



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Visual Jockeying.

'Use your eyes as your ears'.“

Verfasserin

Silvia Kopilovitsch

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Mag. Dr. Clemens Stepina

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Definitionen und Methodik.....	2
2.1. Methodik.....	2
2.2. Definitionen	3
2.2.1. VJ / VJane	6
2.2.2. Visuals beziehungsweise VJing	10
2.2.3. Remix und Sampling	18
2.2.3.1. Der Remix	21
2.2.3.2. Das Sampling	23
2.2.4. Visual Music.....	26
2.2.5. Synästhesie	29
2.2.6. Club	31
3. Geschichte der Audioperformance	35
3.1. Wahrnehmung von Farbe und Form eines Objekts	35
3.2. Der Traum von der Farbmusik.....	41
3.3. Videokunst in der Tradition von Musik und Malerei.....	46
3.3.1. Farbmusikinstrumente	46
3.3.1.1. Farbmusikinstrumente des 16. und 17. Jahrhunderts	46
3.3.1.2. Farbmusikinstrumente des 18. und 19. Jahrhunderts	48
3.3.1.3. Farbmusikinstrumente des 20. Jahrhunderts	49
3.4. Lichtmalerei	62

3.5. Videokunst in der Tradition von Musik und Film	65
3.5.1. Absoluter / Abstrakter Film	66
3.5.2. Musikvideos	71
3.5.3. Exkurs: Der „Beat Club“	74
3.5.4. Light Shows und Wet-Show-Verfahren.....	75
3.5.5. Expanded Cinema	80
3.5.6. Ein besonderer Fall: Die Vortex Konzerte	83
3.5.8. Die Brücke zur heutigen Zeit: Musikvideos bei MTV	85
3.5.7. Ambient Cinema, eine neue Art von Kino	85
 4. Heutige Videokunst an praktischen Beispielen aus Wien.....	89
4.1. Wiener VJ-Kultur	89
4.2. Beispiele für Formen des VJings aus Wien	92
4.2.1. 4yourEye	92
4.2.3. EQUALeyes.....	93
4.2.4. Sehschule	94
4.2.5. SalonProjektionist.....	94
4.3. „Sound:Frame“-Festival	95
 5. Conclusion.....	100
 Literaturverzeichnis.....	105
 Abstract	112

1. Einleitung

Viel ist zu sehen, wenig zu hören – so könnte in einem Satz die heutige VJ-Szene beschrieben werden. Denn in nahezu jedem Club, bei jeder Großveranstaltung, in jedem multimedialen Kontext laufen inzwischen Formen der VJ-Kultur. Wofür aber steht dieses „VJ“, das überall zu sehen sein soll?

Genau in dieser Frage liegt das Problem: Obwohl die VJ-Kultur in vielen Bereichen Einzug bezogen hat, ist sie den meisten Menschen unbekannt oder unbewusst. Zudem kommen Verwechslungen des Begriffs, der sich nicht nur auf einen Bereich bezieht. „VJ“ steht einerseits für eine sich allmählich etablierende Form des „neuen“ Journalismus im Fernsehen, den Video Journalisten. Eine zweite Bedeutung lautet „Video Jockey“. Er ist das Äquivalent zum bekannteren Disk Jockey. Mit dem Unterschied, dass der Video Jockey Videos „auflegt“ und nicht Musik. Es gibt verschiedene Ausprägungen. Das entscheidet sich aufgrund der Technik, die der Video Jockey verwendet, und aufgrund des Materials. Denn seine Videos kommen nicht nur in der Clubkultur vor. Im weitesten Sinne gehören alle Videokunstwerke dazu. Daher findet sich der VJ ebenso in Musikvideos, in Kunstfilmen und Spiel- und Werbefilmen wieder. Entscheidend ist die Verbindung von Audio- mit Videomaterial. Somit wird aus dem Video Jockey im weiteren Sinne ein AV-Künstler.

Was hier ersichtlich wird ist, dass Visuals nur ein kleiner Bereich der übergeordneten AV-Kunst sind. Um sie soll es gehen. Video Jockeys haben in der Regel eine schlechtere künstlerische Stellung als Disk Jockeys. Ohnehin scheint ihre Kunst oft in den Hintergrund zu treten. Dabei sind Visuals gerade in der Musik- und Clubszene das ausschlaggebende Maß, die Zuschauer und Besucher über bestimmte Formen der Wahrnehmung zu animieren. Visuals sind damit nicht nur nette Projektionen, sondern auch Bestandteile der psychedelischen Kunst und der Verbindung aus Musik und Video. Der Wunsch nach multimedialer Verbindung, wie sie sich hier findet, ist so alt wie die Menschheit. Er führte über die Jahrtausende zu einer nahezu unbegrenzten künstlerischen Formvielfalt. Vor allem in Wien hat sich eine vielseitige Szene etablieren können. Dies sind nur einige der Gründe, weshalb über Visuals eine Diplomarbeit geschrieben werden sollte.

Künftig wird daran gearbeitet werden müssen, sich den bei den Visuals angewendeten Formen der Wahrnehmung Gedanken zu machen. Auch die Funktion der Verbindung aus Musik und Video sollte näher betrachtet werden. Diese Arbeit wird sich jedoch eher auf die historische Entwicklung konzentrieren. So kann eine Basis für fortführende Untersuchungen geschaffen werden.

