-02:55

293 02:55-03:20

294 <http://www.youtube.com/watch?v=fklKg5jVY2o> 21.8.12 00:03:10-00:03:20

Dies geschieht in diesem Clip mit Hilfe der Found-Footage Bilder, in der mediale Bilder Einfluss auf das Individuum nehmen.

Für Lydia Haustein ist die Bedeutung medialer Bilder signifikant, da diese, sowohl Realität produzieren, als auch reproduzieren, wodurch diese wiederum forciert wird.²⁹⁵

In diesem Clip kommt dieser Aspekt deutlich zum Tragen, weshalb die Bildpraktik des Found-Footage eine dominante Rolle einnimmt.

Als nächstes wird ein Visual des Vj-Duos Gezwinele les Günfiés, im Hinblick auf Narration und Bildpraktiken analysiert.

²⁹⁵ Vgl. Haustein, L., *Videokunst* S.163

7.4.3 *Gezwinele les Günfíes- Berlin*

Der für das Sound:Frame Festival konzipierte Clip Berlin, wurde von den österreichischen Vjs Gezwinele les Günfíes konzipiert, die seit einigen Jahren in Berlin wohnhaft sind.

Aus diesem Grund kann der Clip als eine Huldigung an ihre Wahlheimat betrachtet werden. Dabei versuchen sie mit verschiedenen ästhetischen Mitteln die Identität und Geschichte der Stadt Berlin zu thematisieren und visualisieren, was im folgenden analysiert werden soll.

Zu Beginn des Clips wird eine schwarz-weiss Animation gezeigt, in der die Wahrzeichen Berlins zu sehen sind.

Der Fernsehturm im ehemaligen Osten Berlins und das Brandenburger Tor in Berlin Mitte, werden in dieser Animation deutlich hervorgehoben.²⁹⁶

Dabei bewegen sich Vektoren wie Sinuskurven durch die Bildsequenz.

Diese Bildsequenz fungiert als Frame des Visuals und wird zu Beginn des Visuals und gegen Ende des Visuals gezeigt, weshalb dieser die Funktion eines Rahmens hat.

Im weiteren Verlauf der Bildsequenz geht die Bewegung der Sinuskurven in eine sich bewegende Spiralenform mit kleinen rotierenden Miniaturbomben über²⁹⁷.

Im Zentrum der Spirale steht in großen Lettern Berlin²⁹⁸.

Kurz darauf sind rote, sich bewegende Vektoren zu erkennen, die den gesamten Bildausschnitt einnehmen²⁹⁹.

Diese Bildsequenz könnte dahin gehend gedeutet werden, als dass Berlin eine fluktuierende, dynamische Metropole darstellt, die von den Entwicklungen des zweiten Weltkriegs und dessen politische Nachwehen geprägt wurde.

Zudem könnte man daraus deuten, dass Berlin für Innovation und Dynamik steht.

296 00:00 - 00:08

297 00:10-00:15

298 00:15

299 00:21-00:24

Die nächste Bildsequenz zeigt den Fernsehturm am Alexanderplatz und die nähere Umgebung in den Abendstunden³⁰⁰.

Dies wird kurz darauf von bunten an Bienenwaben erinnernde Grafiken überdeckt.

Danach sieht man eine Luftaufnahme des Fernsehturms, die mehrmals im Loop gezeigt wird, um den sich wieder die runde Spirale aus der vorausgegangenen Bildsequenz dreht.³⁰¹

Hier wird der Osten der Stadt vorgestellt, der symbolisch durch den Fernsehturm dargestellt wird.

Der Berliner Bär, welcher als Symbol für die Stadt gilt, erscheint in der nächsten Bildsequenz in Form einer bunten DNA-Helix, womit der Berliner Bär in der Ästhetik des Clips als identifikatorisches Merkmal, hinsichtlich der visuellen Repräsentation und Ikonografie Berlins gedeutet werden kann³⁰².

Im weiteren Verlauf des Visual werden Fernsehbilder vom Bau der Berliner Mauer bis zum Fall der Mauer und der Wiedervereinigung Deutschlands gezeigt, in denen sich der DNA-Strang des Berliner Bärs durch die Bildsequenz bewegt³⁰³.

In dieser Bildsequenz verwenden die Vjs Found-Footage Material aus Fernsehbildern, welche die deutsche Geschichte und Identität illustrieren sollen.

Das Motiv des DNA-Strangs unterstreicht die historische Bedeutung der Trennung und Wiedervereinigung Berlins, welche die Identität der Stadt prägt.

Während die Fernsehausschnitte zu sehen sind, wird im unteren Rand des Bildausschnitts, erneut die Animation mit dem Stadtbild Berlins und den darin fluktuierenden Vektoren gezeigt, diesmal in den Farben blau, lila und dem pinkfarbenen Fernsehturm³⁰⁴, was aufs Neue die Bedeutung der historischen Entwicklung Berlins auf das heutige Stadtbild illustriert.

Danach wird ein schwarz-weiss Standbild der Kuppel des deutschen Reichstags eingeblendet, in dem sich der deutsche Bundestag befindet³⁰⁵.

300 02:25

301 00:49-00:53

302 00:54-01:11

303 00:54-01:11

304 01:00-01:11

305 01:19

Die unterschiedliche Entwicklung Berlins prägt nicht nur die Geschichte Berlins, sondern wird auch im Stadtbild sichtbar, was durch diese Bildsprache verstärkt sichtbar gemacht wird.

Zudem wird erneut das Motiv der Spirale aufgegriffen, die sich in den Farben lila und pink die Kuppel hinauf bewegt und die Kuppel variierend in diesen Farben ausfüllt und im Loop gezeigt wird.³⁰⁶

Charakteristisch für die Ästhetik deutscher Visuals ist die Verwendung von Vektoren, was auch in diesem Clip bei mehreren Beispielen zu erkennen ist³⁰⁷.

Im weiteren Verlauf des Visuals sind bunte Silhouetten der Warschauer Brücke in Berlin zu sehen, die sich überlappen, woraufhin hin ein schwarz-weiß Standbild der Warschauer Brücke erscheint, welches als Wahrzeichen des Szenebezirks Friedrichshain gilt³⁰⁸.

In der nächsten Bildsequenz sind mehrere, farbige Fernsehtürme zu sehen, die pulsierend und in Pendelbewegungen in der Bildsequenz erscheinen³⁰⁹.

Das Motiv des Fernsehturm hat in diesem Videoclip eine signifikante Bedeutung für die Visualisierung der Identität Ostberlins.

In den letzten zwanzig Jahren hat sich Berlin, als Ort für neue Innovationen in den Bereichen Kunst, Mode und Subkultur herausgebildet, weshalb die Farben des Videoclips in bunten, knalligen Farben gehalten sind.

Hinzu kommt die internationale Bedeutung Berlins im Hinblick auf die Techno-und-Vjing Kultur, die sich aufgrund der historischen Entwicklung Berlins entwickelt hat.

In der nächsten Bildsequenz erscheint die Quadriga auf dem Brandenburger Tor, die zunächst als Ikone für die preußische Macht galt und heutzutage als Symbol für Deutschland steht³¹⁰.

Die Pferde der Quadriga flackern in blau und lila auf, womit eine Bewegung der Pferde angedeutet werden soll.

306 01:20 – 01:30

307 Faulkner, M., & D-Fuse (2006). *Audio-visual art + vj culture*. UK: Laurence King Publishing Ltd. S.123

308 01:30-01:36

309 01:37-01:47

310 01:48-01:48

Auch hier verwenden die Vjs eine signifikante Ikone, die bereits historisch und medial inszeniert und verhandelt wurde.

Die nächste Sequenz zeigt die Spree in lila und blau Tönen, während gleichzeitig eine bunte Landkarte von Berlin transparent im Bild zu erkennen ist.

Bewegung wird durch die Boote auf der Spree und die sich wendende Landkarte illustriert, was zusätzlich im Loop forciert wird.³¹¹

Im weiteren Verlauf erscheinen die Pferde der Quadriga, in Rot und Lila, abwechselnd im linken Bildrand und rechten Bildrand und initiieren durch visuelle Farbeffekte eine Vorwärtsbewegung³¹².

Die Bewegung der Pferde könnte dahin gehend interpretiert werden, als dass die wiedervereinigte deutsche Hauptstadt eine neue Richtung einschlägt, die Fortschritt und Innovation verspricht.

Kurz darauf folgt das Bild einer Statue, bei der ein antiker Krieger auf einem Pferd mit einem Speer einen Löwen erlegt³¹³.

Mit Hilfe von visuellen Farbeffekten scheint der Krieger im Verlauf der Sequenz auf das Pferd zu springen, um den Löwen zu erlegen, was symbolisch für das Ende des kalten Kriegs stehen könnte, dessen Folgen auch heute noch sichtbar sind, was in der folgenden Sequenz visualisiert wird.

In dieser sieht man ein Nachbild der Statue in den Farben rosa und türkis, während die East Side Gallery im Hintergrund zu erkennen ist³¹⁴. Diese fungiert als Erinnerung an die Teilung Deutschlands.

Der Berliner Bär als signifikante Ikone, bezüglich der Identität Berlins, wird in der nächsten Bildsequenz erneut aufgegriffen³¹⁵.

Dabei dominiert dieser ,mit seiner rot-weißen Schraffur die Bildsequenz, in der die East Side Gallery gezeigt wird.

311 01:55-02:06

312 02:10-02:26

313 02:27-02:32

314 02:33

315 02:39-02:48

In der Überblendung zur nächsten Sequenz verblasst die Ikone und ein Holzsteg am Spreeufer wird sichtbar, auf dem junge Menschen sitzen.

Weisse Dreiecke, die an Pfeilspitzen erinnern, steigen auf und zeigen im Anschluss Bilder von flackernden Hochhäusern der Mediaspree³¹⁶.

Hier wird die Entwicklung des Spreeufers mit seinen Bars und Clubs als Treffpunkt für Jung und Alt, zum Kommunikations -und- Medienzentrums Mediaspree thematisiert.

In den Medien wurde der Widerstand einzelner Bevölkerungsgruppen gegen diese Entwicklung thematisiert und kritisiert.

Als nächstes sieht man eine lila Bildsequenz von dem Straßenverkehr und einer U-bahn der Warschauer Straße, was zudem in dreifacher, visueller Überlagerung zu sehen ist, womit die Urbanität der Stadt Berlins visuell akzentuiert wird³¹⁷.

Kurz darauf wird eine weiße Grafik der Urania Weltzeituhr, die am Alexanderplatz steht, eingeblendet und gleich darauf wieder ausgeblendet³¹⁸.

Diese erscheint dann erneut und dominiert die schwarze Bildfläche.

Die nächste Bildsequenz in schwarz-weiß zeigt die Weltzeituhr mit lila, rotierenden Uhrzeiten, die im Verlauf der Bildsequenz ausgeblendet wird und erneut als weiße Grafik erscheint³¹⁹.

Dies Bildsequenz könnte für die Entwicklung Berlins seit dem Bau der Mauer bis in die heutige Zeit interpretiert werden.

Ein wiederholter Loop zeigt diese verschiedenen Formen der Visualisierung des Wahrzeichens am Alexanderplatz³²⁰.