2. Definitionen und Methodik

Die wissenschaftliche Untersuchung der Videokunst in einer Stadt, die als fortschrittliche Metropole der Szene gilt, bringt es mit sich, sich zunächst vor Ort umzusehen. In Wien finden sich etliche Institutionen, die für bekannte Musikgruppen, aber auch für Video- und Werbefirmen Videos produzieren. Daneben gibt es freie Künstler. Auch innovative Erfinder finden sich, wie die Erfinder des neuen Projektionssystems „*Video Moving System*“. Durch dieses System erhalten AV-Künstler die Möglichkeit ähnlich zu Lichtdesignern Räume sowohl von außen, wie auch von innen, durch Videobeiträge zu gestalten. Zudem findet im Burgenland nahe Wien eines von Europas größten Freiluft-Festivals für audio-visuelle und elektronische Kunst statt, das Urban Art Forms. Doch halt.

AV-Kunst, VMS, VJ, UAF – wer sich nicht in der Szene auskennt stolpert zunächst über eine Vielzahl von irreführenden Begriffen. Ohne deren Definition lässt sich die Szene nicht verstehen. Zudem werden gerne Begriffe verwendet, die zweideutig in dem Sinne sind, dass sie in anderem Kontext bereits verwendet werden. Das beste Beispiel ist hier der Begriff für den Künstler selbst. Der „VJ“ ist nicht nur Video Jockey sondern im Bereich des Fernsehens der eben auch besagter selbst agierender Video Journalist. Andere Begriffe werden bis zur Unkenntlichkeit abgekürzt, sind jedoch auch nur unter dieser gekürzten Form bekannt. Es empfiehlt sich daher zur Einführung auf das Hauptthema der Arbeit die Darlegung der Methodik sowie erläuternde Definitionen der wesentlichen Begriffe. Die Definitionen sollen zugleich genutzt werden, etwas über die konkrete Abhandlung hinauszuführen, um einen breiten Überblick über die Videokunst geben zu können. Denn nur im Kontext der gesamten Videokunst-Bewegungen lässt sich die spezielle Kunstform der Visuals verstehen.

2.1. Methodik

Da die Definitionen weiter zur Betrachtung der Szene im Allgemeinen führen werden, möchte ich die Methodik an dieser Stelle vorziehen. Wie gesagt, stand zu Beginn der Arbeit eine Art Feldstudie vor Ort. Die Feldstudie bestand aus langen Gesprächen direkt mit den Künstlern, angeregt aus meiner eigenen künstlerischen Tätigkeit in Wiener Clubs. Die Ergebnisse schlugen sich im letzten Teil der Arbeit in einem Überblick über die Szene in Wien nieder. Doch eine ausschließlich auf praktischen Beobachtungen beruhende Arbeit wäre mitnichten wissenschaftlich. Und so müssen

weiterführende Quellen herangezogen werden, die empirischen Beobachtungen zu belegen und zu untermauern.

Einige der Künstler veranstalten aus dem gleichen Grund Ausstellungen, aus dem diese Arbeit geschrieben worden ist: es geht um die Vermittlung und das breite Verständnis einer Kunstszene, die bisher nahezu unbekannt ist. Ausstellungen, wie „Sound:Frame“ im Künstlerhaus Wien, wollen dem abhelfen. Hier ließen sich weitere entscheidende Informationen direkt vor Ort sammeln. Über die Kunst aus deren Präsentation nach außen kam der Kontakt zur literarischen Abhandlung der Szene. Die Ausstellungskataloge zu „Sound:Frame“ aber auch Präsentationen neuer Entwicklungen in der AV-Kunst, wie die von Frederick Baker, haben für Hinweise auf die wesentlichen Charakteristika der Kunst gesorgt. Von den Katalogen ausgehend hat sich allmählich eine historische Entwicklung abgezeichnet, die erstaunlicherweise bis in die Anfänge der Menschheit zurückreicht. Dieser Erkenntnis ist der gesamte Mittelteil der Arbeit gewidmet.

Den Einstieg der Arbeit gestaltet jedoch ein Überblick über die diversen Formen der Videokunst. Sie basiert auf Recherchen in wissenschaftlichen Publikationen zu unterschiedlichsten Themen. Es liegt nahe, die Feststellungen aus der Praxis durch wissenschaftliche Abhandlungen zu hinterfragen. Vor allem das Vorkommen zahlreicher unbekannter Begriffe und einige Phänomene machten dieses Vorgehen notwendig. So bleibt bei der Betrachtung der audio-visuellen Kunst immer die Frage bestehen, was Menschen überhaupt dazu bewegt, Musik mit angewandter Kunst zu verbinden. Die Rede ist in diesem Kontext von der Synästhesie, der Fähigkeit, Töne zu sehen und Sehbares zu hören.

2.2. Definitionen

Soweit die Entstehungsgeschichte. Um die Szene der Visuals zu verstehen, müssen zwei Dinge bewusst gemacht werden. Zum einen gibt es eine Vielzahl von Begriffen, die nicht nur schwer zu verstehen sind, weil sie zweideutig sind, sondern zudem noch irreführen können, da sie von anderen Kunstbereichen bereits verwendet werden. Aus diesem Grund schließen sich an dieser Stelle Erklärungen der wesentlichen Begriffe an.

1. VJ / VJane¹

Video performance artists who create live visuals, in parallel with a disc jockey.

2. Visuals / VJing²

Als Mischung aus Videokunst, Musikvideo, Design, und der Arbeit eines DJs entstand das VJing Ende der 1980er Jahre. In der Zwischenzeit hat es sich zu einer etablierten Kunstform der visuellen Musik entwickelt.

3. Remix³

Ein Remix ist eine Neuabmischung eines noch zu veröffentlichenden oder schon veröffentlichten Musiktittels auf der Basis des Mehrspuroriginals. Das Konzept des Remix ist vor allem in der Elektronischen Tanzmusik und in der Black Music verbreitet.

4. Sampling⁴

Digitalisieren von Tönen und Geräuschen mit dem PC.