Im weiteren Verlauf sind mehrere Grafiken des Brandenburger Tors zu erkennen, die zu einem Viereck angeordnet sind und wieder ausgeblendet werden³²¹.

An dieser Stelle wird erneut das Motiv des Brandenburger Tors bewusst aufgegriffen, um die Wiedervereinigung Deutschlands zu thematisieren.

316 02:49-03:03

317 03:02-03:08

318 03:03-03:12

319 03:03-03:22

320 Ebd.

321 03:25-03:28

Danach wird der Berliner Dom, in den Farben lila, blau und grün gezeigt³²².

Der Dom, der nach einem Bombenangriff im zweiten Weltkrieg wieder aufgebaut werden musste, stellt ein bedeutendes Wahrzeichen Berlins dar, da im Rahmen von staatlichen Ereignissen, Gottesdienste darin stattfinden.

Die Verwendung dieses Wahrzeichens könnte als weiteres Symbol für die Wiedereinigung der geteilten Stadt Berlins und Deutschlands stehen, da es einerseits historisch von Bedeutung ist und andererseits auch politisch eine repräsentative Funktion inne hat.

Während in den vorangegangenen Bildsequenzen, Wahrzeichen aus dem Osten Berlins, die Bildsprache des Visuals dominierten, werden nun Wahrzeichen aus dem Westen der Stadt gezeigt.

Narrativ werden die Rezipient_innen in diesem Visual zunächst vom Ostteil der Stadt, über Berlin Mitte als Verbindungsachse zwischen Ost und West, in den Westen der Stadt geführt.

Nächstes Wahrzeichen im Visual ist der Hauptbahnhof Berlins, der als wichtiger Verkehrsknotenpunkt in Berlin fungiert, womit wieder ein Ort gewählt wurde, der für die Wiedervereinigung Berlins steht³²³.

Der Übergang in den Westen der Stadt erfolgt in diesem Clip durch die Verwendung des Kaufhaus des Westens³²⁴.

Im kalten Krieg galt das Kadewe als Symbol des Westens und des Kapitalismus, das sich in der Insel Westberlins befand, das von der DDR umgeben war.

Hinsichtlich der geografischen Lage und der historischen Gegebenheit symbolisierte das Kadewe damals einen Konsumtempel, der nur für die Bewohner_innen Westberlins zugänglich war.

Bald darauf wird eine Satellitenaufnahme der Erde gezeigt mit einer Nahaufnahme der Stadt Berlin, dessen Großstadtbeleuchtung schon vom All aus zu sehen ist³²⁵.

322 03:29-03:32

323 03:34-03:36

324 03:36-03:39

325 03:44-03:48

Im Anschluss wird weggezoomt und die vorherige Bildsequenz wird wieder im Loop gezeigt. Danach ist eine Grafik einer weißen Kugel mit senkrecht weisenden Vektoren darauf zu sehen³²⁶.

Dies geht über in das Bild der Kuppel des Reichstags, das im Anschluss einen Splitscreen des Reichstags zeigt³²⁷.

Symbolisch unterstreichen diese Bilder die Bedeutung der Stadt Berlin, deren politische und historischen Ereignisse, auch im internationalen Diskurs einschneidend waren und bis jetzt sind.

In der darauf folgenden Sequenz ist eine 360 Grad Panorama Aufnahme des Spreeufers mit dem Regierungsviertel, Mediaspree usw. zu sehen³²⁸.

Im unteren Rand der Bildsequenz ist eine grafische Animation des Brandenburger Tors und den Plattenbauten Ostberlins zu sehen³²⁹.

Das Motiv der Wiedervereinigung und die Etablierung Ostberlins, als Ort für Kunst und Subkultur, prägt die Bildsprache des Visuals.

Die zu Beginn des Clips vorkommende Sinuskurve ist nun wieder zu sehen und umschreibt die Bildfläche, woraufhin eine Überblendung mit den Bildern des nächtlichen Straßenverkehrs folgt³³⁰.

Diese werden im Loop gezeigt und versuchen das pulsierende Nachtleben Berlins visuell darstellen, das in Europa für seine unkonventionelle Clubkultur bekannt ist.

Inmitten der bunten Lichter ist die Aufschrift Gezwinele les Günfíes zu erkennen, womit die Vjs sich einerseits innerhalb ihrer neuen Wahlheimat Berlin verorten, andererseits auch selbst im Visuals sichtbar werden³³¹.

Gegen Ende des Visuals wird in Negativ-Bild Verfahren eine Kamerafahrt durch das jüdische Denkmal gezeigt, das der Opfer des Holocausts gedenken soll³³².

326 03:48-03:57

327 04:06-04:08

328 04:14-04:26

329 04:24-04:33

330 04:26-04:47

331 04:39-47

332 05:02-05:17

Gezwinele les Günfiés thematisieren in diesem Visual neben der Teilung und Wiedervereinigung Deutschlands auch die Folgen des NS-Regimes, das die Zeitgeschichte Deutschlands maßgeblich prägt.

Im schwarzen Hintergrund sind Animationen von weißen Bäumen zu sehen, welche das Leid der Opfer des Regimes andeuten könnten, während im Hintergrund die schwarz-weiß Animation der urbanen Landschaft zu erkennen ist³³³.

Dies könnte man dahingehend deuten, als dass die historischen Dimensionen des NS-Regimes auch noch heute im Stadtbild eingeschrieben sind.

Auch hier dient der Loop als ästhetisches Mittel während der Kamerafahrt.

Im Anschluss wird die Alte Nationalgalerie gezeigt, die sich auf der Berliner Museumsinsel befindet und die Werke deutscher Künstler_innen beherbergt, womit die Vjs einerseits die Bedeutung von Kunst für Berlin andeuten könnten.

Andererseits könnte damit auch der Einfluss des kunsthistorischen Bilderarchivs auf die zeitgenössische Kunst interpretiert werden, der auch das Sampleverfahren beim Vjing prägt.

Kurz darauf wird wieder das Motiv des Hauptbahnhofs aufgegriffen, in dem mehrere Bilderebenen sich überlappen und Berlin als Reiseziel thematisiert wird³³⁴.

Eine Farbfilmaufnahme aus einem fahrenden Zug, zeigt den Ostteil der Stadt mit seinen Plattenbauten und Wahrzeichen, in einer Überblendung sieht man mehrere schwarze grafische Überblendungen vom Fernsehturm, die sich pendelartig durch die Bildsequenz bewegen³³⁵.

Hier könnte das Zusammenwachsen der Stadt Berlin gemeint sein, das als Reiseziel an Attraktivität gewonnen hat.

Danach wird das erste Mal im Clip eine Farbfilmaufnahme des Brandenburger Tors gezeigt, die aus verschiedenen Perspektiven erfolgt und das Symbol der Quadriga in Farbe zeigt³³⁶.

333 05:05-05:17

334 05:27-05:32

335 05:32-05:47

336 05:47-05:50

In der darauf folgenden Bildsequenz werden Fernsehausschnitte der Fußball-WM 2006 eingeblendet, in denen Fans in Deutschlandtrikots und aufgemalten Deutschlandflaggen im Gesicht zu sehen sind³³⁷.

Die Fussball- WM in der Deutschland Austragungsort war, wird als Wende im Hinblick auf das deutsche Selbstverständnis interpretiert.

In der Vergangenheit waren Deutschlandflaggen in der Öffentlichkeit, aufgrund des historischen Kontexts mit negativen Konnotationen einhergehend.

In der nächsten Bildsequenz wird man eine Kamerafahrt durch den Westen Berlins mit seinen Hochhäusern gezeigt³³⁸.

An den Rändern der Bildsequenz erkennt man zackige Flecken in Rot und Weiß.

Die Spiralen, welche schon gegen Anfang des Clips zu sehen waren, sind bald darauf wieder zu sehen und dominieren zusammen mit der Animation der urbanen Landschaft das Bild, sodass nur noch ein kleiner Bildausschnitt der Filmaufnahme der Hochhäuser zu sehen ist.

Die kleinen Bomben der Spiralen werden in der Bildsequenz abgeworfen, was zusammen mit den roten und weißen Spiralen wie ein Kriegsszenario wirkt, womit hier die Geschichte der Kriegswirren in Berlin beschrieben wird³³⁹.

Gegen Ende des Visuals wird der Frame mit dem Motiv der Skyline Berlins gezeigt³⁴⁰.

Gezwinele les Günfies` Visual verwenden in diesem Visual konventionelle Bildpraktiken.

Das Samplen von Found-Footage Material und der Loop kennzeichnen die Ästhetik dieses Visuals.

Konträr zu konventionellen Visuals erfolgt die Narration linear, da die historische Entwicklung Berlins erzählt werden soll.

Dabei wird in der ersten Hälfte des Clips der Osten der Stadt gezeigt, während Berlin-Mitte visuell das Verbindungsglied in den Westteil der Stadt darstellt.

337 05:49-05:53

338 05:54-05:58

339 06:00-06:11

340 05:59-06:22

Eine wichtige Funktion in diesem Visual hat der Loop, der die Wirkung der Bilder forcieren soll.

Darüber hinaus werden ikonografische Symbole wie zum Beispiel der Fernsehturm oder das Brandenburger Tor verwendet, da diese die Geschichte und Identität Berlins symbolisieren.

Durch die Verwendung von Found-Footage Aufnahmen wird die Narration verstärkt. Besonders charakteristisch für diesen Clip, ist der Mix aus grafischen Animationen, eigenen Filmaufnahmen und dem Found-Footage Material aus dem Fernsehen.

Der Mix verschiedener Bildpraktiken prägt die Ästhetik dieses Visuals.

Bunte Farben und Vektoren unterstreichen die Bedeutung Berlins als innovative, moderne Metropole für Kunst und Kultur.

Des Weiteren bestimmen die Dichotomie von schwarz-weiß Filmaufnahmen und Farbfilmaufnahmen die Narration des Clips.

Schwarz-weiß Filmaufnahmen bestimmen die Narration der Vergangenheit Berlins, während die Farbfilmaufnahmen für die Narration der Gegenwart Berlins stehen.

In allen drei Visuals, welche hier analysiert wurden, werden die klassischen Bildpraktiken sichtbar.

Eine wichtige Bedeutung nimmt dabei der Loop ein, der die Narration des Visuals nicht nur forcieren, sondern auch irritieren kann, was die Performativität im Club fördern kann.

Neben dem Loop fungiert das Samplen von Found-Footage Material als klassische Bildpraktik. Der Mix von Found-Footage Material mit eigenen Filmaufnahmen bzw. Animationen, kennzeichnet ebenfalls die Charakteristik eines Visuals.

Yvonne Spielmann spricht in *Video- Das reflexive Medium* von einer „Hybridisierung³⁴¹“ der visuellen Bildpraktiken.

Diese ermöglicht eine visuelle Darstellungsweise, in der die Grenzen zwischen digitalen und elektronischen Aufnahmemedien verschwimmen.

341 Spielmann, Y.(2005). *Video- Das reflexive Medium*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag S.74

So dass, diese neben ihrer repräsentativen Funktion, auch eine selbstreferentielle bzw. selbstreflexive Funktion erfüllen.