5. Visual Music⁵

Visuelle Musik bedeutete die Transposition melodischer, harmonischer und rhythmischer Zusammenhänge in Bilder durch die Gestaltung von Zeit und Raum. Sie ist eine dynamische Kunstform, in welcher die Wirkung durch ein gleichberechtigtes Zusammenspiel des visuellen und des musikalischen Materials erfolgt.

6. Synästhesie⁶

Synästhesie bedeutet in etwa Sinnesverschmelzung. Bei der häufigsten Form der Synästhesie wird Gehörtes- wie Sprache, Musik oder Geräusche- unwillkürlich zusammen mit Zweitempfindungen so genannten Photismen, wahrgenommen. Bei diesen Photismen kann es sich Farben, geometrische Formen oder Farbmuster handeln. Der ursprüngliche Auslöser,

¹ „VJ“, <http://www.answers.com/topic/video-jockey>, (17.12.2009)

² „VJing“, http://hyperwerk.ch/data/dip08/Timon%20Christen_VisualJockey.pdf, (17.12.2009)

³ „Remix“, <http://woerterbuch.babylon.com/Remix>, (17.12.2009)

⁴ „Sampling“, <http://woerterbuch.babylon.com/Sampling>, (17.12.2009)

⁵ „Visuelle Musik“, <http://www.visual-music-award.de/index.cfm?siteid=20&CFID>, (17.12.2009)

⁶ „Synästhesie“, <http://www.onmeda.de/krankheiten/synaesthesie-definition-1540-2.html>, (17.12.2009)

also der über das Ohr wahrgenommen Reiz, und die optischen Zweitempfindungen werden als Einheit erlebt.

7. Club / Clubkultur⁷

Eine Diskothek (*auch kurz Disko oder Disco genannt*) ist ein Gastronomiebetrieb, in dem regelmäßig, vor allem an den Wochenenden, Tanzveranstaltungen stattfinden. Die Tanzmusik wird in der Regel nicht live aufgeführt. Stattdessen wird sie von Disc-Jockeys (*kurz: „DJs“*) über aufwändige Lautsprecheranlagen mit Hilfe verschiedener Tonträger eingespielt. Die überwiegend laute Musik wird dabei oft durch unterschiedliche technische Effekte verändert. Viele Diskotheken führen die aus dem Englischen entlehene Bezeichnung „Club“ oder „Klub“. In Discos treffen sich vor allem junge Leute zum Tanzen, zur Anbahnung und Pflege sozialer Kontakte sowie zum Alkoholkonsum.

Nach dieser etwas trockenen Einleitung verfolgt der Abschnitt den Zweck, einen Überblick über die Videokunst im Musikbereich zu geben. Videokunst selbst beginnt spätestens mit dem Avantgarde-Film, wenn nicht sogar mit dem deutschen Expressionismus in den 1920er und 1930er Jahren, vor allem aber nach dem Zweiten Weltkrieg. Denn hier haben sich die eingehendsten Formen entwickelt, über Kunst die Wahrnehmung des Betrachters zu beeinflussen. Wesentlich waren hierbei Formen, Lichtspiele und Farbschattierungen, wie sie heute vor allem bei den Visuals vorkommen. Die Betrachtung der gesamten Videokunst erscheint jedoch wenig zweckmäßig für die ausschließliche Betrachtung der audio-visuellen Kunst. So soll auf den weiteren Seiten nur ein Ausschnitt angesprochen werden.

Einer der ersten irreführenden Begriffe, so bereits angeklungen, ist der Begriff des Akteurs in der audio-visuellen Kunst: der VJ. VJs sind kurz gesagt Video-Jockeys. Der Begriff impliziert zwei Möglichkeiten der Deutung: zum einen geht es um eine Art Video, zum anderen deutet „Jockey“ darauf hin, dass etwas analog, also live, und vor Ort gesteuert wird. Hier liegt berechtigterweise eine Assoziation und nahe Verwandtschaft zum bekannteren Disk-Jockey nahe. Und ebenso wie sie, haben sich auch die VJs über die letzten Jahrzehnte etabliert. Alleine in Wien finden sich heute ungefähr 30 bis 40 aktive VJs. Die Wiener stellen eine der aktivsten und innovativsten Szenen

⁷ „Diskothek“, <http://woerterbuch.babylon.com/Discothek> , (17.12.2009)

Europas dar. Denn im Vergleich zu anderen Städten, in denen VJs zwar zahlreicher vorkommen, ist ihre Anzahl für ein relativ kleines Siedlungsgebiet von nur zwei Millionen Einwohnern relativ groß.

Zurück zum Ausgangspunkt, dem VJ als Begriff. Bei ihren Kunstwerken handelt es sich konkret um Videos, die live vom so genannten AV-Performer (*dem bereits bekannten VJ*) an eine in der Regel große Fläche projiziert werden. Bei den Videos handelt es sich nicht um beliebiges Filmmaterial, wie zunächst angenommen werden könnte. Die spezielle Art der Videos nennt sich Visual. Unter dem Begriff der Visuals kann sich in der Regel niemand etwas vorstellen, der entweder nicht regelmäßig die Szene besucht, oder sich nicht für Club-Kultur interessiert. Oftmals werden Visuals mit Videoeinspielungen verwechselt. Manchmal werden Visuals auch mit Rauminstallationen gleichgestellt. Zugegebener Maßen sind Visuals aufgrund ihrer Formvielfalt auch nicht einfach zu definieren. Alleine im deutschsprachigen Raum finden sich so viele unterschiedliche Formen, dass es nicht einfach fällt, Bestimmungen zu treffen und Visuals in Bereiche einzuteilen. Denn als würde die Formvielfalt alleine noch nicht ausreichen, verlaufen die Grenzen auch noch ineinander.

„Die österreichische VJ-Szene ist eine bunte Mischung an Stilrichtungen und breit gefächert. Während sich die VJ-Stile in anderen Ländern oft stereotypisch beschreiben lassen, wie zum Beispiel der britische Schwerpunkt auf beliebig gefundenem Archivmaterial 'found footage' und Remix sowie Deutschlands Hang zu abstrakten Grafiken und generierten Programmen, ist es schwierig, dasselbe über Österreichs VJs zu sagen“.⁸

Der Begriff des VJs ist zugleich der zweideutigste Begriff innerhalb der Szene. Somit kommt in diesem Begriff das Problem bei der Definition am deutlichen zum tragen. Wiener VJs vermeiden und haben seit jeher eben aus diesem Grund die Berufsbezeichnung „VJ“ vermieden. Sie bezeichnen sich eher als „Visualisten“. Der Vereinfachung zuliebe soll daher fortan VJ und Visualist das Gleiche bedeuten. Der bedeutendste Grund für die Verwerfung des Akronyms „VJ“, ist eben die Tatsache, dass sich Fernsehmoderatoren seit längerer Zeit dieser Abkürzung bedienen.⁹

Für die deutliche Distanzierung vom Kürzel des „VJ“ sprechen auch noch zwei andere Gründe. Im Gegensatz zum Fernseh- und Musikbereich ist in der audio-visuellen Kunstszene der Personenkult geringer ausgeprägt. Die Interaktion von Musik und visueller Kunst steht im Vordergrund, weniger

⁸ Linder, Roland in: Baker, Frederick: „The Art of Projectionism“, Czernin Verlag, Wien, 2008. S. 179f.

⁹ Vgl. Lauth, Jan: „Schnittpunkt, visuelle Grammatik“, in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2008. FESTIVAL ZUR VISUALISIERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK“, Czernin Verlag, Wien, 2008. S. 49

die Präsentation technischen Könnens der Akteure. Vor allem bei den Disk-Jockeys ist dies genau das Gegenteil. Der DJ ist fast immer der, der für sein Können „*verehrt*“ wird.

2.2.1. VJ / VJane

Laut einem Visualisten-Kollektiv aus Wien namens 4yourEye sind VJs

„ProjektionskünstlerInnen, MedienkünstlerInnen im weitesten Sinne KünstlerInnen, die sich in verschiedenster Form mit dem Kreieren von visuellen Erlebnissen mithilfe verschiedenster medialer Technologien beschäftigen. Das Spektrum reicht dabei von medialen Installationen für Ausstellungen, über visuelle Kompositionen, das Gestalten von Räumen durch Projektionen, Projektionen im öffentlichen Raum, bis zu visuellen Live-Performances, bei denen Audio- und VideokünstlerInnen gemeinsam und live ein akustisches, visuelles und räumliches Erlebnis schaffen“.¹⁰

Visualisten können nur Künstler sein, die entweder ähnlich zu Lichtdesignern Räume durch Videoinstallationen gestalten, oder deren Werke einen direkten Bezug zwischen Audio- und Videomaterial aufweisen. Am ehesten kommen diese Eigenschaften in der Clubkultur zusammen. Clubs sind in der Regel dunkel gestaltet, so dass das Licht – sei es über Leuchtkörper, Scheinwerfer oder Videoprojektionen – sichtbar wird und den Raum gestalten kann. Außerdem werden die Videoprojektionen im Club zum Takt der meist elektronischen Musik produziert. Doch nicht nur ausschließlich innerhalb der Club-Kultur haben sich mit der Visual Music parallel zum Beruf des Disk-Jockeys der Beruf des Video- beziehungsweise des Visual-Jockeys mit seiner weiblichen Variante, der „*VJane*“, gebildet. Überall dort, wo der Visualist Bilder in Verbindung zu Audiomaterial schafft, lässt sich von Visuals sprechen.¹¹

Ein großer Unterschied zwischen DJ und VJ liegt in der Herkunft des Materials. DJs spielen selten eigen produziertes Material. Sie können auf gut sortierte Plattenläden zurückgreifen. VJs hingegen können nicht in einem Clip-Laden Videosequenzen einkaufen. Entweder greifen sie auf Material aus anderen Videomedien zurück. Oder sie verwenden eigenes, im Voraus präpariertes oder live aufgenommenes Material.

„Somit kommen beim VJ letztlich mehr Funktionen zum Tragen als beim DJ. Der VJ ist nicht selten Techniker (Installateur der visuellen Mittel), Bildhersteller, Produzent und visueller Gestalter in einem.“¹²

Projektionen beziehungsweise Visuals sind aus den unterschiedlichsten Veranstaltungsgenres schwer wegzudenken. Dennoch sind die Visualisten, die hinter den visuellen Ereignissen stehen, für die Öffentlichkeit nahezu unsichtbar.¹³

¹⁰ Vgl. SalonProjektionist: „VJs / VisualistInnen sind [...]“, <http://www.salon-projektionist.com/>; (14.04.2009)

¹¹ Vgl. Huber, Hans Dieter: „Visualize it! Visual Music in der Erlebnisgesellschaft“, in: Maar, Christa [Hrsg.]: „Iconic Worlds. Neue Bilderwelten und Wissensräume“, DuMont, Köln, 2006, S. 344

¹² Lund, Holger: „Visual Music“, www.fluctuating-images.de/img/07Visual_Music_Lund.pdf; (18.08.2009)

Heutzutage verwendet man die Abkürzung „VJ“ für drei verschiedene Berufe: erstens ist damit bekanntlich und bereits des öfteren erwähnt ein Videojournalist gemeint; ein Fernsehjournalist, der Berichte nicht nur recherchiert und journalistisch aufbereitet, sondern auch selbst schneidet und filmt. Zweitens wurde die Bezeichnung „VJ“ erstmals Anfang der 1980er Jahre durch den Fernsehsender MTV bekannt. Ende der 1970er Jahre wurde die Bezeichnung durch die Crew der Peppermint Lounge, einem Tanzclub in New York, eingeführt.