Infolgedessen könnte das Visual als hybrides Medium betrachtet werden, welches „formal-ästhetische“³⁴² Grenzen überwindet und dadurch neue digitale und ästhetische Narrationsformen zulässt.

Zusammen mit der Performativität der Clubbesucher_innen erfüllt das Visual das Postulat des Expanded Cinemas, das ein Aufbrechen der gewohnten Blickkonstruktionen zur Intention hatte.

Eine Veränderung hinsichtlich der Bildpraktiken, könnte in Folge von Copyright Ansprüchen, die Verwendung von Found-Footage Material betreffen, das in Zukunft als veraltete Bildpraktik des Visuals gelten könnte.

Eine weitere Veränderung könnte bezüglich der Singularität erfolgen, da Visuals in ihrer Bedeutung für die zeitgenössische Kunst, in Zukunft in Medienarchiven konserviert und analysiert werden könnten.

Als Nächstes erfolgt eine Zusammenfassung der Ergebnisse der Diplomarbeit.

342 Ebd. S.44

8. Schluss:

Die Ästhetik von Visuals ist von einer performativen Rezeptionshaltung gekennzeichnet, die auf die Ideen und Vorstellungen des Expanded Cinema zurückgehen.

Diese prägen auch neuere Genre des Visuals, wie etwa das Live-Cinema, das Visual Mapping und den Av-Act.

Dabei verhält sich die Rezeptionshaltung von Visuals im Club, konträr zur Rezeptionshaltung von Bewegtbildern im musealen Kontext, die von einer statischen Haltung gekennzeichnet ist.

In den letzten Jahren hat sich eine Bottom-up Bewegung von Visuals in die zeitgenössische Kunst und den urbanen Raum abgezeichnet.

Dabei besteht vor allem ein Interesse an neuen, digitalen Erzählstrategien und Bildpraktiken, das mit einer Veränderung der Rezeptionshaltung im musealen Raum einhergeht.

Dennoch ist diese trotz innovativer Medieninstallationen aus dem Clubkontext, von einer statischen, musealen Rezeptionshaltung gekennzeichnet.

Gleichzeitig werden Medieninstallationen aus dem musealen Kontext im Clubraum integriert, was am Beispiel des Sound:Frame Festivals veranschaulicht wurde.

Diese Entwicklungen haben auch einen Einfluss auf die Narration von konventionellen Visuals, die sich in ihren Bildpraktiken immer mehr einer linearen Narration annähern.

Die Bottom-up Bewegung der Visuals zeigt sich nicht nur in der zeitgenössischen Kunst, sondern auch im urbanen Raum, indem es diese einen wichtigen Einfluss nehmen.

So hat das Visual Mapping für Unternehmen im öffentlichen Raum eine repräsentative Bedeutung, was in den einzelnen Beispielen ersichtlich wurde.

Zudem fungieren Visuals auch als Stätten der Erinnerungskultur im urbanen Raum, sodass auch „historische Trauma“³⁴³ sichtbar werden und thematisiert werden können, was am Beispiel des Kunstprojekts bezüglich des Brandenburger Tors deutlich wurde.

In Anbetracht des Einflusses von Visuals auf die zeitgenössische Kunst und den urbanen Raum, könnte das Visual demnach als Verbindungsglied zwischen Hoch- und Massenkultur betrachtet werden.

Dabei dient der Club als experimentelle Plattform für Medienkünstler_innen, da die performative Rezeptionshaltung, Raum für neue Entwicklungen in der Medienkunst zulässt.

Dies wird bei den neuen Genres des Visuals, dem Live-Cinema und dem Av-Act deutlich, welche sich aus dem Clubkontext herausgebildet haben und eine Etablierung auf Kunstfestivals erfahren haben.

Dabei ist eine Veränderung bezüglich der Rezeptionshaltung und der Ästhetik zu beobachten, die sich ähnlich zum musealen Kontext verhält und eine Hinwendung zur Hochkultur sichtbar werden lässt.

Infolgedessen hat sich das Visual vom Club als Ort der Massenkultur entfernt und sich in Richtung Hochkultur weiterentwickelt.

Welchen Einfluss dies auf den transdisziplinären Diskurs in der Medienkunst und Medientheorie hat, wird sich in Zukunft abzeichnen.

³⁴³ Assman, A. (2006) *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München: C.H. Beck

9. Bibliographie:

- Assmann, A.(2006). *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München: C.H.Beck Verlag
- Foucault, M.(1992). *Andere Räume*. Barck, K.(Hrsg.). (1992). *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam
- Benjamin,W.(2007). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. Kommentar von Detlev Schöttker (Im Original erschienen in Walter Benjamin. Gesammelte Schriften. Unter Mitarbeit von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main 1971-1989 Bd. I, S. 471-508).
- Butler,J.(1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt am Main:Suhrkamp Verlag
- Curtis, R., Glöde, M. & Koch, G.(Hrsg.). (2010). *Synästhesie-Effekte: zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. München: Fink
- Crary, J.(2002). *Aufmerksamkeit. Wahrnehmung und moderne Kultur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag
- Douglas, S.,& Eamon, C.(Hrsg.). (2009). *Art of projection*. Ostfildern:Hatje Cantz Verlag
- Eskandar, X. & Nuengsikapan, P.(2006). *“jA: art +technology of live audio/video*. San Francisco: h4
- Döring, J. & Thielmann, T.(2008). *Spatial Turn: Das Raumparadigma in den Sozial-und-Kulturwissenschaften*. Bielefeld: Transcript
- Faulkner, M., & D-Fuse (2006). *Audio-visual art + vj culture*. UK: Laurence King Publishing Ltd.
- Fischer, E.(Hrsg.) (2012) *Substructions*. Wien: Katalog Sound:Frame 2012 Substructions
- Fischer-Lichte, E.(2004). *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt Am Main:

Suhrkamp Verlag

- Fischer-Lichte, E.(2003). *Ritualität und Grenze*. Tübingen: Francke
- Frieling, R., & Herzogenrath, W.(Hrsg.). (2006). *40 Jahre Medienkunst.de - Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963- Heute Teil 1*(S.12-17). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag
- Graff, B. (1994). *Das Geheimnis der Oberfläche: Der Raum der Postmoderne und die Bühnenkunst Robert Wilsons*. Tübingen: Niemeyer Verlag
- Groys, B.(2003). *Topologie der Kunst*. München,Wien: Carl Hanser Verlag.
- Groys, B.(2006). *Vom Bild zur Bilddatei- und zurück*. Frieling, R., & Herzogenrath, W.(Hrsg.). (2006). *40 Jahre Medienkunst.de - Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963- Heute Teil 1* (S. 50-57). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag
- Haustein, L.(2003). *Videokunst*. München: Beck
- Huber, H.(2006). *Die Verkörperung von Code*. Frieling, R., & Herzogenrath, W. (Hrsg.). (2006). *40 Jahre Medienkunst.de - Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963- Heute Teil 1* (S.58-63). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag
- Köster, I.,& Schubert, Kai. (2009). *Medien in Raum und Zeit. Maßverhältnisse des Medialen*. Bielefeld: Transcript Verlag
- Lund, C., & Lund. H.(2009). *Audio.Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers
- Merleau, P.(1974). *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: de Gruyter
- Michalka, M. (Hrsg.). (2003). *X-Screen. Filmische Installationen und Aktionen der Sechziger- und Siebziger Jahre*. Köln: Katalog zur Ausstellung im Museum für Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien, 13. Dezember 2003 bis 29. Februar 2004
- Olbrisch. A.(2011). *Im Kontinuum der Bilder: Vjing als Medienkunst im interdisziplinären Diskurs*. Frankfurt am Main;Wien: Lang
- Scheugl, H.(2002). *Erweitertes Kino: die Wiener Filme der 60er Jahre*.

Wien: Triton Verlag

- Schmidt, S.(2006). *Am Richtigen Ort zur richtigen Zeit? Kurzer Bericht zur aktuellen Videokunst.* In Frieling, R., & Herzogenrath, W.(Hrsg.). (2006). 40 Jahre Medienkunst.de - Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963-Heute Teil 1(S.35-39). Ostfildern: Hatje Cantz Verlag
- Schneidewind, P & Tröndle, M. (Hrsg.). (2003). *Selbstmanagement im Musikbetrieb. Handbuch für Musikschaaffende.* Bielefeld: Transcript
- Spielmann, Y. (2005). *Video. Das reflexive Medium.* Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag
- Spinrad, P. (2005). *The Vj book: Inspirations and practical advice for live audiovisual performance.* Los Angeles: Feral House
- Sontag, Susan.(2009) *Against Interpretation and other essays.* London: Penguin Classics
- Spielmann, Y.(2005). *Video-Das reflexive Medium.* Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag

10. Internetquellen:

<http://mappingfestival.ch/2012/> ,28.6.12

<http://vimeo.com/21688690> , 28.6.12

<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/clubkultur-wmf-berlin-party-unter-der-abrissbirne-122451.html>

27.4.12

<http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/28877>

10.5.12

<http://www.roomdivision.com/index.php?s=Watergate>

<http://www.roomdivision.com/2006/10/27/watergate-slices-2-06/>

10.4.12

<http://vimeo.com/16944522> 27.4.12

<http://www.eyefatigue.de/> 27.4.12

<http://av.soundframe.at/artist/live-visuals/eyefatigue/> 8.5.12

<http://vimeo.com/10867862> 8.5.12

<http://vimeo.com/8724080> 2.5.12

http://www.antivj.com/nuits_sonores/index.htm 2.5.12

<http://vimeo.com/41273173> 2.5.12

<http://www.joergobenauer.de/vitatext01.htm> 10.5.12

<http://www.joergobenauer.de/kontakt.htm> 10.5.12

<http://harrykleinclub.de/> 8.5.12

<http://www.youtube.com/watch?v=RZVWiy-NGeg> 7.5.2012

<http://harrykleinclub.de/ohr/content.php> 18.12. 2012

<http://harrykleinclub.de/auge/content.php> 18.4.2012

<http://www.spiel-trieb.org/v3/> 18.4.12

<http://harrykleinclub.de/tag/videopodcast/> 25.4.2012

<http://vimeo.com/okamotoaiko> 25.4.2012

<http://vimeo.com/36692691> 25.4.2012

http://harrykleinclub.de/index_v2.html 10.5.12

<http://www.harrykleinclub.de/ohr/content.php> 10.5.12

http://harrykleinclub.de/index_v2.html 10.5.12

<http://www.pratersauna.tv/site/> 25.4.2012

<http://vimeo.com/12105923> 25.4.2012

<http://www.pfadfinderei.com/> 3.5.12

<http://vimeo.com/36002544>

<http://www.dalbin.com/projets/23> 3.5.12

<http://www.museopatioherreriano.org/MuseoPatioHerreriano> 3.5.12

<http://www.xtranas.com/> 3.5.2012

<http://vimeo.com/7261389> 8.5.12

<http://www.leopoldmuseum.org/de/presse/meldungen/119> 9.5.12

http://www.mqw.at/de/programm/detail/?event_id=6610 9.5.12

<http://www.leopoldmuseum.org/de/presse/meldungen/119> 9.5.12

<http://www.lichttapete.at/#> 9.5.12

<http://www.leopoldmuseum.org/de/partner/lichttapete> 9.5.12

<http://www.youtube.com/watch?v=RvFJxbVm3-U> 9.5.12

<http://2012.soundframe.at/festival-2012/ueber-soundframe/> 23.5.12

<http://2012.soundframe.at/ausstellung/> 23.5.12

<http://2012.soundframe.at/festival-2012/substructions/> 16.5.12

<http://2012.soundframe.at/de/artists/> 16.5.12

<http://2012.soundframe.at/de/programm/> 16.5.12

<http://2012.soundframe.at/festival-2012/blog/> 23.5.12

<http://vimeo.com/21607423> 23.5.12

http://festival.soundframe.at/program_de.php 23.5.12

<http://2012.soundframe.at/galerie/?>

[tx_chgallery_pi1\[dir\]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47](tx_chgallery_pi1[dir]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47)