„The performers wanted to distance themselves from the stuffy video artists that were part of the art and cultural scene in New York. MTV co- founder Bob Pittman appropriated the term for his MTV presenters.“¹⁴

Drittens bezeichnet der Begriff „VJ“ einen Künstler, „*der Videos herstellt und synchron zur Musik mischt*“¹⁵.

Peter Rubin taucht als erster klassischer VJ, beziehungsweise als Pionier der ersten live gemixten Visuals auf. Er entwickelte seine Kunstform 1979 im Amsterdamer Club Mazzo. Zwischen 1979 und 1988 entwickelte und kreierte er eine Hightech Multimediaausstattung, worauf der Club als einer der zehn besten weltweit vom Londoner Magazine „*The Face*“ ausgezeichnet wurde. Rubins Filme wurden auf fast jedem großen Filmfestival Nordamerikas gezeigt, worauf er begann, an großflächigen Projektionen zu arbeiten. Er war auch der offizielle VJ für alle Mayday Raves sowie für die Love Parade.¹⁶

Anfangs verstanden die ersten VJs Mitte der 1980er Jahre ihre Arbeitsweise nicht als eine Art von Musikvisualisierung oder Kunstform. Ihnen ging es um neue Theorien und Praktiken im Bezug auf Visuals, Musik und die Entwicklung sozialer Ideologien. Das Streben nach neuen Formen stand über dem Unterhaltungswert. Zudem eigneten sich die damaligen Musikformen noch nicht für die breite Anwendung von Visuals im Unterhaltungsbereich.

Erst mit einem neuen Sound – elektronisch, selten von realen Instrumenten, als viel eher von synthetischen gespielt, wurden die Visuals in ihrer heutigen Form bekannt. Elektronische Musik, wie House, Techno, Trance und andere, eigneten sich ideal für Visuals aufgrund ihrer starken Rhythmitisierung. Sie verhalfen den VJs letztlich zum Durchbruch.

¹³ Vgl. SalonProjektionist, <http://www.salon-projektionist.com>; (14.04.2009)

¹⁴ Dekker, Annet: „VJ CULTURE“, <http://www.pixelache.ac/2005/articles/vj-culture-desc/>; (17.08.2009)

¹⁵ Eskander, X.arena: „vE - „jA: Art + Technology of Live Audio/Video“, h4 Lumens Production, San Francisco, 2004, in: Baker, 2008, S. 176

¹⁶ Vgl. Screenclub: „VJ Peter Rubin. Played at screen“, http://www.screenclub.net/guets_PeterRubin.htm; (28.08.2009)

„The initial spirit of the House scene was one of togetherness, happiness: the gateway to collective community action and euphoria“.¹⁷

Die House und Techno Szene explodierte als soziale im Sinne von verbindender Macht in der Welt. Hierbei ist es wichtig, sich die soziale Situation der damaligen Zeit zu vergegenwärtigen. Die House Parties der späten 1980er und beginnenden 1990er Jahre zeigen Parallelen zur Jugendkultur der 1960er. Während es anfangs das Widerstreben gegen die festgefahrene Wertestruktur der „Alten“ ging, wendete sich die Jugendkultur in einer ebenso linken Bewegung wie die Hippie-Bewegung gegen kommerzielle Strukturen. Die aufsteigenden Jahre der Club-Musik stehen in Zusammenhang mit dem Fall der Berliner Mauer und den Studentenprotesten. Es geht bei der psychedelischen Szene der 1960er Jahre sowie bei der 1980er Bewegung um die Freiheit neuer sozialer Strukturen. Es geht weniger um Information bei den gezeigten Bildern als um die Etablierung eines Gemeinsamkeitsgefühls. So gestalteten sich die gezeigten Bilder der damaligen VJs in erster Linie realistisch. Hierauf wurden die Clubbesitzer ermutigt, die Clubbesucher stärker zu integrieren. Waren die Visuals zu abstrakt, wollte man einen starken Kontrast zu MTV liefern.¹⁸

Der Terminus „VJ“ blieb jedoch bis in den späten 1980er und 1990er Jahren ein subkultureller Begriff. Nach Auffassung von Xarene Eskandar, Herausgeberin des VJ-Buchs „'vE-'jA:“, fand das Wort „VJ“ erst im neuen Jahrtausend eine größere Verbreitung:

„Viele Werbeagenturen griffen die elektronische Musikkultur für ihre Werbungen auf und plötzlich fand der Begriff VJ ein neues Zuhause in den Werbekampagnen derselben Führungskräfte, die VJs ein paar Jahre zuvor für bloße Musikfernseh-Sprecher gehalten hatten.“¹⁹

Der Buchautor und selbst AV-Performer Frederick Baker erklärt die steigende Aufmerksamkeit gegenüber dem Phänomen des VJ-Berufs in einem Strukturwandel nach dem Zweiten Weltkrieg. Das intellektuelle Klima der Nachkriegszeit habe die Zuschauer und Kulturkritiker für vorübergehende Kunstformen wie das VJing anfällig gemacht. Das Phänomen, Farben zu hören, in Form der Synästhesie, sei in dieser Zeit zu einem Vorbild insbesondere für eine Generation,

„die die eingefrorene Starre des Kalten Krieges zu einem freien Fluss an Ideen (wie Globalisierung und Internet) dahinschmelzen sah“.²⁰