23.5.12

<http://www.monolake.de/interviews/atoms.html> 23.5.12

<http://www.youtube.com/watch?v=zEepuIzOjXc> 23.5.12

<http://www.monolake.de/interviews/atoms.html> 23.5.12

<http://www.youtube.com/watch?v=zEepuIzOjXc> 22.6.12

<http://www.telegraph.co.uk/technology/technology-video/8922159/Londons-Millbank-tower-collapses-in-spectacular-Nokia-Lumia-light-show.html> 9.5.12

<http://vimeo.com/27430969> 9.5.2012

<http://conversations.nokia.com/2011/11/29/nokia-brings-down-the-hua5-with-deadmau5/> 22.5.12

<http://conversations.nokia.com/2011/11/28/deadmau5-exclusive-interview-live-at-nokia-lumia-show/> 22.5.12

<http://www.telegraph.co.uk/technology/technology-video/8922159/Londons-Millbank-tower-collapses-in-spectacular-Nokia-Lumia-light-show.html> 9.5.2012
<http://www.youtube.com/watch?v=SX2Gd-kqV5s> 22.5.12
<http://www.youtube.com/watch?v=SX2Gd-kqV5s> 22.5.12
<http://www.driveproductions.co.uk/> 22.5.12
<http://www.youtube.com/watch?v=SX2Gd-kqV5s> 22.5.12
http://arc.hypercms.net/home/02_UNIQA_Tower/030_LED_Design/index.php 16.5.12
<http://www.youtube.com/watch?v=BGNWjO2beFM> 16.5.2012
http://palaisdupharo.marseille.fr/pharo/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=7&lang=en 24.5.12
http://www.youtube.com/watch?v=Tp2Z_RBcLPs&feature=related 16.12.12
http://www.zermahlenegeschichte.de/index.php?option=com_content&task=view&id=25&Itemid=32 16.5.12
http://www.zermahlenegeschichte.de/index.php?option=com_content&task=view&id=25&Itemid=32 16.5.12
http://www.knitz.net/index.php?option=com_content&task=view&id=31&Itemid=26
16.5.12
<http://www.monolake.de/interviews/bio.html> 2.5.12
<http://www.monolake.de/> 2.5.12
http://www.monolake.de/photos/wmf_4.html 2.5.2012
http://www.monolake.de/photos/wmf_1.html 2.5.2012
<http://tagr.tv/2010/robert-henke-tarik-barri-monolake-mak-nite-contemporary-art-tower/>
2.5.12
<http://www.monolake.de/interviews/supercomputing.html> 2.5.12
<http://www.monolake.de/concerts/> 2.5.12
<http://www.viennashorts.com/de/service/artists-database/artists-b/didi-bruckmayr.html>
2.5.12
<http://woei.refect.net/about/news/donaufenster1-opening.html> 2.5.12

<http://donaufenster.donautechno.com/category/artists> 2.5.12
<http://vimeo.com/23021953> 2.5.12
<http://www.automatenbar.de/> 8.5.12
<http://www.kulturserver-berlin.de/> 8.5.12
<http://www.youtube.com/watch?v=48UrZy1nXro&feature=related> 19.6.12
<http://vimeo.com/12715318#> 20.6.12
<http://www.mappingfestival.ch/2010/?paged=2> 20.6.12
<http://vimeo.com/12715318#> 20.6.12
<http://www.youtube.com/watch?v=yXxML7IssWo> 22.6.12
<http://donaufenster.donautechno.com/category/projects>, 31.5.12
<http://av.soundframe.at/theory/2011article/soundframe-articles-2011/>
 26.6.12
<http://www.youtube.com/watch?v=8LGU9RKC-u0&feature=related>
 30.6.12
<http://vimeo.com/35225671#at=111>
 23.6.12
<http://vimeo.com/9065736>
 23.6.12
<http://vimeo.com/groups/vjing>
 23.6.12
<http://vimeo.com/13932218#> 23.6.12

11. Abbildungsverzeichnis:

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bildrechte in dieser Arbeit eingeholt.

Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Abbildung 1:

Room division Watergate Club

<http://www.roomdivision.com/2006/02/10/club-watergate-berlin/>

Zugriff am 25.5.12

Abbildung 2:

Visual Mapping Anti-Vj Festival nuits sonores

<http://www.flickr.com/photos/ratsi/4038616534/>

Zugriff 2.5.12

Abbildung 3:

Blobtubes Jörg Obenauer King Kamehameha Club

<http://vimeo.com/25979997>

Zugriff am 15.5.12

Abbildung 4:

Sonden Jörg Obenauer Cocoon Club

<http://vimeo.com/39453130>

Zugriff am 15.5.12

Abbildung 5:

Harry Klein Club München

<http://www.acenight.de/harryklein>

Zugriff am 25.5.12

Abbildung 6:

Egon Schiele Projektion Leopold Museum

<http://www.leopoldmuseum.org/de/partner/lichttapete>

Zugriff am 25.5.12

Abbildung 7:

Egon Schiele Fundraisingdinner Leopold Museum

<http://www.leopoldmuseum.org/de/partner/lichttapete>

Zugriff am 25.5.12

Abbildung 8:

Soundframe Ottakringer Brauerei

[http://2012.soundframe.at/galerie/?](http://2012.soundframe.at/galerie/?tx_chgallery_pi1[dir]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47)

[tx_chgallery_pi1\[dir\]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47](http://2012.soundframe.at/galerie/?tx_chgallery_pi1[dir]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47)

Zugriff am 1.6.12

Abbildung 9:

Soundframe Ottakringer Brauerei

[http://2012.soundframe.at/galerie/?](http://2012.soundframe.at/galerie/?tx_chgallery_pi1[dir]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47)

[tx_chgallery_pi1\[dir\]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47](http://2012.soundframe.at/galerie/?tx_chgallery_pi1[dir]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47)

Zugriff am 1.6.12

Abbildung 10:

Soundframe Ottakringer Brauerei

[http://2012.soundframe.at/galerie/?](http://2012.soundframe.at/galerie/?tx_chgallery_pi1[dir]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47)

[tx_chgallery_pi1\[dir\]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47](http://2012.soundframe.at/galerie/?tx_chgallery_pi1[dir]=10&cHash=cc913cd792611836c778ddd165a4379d#c47)

Zugriff am 1.6.12

Abbildung 11-15:

installative Performance „Atom“

Robert Henke und Christoph Bauder

<http://www.monolake.de/concerts/gallery-atom.html>

Zugriff am 10.6.12

Abbildung 16:

<http://av.soundframe.at/about/portfolio-2010/fassadenprojektion-karlskirche/>

Zugriff am 2.6.12

Abbildung 17:

<http://vimeo.com/21637785>

Zugriff am 5.6.12

Abbildung 18:

<http://dope.sg/blog/2011/03/28/adidas-france-3d-mapping-projection/>

Zugriff am 5.6.12

Abbildung 19:

http://www.knitz.net/index.php?option=com_content&task=view&id=25&Itemid=143

Zugriff am 11.6.12

Abbildung 20:

Fundamental forces Monolake

http://www.monolake.de/installations/fundamental_forces.html

Zugriff am 20.6.12

Abbildung 21:

Automatenbar Außen

<http://www.automatenbar.de/>

Zugriff am 8.5.12

Abbildung 22:

Automatenbar Innen

<http://www.automatenbar.de/>

Zugriff am 8.5.12

Abbildung 23:

AV-Act Meta Mapping Festival St.Gervais

<http://www.fubiz.net/usersstuff/antivj-st-gervais-mapping-festival/>

Zugriff am 18.6.2012

Abbildung 24:

AV-Act Meta Mapping Festival St.Gervais

<http://www.flickr.com/photos/mappingfestival2010/4604364616/>

Zugriff am 18.6.12

Abbildung 25:

Donau Bar

<http://vforvienne.blogspot.co.at/2009/01/das-donau.html>

Zugriff am 20.6.12

Abbildung 26:

Donau Bar

<http://www.freestyle-furioso.com/update.php?month=10&year=2008>

Zugriff am 20.6.12

Abbildung 27:

<http://donaufenster.donautechno.com/projects/1/attachment/donaufenster-1-21>

Zugriff am 21.6.12

12. Abkürzungsverzeichnis:

bzw. : Beziehungsweise

usw. : und so weiter

z.B. : Zum Beispiel

Abstract:

Visuals sind ein integraler Bestandteil der Clubkultur und prägen deren performative Rezeptionshaltung.

In dieser Diplomarbeit werden die Rezeptionshaltung und die Bildpraktiken von Visuals im Clubkontext durchleuchtet und mit der Rezeptionshaltung von Bewegtbildern im musealen Raum verglichen.

Darüber hinaus wird der Einfluss von Visuals auf die zeitgenössische Kunst und den urbanen Raum näher betrachtet.

Ferner wird analysiert, inwiefern der Club eine experimentelle Plattform für Medienkünstler_innen darstellt.

Abschließend werden verschiedene Genres des Visuals und deren unterschiedliche Rezeptionshaltungen näher betrachtet. Dabei soll eine Zuordnung zur Hoch-oder-Massenkultur erfolgen.

Akademischer Lebenslauf:

Claudia Hanslmeier

Persönliche Informationen:

Geburtsdatum-und-Ort:

30.01.1987, Rosenheim, Deutschland

Aktuelle Adresse:

Fugbachgasse 12/24

1020 Wien

claudia.han@web.de

Akademischer Werdegang:

1998-2007: Karolinen Gymnasium, Rosenheim

2007-2012: Studium der Theater-Film und Medienwissenschaft

Mit dem Schwerpunkt Performance und Experimenteller Film

2008-2012: Mitbeleger_in an der Universität für angewandte Künste mit dem Schwerpunkt Medienkunst

2010-2012: Entwicklung eines Booklets für das Projekt „Das letzte Abendmahl“
im Rahmen der Lehrveranstaltung „Inszenierte Projekte“

an der Universität für angewandte Künste Wien bei A.Prof. Mag.art Beatrix Sunkovsky

Oktober 2011-2012: Kuratieren einer Performance Veranstaltung für das WUK im
Rahmen einer Lehrveranstaltung

2012: Verfassen der Diplomarbeit. Visuals. Performative Ästhetik. Sampleverfahren und
Erfahrung im Club

Berufliche Tätigkeiten:

Juli/ August 2008: Praktikum Regional Fernsehen Rosenheim

April 2008: Redaktionelle Mitarbeit bei der Festivalzeitung des Freischwimmer
Festivals im Brut