¹⁷ Dekker, Annet: „Dancing in the Light of an Information Overload“, <http://www.montevideo.nl/en/nieuws/detail.php?id=67&archief=ja&showjaar=2004&beginjaar=>; (24.10.2009)

¹⁸ Vgl. Dekker, <http://www.montevideo.nl/en/nieuws/detail.php?id=67&archief=ja&showjaar=2004&beginjaar=>; (24.10.2009)

¹⁹ Eskander, 2008, S. 177

²⁰ Baker, 2008, S. 177

Diese Feststellung bedarf einer näheren Erläuterung. Nach dem Zweiten Weltkrieg lag nicht nur ein Großteil Europas in Schutt und Asche. Die Menschen vegetierten vor sich hin. Die Werte hatten keine Bedeutung mehr. Der soziale Zusammenhalt war zerbrochen. Die Künstler dieser Zeit waren der Meinung, nicht länger ihren bekannten Kunstformen nachgehen zu können. Genuin war fortan nicht mehr das Originale, sondern die Behandlung der Nichtigkeit und Absurdität in Form der Intertextualität. In dieser Zeit genossen Kunstformen, die sich auf andere Kunstformen bezogen und daraus ihren Wert und ihre Bedeutung schufen, besondere Aufmerksamkeit. Visuals bestehend aus der Verbindung aus Audio- und Videomaterial. Sie sind intermedial. Daher widmeten sich Videokünstler der Nachkriegszeit dieser Kunstgattung.

Die Begeisterung hat bis heute angehalten. Doch ist es in den letzten Jahrzehnten zu einer starken Dualität gekommen. Auf der einen Seite werden Visuals inzwischen in verschiedensten Bereichen verwendet. Auf der anderen Seite haben Visualisten bisher keinen guten Ruf. Immer noch gelten sie in der Musikszene, zumindest in Clubs, als Handlager der Disk-Jockeys. Holger Lund hat sich als Autor eingehend mit zeitgenössischen Künstlern und ihrer Kunst beschäftigt. Als Indikator führt er das „*Size Lettering*“ bei Plakaten und Flyern an: VJ Sets würden immer öfter gleichwertig mit DJ Sets angekündigt werden. Eine Besserung der Situation ergäbe sich aufgrund erster audio-visueller Clubs.²¹ Beispiele solcher Clubs sind Medienkunst-Clubs und Visual Lounges. Medienkunst-Clubs Medienkonzepten näher geführt und können während des abendlichen Besuchs Kunst genießen. Remote Clubs hingegen sorgen für die notwendige Verbreitung der Audiovideo-Kunst. Denn während der Veranstaltungen wird direkt aus dem Club von einem Rundfunkmedium aus übertragen. Ein bekanntes Beispiel für einen solchen Club ist die 2001 in New York gegründete Remote Lounge. Dort wird ein besonderes Gewicht auf Screens gelegt, so dass Visuals zum zentralen Bestandteil der räumlichen Konzeption geworden sind. Hiermit schließt sich in gewisser Weise der Kreis zum „*Expanded Cinema*“ (*die visuelle Gestaltung von Musik als Raumkonzept*), auf das an späterer Stelle noch genauer eingegangen werden soll.

2.2.2. Visuals beziehungsweise VJing

Sobald geklärt ist, wer die Akteure sind, stellt sich die Frage, was eigentlich Visuals sind. Bisher wurde angedeutet, dass es sich irgendwie um einen speziellen Bereich in der Videokunst handelt. Visuals sind Videos, auch das ist bereits bekannt. Weiterführend sind Visuals im weitesten Sinne mit „*visualisierter Musik*“ zu beschreiben. Auch wieder einer der irreführenden Definitionen. Es

²¹ Vgl. Lund, www.fluctuating-images.de/img/07Visual_Music_Lund.pdf; (18.08.2009)

geht sicherlich nicht um die Erzeugung von Musik. Besser wäre von daher eine Erklärung der Visuals als Form der visuellen Untermalung von Gehörtem. Gehört werden kann nicht nur Musik, sondern generell jedes Audiomaterial. Kurz festgehalten: Visuals sind also Videos, die im Zusammenhang mit Klang stehen, und diesen Klang in Form von Videomaterial visualisieren. Visuals lassen sich davon ausgehend fürs Erste als visualisierte Klänge verstehen. Die Erklärung ist noch sehr weitläufig und unspezifisch. Dessen sind sich auch die Theoretiker bewusst, weswegen sie weitere Begrenzungen vornehmen.²² Holger Lund unterteilt Visuals aufgrund der künstlerischen Tätigkeit der Visualisten in drei Gruppen.

1. analoge Visuals

Darunter versteht man bunte Bewegtbilder die mit VHS-Kassetten ab den 1980er und 1990er Jahren vorerst bei Bühnenshows und Raves, später in den Clubs, zum Einsatz kamen.²³

Die österreichische VJ-Crew „*OchoReSotto*“ zum Beispiel arbeitet noch heute mit Super-8- und 16mm-Filmrollen. Ebenso die 2001 gegründete Gruppe „*Lichttapete*“ (*Hannes Menneweger, Markus Zobl und Tim Schmelzer*). Sie verwenden darüber hinaus Fotomaterial. Dieses projizieren sie mittels Dias auf Innen- beziehungsweise Außenseiten von Gebäuden. Insbesondere Bürogebäude in Wien dienen oft als Versuchsflächen für Großbild-Projektionen. Hierbei kommt der weltweit leis-

.²⁴ Pani hat sich in den letzten Jahren vor allem durch Großveranstaltungen bekannt gemacht. Dazu gehörte unter anderem die Ausstellung „*Evolution Remixed*“ im Rahmen der „Sound:Frame“-Veranstaltung 2009. Die Projektoren eignen sich aufgrund ihrer Leistungsfähigkeit von einer Lichtstärke von bis zu 12.000 Watt HMI (*Modell: BP 12 Platin*) für Veranstaltungen im Außenbereich. Dazu gehören Musikkonzerte, Firmenpräsentationen, aber auch Außenwerbung, wie sie beispielsweise am Schwedenplatz in Wien auf eines der umliegenden Hochhäuser projiziert wird. Von der Internetseite des Unternehmens ist bei aller Vorsicht aufgrund der Eigenwerbung zu entnehmen:

„Die legendäre über 10.000 m² große 'Bundesländer Projektion' auf die Fassade des Bundesländer Bürogebäudes am Wiener Schwedenplatz ist ein gelungenes Beispiel dafür. Heute gibt es unzählige Beispiele unterschiedlichster Ausprägung und künstlerischen Anspruches.“²⁵

²² Als erste propagandistisch verwendete Visuals kann der Lichtdom von Albert Speer aus dem Jahre 1938 angesehen werden.

²³ Vgl. Holger, Lund: „Visual Music“, www.fluctuating-images.de/img/07Visual_Music_Lund.pdf; (17.08.2009)

²⁴ Vgl. Firmenprofil Pani; <http://www.pani.com/home/frames.html>; (24.10.2009)

²⁵ Firmenprofil Pani; <http://www.pani.com/unternehmen/daten/daten.html>; (24.10.2009)

Pani wurde bereits 1930 vom Ingenieur Ludwig Pani in Wien gegründet. Zunächst entwickelte die Firma optische Geräte für die Wissenschaft sowie Projektoren für den Heimbedarf. Schon damals war es möglich, Projektionsflächen mit 100 m² auszuleuchten. Aufgrund dieser ersten Bühnenprojektoren ging die Firma seit 1955 mit der Wiedereröffnung der Wiener Staatsoper und dem Wiener Burgtheater seine Etablierung im staatlichen Theaterbereich nach. Somit konnte sich Pani einen nationalen Ruf machen. Berühmte Künstler und Designer wie Herbert von Karajan, Professor Schneider-Siemssen oder Professor Svoboda aus Prag halfen dem Unternehmen, seinen Namen als Markenzeichen in der Bühnenprojektion zu etablieren. Heute gibt es weltweit 60 Standorte – unter anderem in Tokio, Australien, in den USA und in Russland. Der Exportanteil liegt bei 80 Prozent jährlich.²⁶ Diese Erfolgsgeschichte soll zeigen, wie innovativ Wien auf dem Gebiet der Videokunst ist; nicht ausschließlich im künstlerischen Bereich, sondern auch bei der Produktion des technischen Zubehörs.

Ein weiterer erfolgreicher Name im Kontext analoger Visuals lautet Peppi Öttl. Der ausgebildeter Jazzmusiker, der in der Szene den inoffiziellen Beinamen „*Meister der Großprojektion*“ erhielt, arbeitet seit 1986 mit Projektionen. Er malt direkt auf 8- und 16-Millimeter-Filmmaterial. Zwei seiner Darstellungen sind besonders bekannt geworden: zum einen projizierte er 1994 seine Animationen mittels 80 Projektoren auf die Wiener Seccession. 1990 tourte er mit seiner „*Filmdisco*“, ausgestattet mit 30 Super-8-Projektoren, gemeinsam mit Florian Flicker und Thomas Renoldner durch Österreich.²⁷

2. digitale Visuals

„Unter Digitalen Visuals verstehen wir Projektionen, die durch Videoprojektoren an Wände geworfen werden. Die Bilder die durch die Projektoren laufen werden meist von Laptops, DVD Playern und ähnlichen Zuspielern [sic!] kreiert“.²⁸

Sie werden von den meisten Visualisten in Österreich produziert. Nach Angabe des austro-britischen Autors Frederick Baker spielen rund 90 Prozent der österreichischen VJs digitale Visuals seit Ende der 1990er Jahren vor allem in Clubs und auf Festivals.²⁹ Ihre Videos laufen – sofern sie nicht auf einem Datenträger zuvor aufgezeichnet wurden – live zur Musik ab. Dieses so genannte Echtzeit- oder Real Time-Processing ist seit 1990 technisch leicht möglich. Das Problem bestand bis dahin in der Leistungsfähigkeit der Computer. Ermöglicht durch neueste Technologien ist es inzwischen möglich geworden, digitale Visuals auch im Bereich von Kunstinstitutionen und

²⁶ Vgl. <http://www.pani.com/unternehmen/daten/daten.html>; (24.10.2009)

²⁷ Vgl. Baker, 2008. S. 181

²⁸ [Http://www.eye-con.tv](http://www.eye-con.tv); (24.10.2009)

²⁹ Vgl. Baker, 2008. S. 184

Galerien einzusetzen.³⁰ In Wien werden zuweilen große Innenräume in großen Gebäuden im ersten Gemeindebezirk, wie etwa im Alten Rathaus, komplett ausgeleuchtet. So etwa während des Live-Balls.

Umso leistungsfähiger die Computer sind, desto größer wird die künstlerische Machbarkeit, Bilder in Echtzeit zu projizieren. Denn bei höherer Leistungsfähigkeit gestaltet sich die Abfolge der Bilder dynamisch und flüssig. Je flüssiger und dynamischer die Bildfolge wird, desto freier werden die Visualisten in der Anwendung von aufwendigen Effekten, die Farbverläufe und Formübergänge betreffen. Die Bildfolge wird wesentlich schneller als bei jeder anderen analogen Schnitttechnik. Zudem lassen sich aufgrund der Software Vorgänge und Abläufe von Bildfolgen jederzeit wiederholen und manipulieren. Modernste Software bewerkstelligt es inzwischen, dass die Bilder passend zur Wellenform der Musik abgespielt, oder auch durch die Stimmung und Stimme der Zuschauer interaktiv gesteuert werden können.

Visualisten bedienen sich neben dem Computer weiterer technischer Möglichkeiten: Video- und Audiomischer, audio-visuelle Live-Sampler sowie Mixer für DVD-Vinyl-Scratch.³¹ Erwähnenswert sind diese Möglichkeiten aus dem Grund, dass hierin ersichtlich wird, wie ähnlich sich die Arbeitsweise der Disk-Jockeys zu der der Video-Jockeys ist. Im Grunde ist der Unterschied lediglich im verwendeten Material begründet.

Erst durch eben genannte technische Möglichkeiten konnte das so genannte VJing entstehen. Hierbei finden weitaus mehr audio-visuelle Formen, die vom Computer bereitgestellt werden, Verwendung. Da sie in der Regel auf Projektionsflächen aller Art (*Leinwände, Wände, etc.*) projiziert werden, lässt sich VJing auch als „*mediale Raumgestaltung*“ bezeichnen. Neben Projektoren finden zu diesem Zweck Live-Kameras, Mixer, spezielle Effektgeräte und Computersoftware Anwendung. Die dabei entstehenden Videos werden nach herkömmlichen Montagetechniken, wie Überblendung und Farbgebung, geschnitten.

Ein bekanntes Beispiel für digitale Visuals aus dem Wiener Raum ist das 1994 entstandene Werk von Julia Zdarsky. Zdarsky studierte an der Hochschule für angewandte Kunst in Wien und machte sich in den letzten Jahren durch politisch konotierte Großbildprojektionen einen Namen. In diesem Fall zeigte sie eine 22-minütige preisgekrönte Diashow mit acht Diaprojektoren. Unter dem Titel „*Lichtmusik*“ wurden 1000 Kleinbilddias handcoloriert und fotochemisch weiterbearbeitet.

³⁰ Lund, Holger: „Visual Music“, www.fluctuating-images.de/img/07Visual_Music_Lund.pdf; (18.08.2009)

³¹ Vgl. Huber, 2006. S. 348

3. AV- Performance

Als dritte Gruppe haben sich die audio-visuellen AV-VJs gebildet, welche – wie der Name sagt – Audiomaterial mit Videomaterial verbinden, indem sie für Musik und Bilder gleichzeitig sorgen. In der Regel arbeiten daher Disk- und Video-Jockeys in einer festen Formation zusammen. Eine der bekannten Formationen ist Coldcut (*Matt Black und Jonathan Moore*) aus Großbritannien. Ebenso bekannt dürfte die Gruppe Hextatic sein. Bei den AV-Performern zeigt sich am deutlichsten, was zuvor als visualisierte Form von Klängen bezeichnet worden ist. Ihr Motto könnte lauten: Man hört, was man sieht, und man sieht, was man hört.

„Mit ihrem 1987 veröffentlichten Remix des Eric B. & Rakim Tracks, 'Paid in Full', verhalfen sie der Kunstform, 'Remix und Sampling', zu einem neuen Stellenwert.“³²

Das Zitat deutet auf zwei Arbeitsweisen hin, die oft in der Videokunst vorkommen und zugleich eine enge Verbindung zwischen Audio und Video herstellen. Aus diesem Grund muss der Gedanke an späterer Stelle nochmals aufgegriffen und auf das Sampling und Remixing näher eingegangen werden.

Coldcut in Zusammenarbeit mit Hextatic ist für die Szene um die Visuals noch aus einem zweiten Grund von Bedeutung. Für ihr gemeinsames wegweisenden Video „*Timber*“ (1998) entwickelte Coldcut eine spezielle Software namens VJamm. Das besondere an dieser Software ist die Möglichkeit, in Echtzeit passend zur Musik Bilder abspielen zu können. Das bedeutet, dass im Einklang mit der Wellenform der Musik die Bilder im Takt abgespielt werden können. Laut der Internet-Plattform VJnet sei VJamm durch diese Eigenschaft zu einer der führenden Softwares im audio-visuellen Bereich geworden.³³ Auf der Internetseite zu VJamm findet sich eine Produktbeschreibung:

„VJamm is the world's leading audiovisual instrument, the ultimate tool for sound and image mixing, the true 21st century art form, the new hip-hop. [...] VJamm is a tool for montage composition and performance. You can go to film school to find out what that means or you can just start VJamming and get it instantly.“³⁴

Auch die Anforderungen an den Computer werden auf der Seite genannt. Hier wird ersichtlich, weshalb ich zuvor bewusst auf die Möglichkeiten eingegangen bin, die sich aufgrund der Leistungssteigerung heutiger Computer zu früheren Modellen ergeben:

„To run VJamm you will need at least a 1GHz PC running Windows XP with an OpenGL graphics card, a sound card and 256Mb RAM [...]“

³² Vgl. / holler /: „'ENERGY UNION – IT'S TIME' Eine erlebbare Klimaschutztour durch Europa zu Gast in Österreich“, in: Tageszeitung für Erneuerbare Energie und Nachhaltigkeit, (22.07.2009), www.oekonews.at/index.php?mdoc_id=1041970; (17.08.2009)

³³ Vgl. <http://www.vjs.net>; (17.09.2009)

³⁴ VJamm: „Features“, <http://www.vjamm.com/features.php?lang=en>; (24.10.2009)

Selbst die neuesten Computer sind selten serienmäßig mit einem GigaHerz ausgestattet. Oft kosten solche Computer um die 1000 Euro.

VJamm ist jedoch nicht das einzige Programm für Visualisten. AudioVisualizers, eines der größten Webportale für VJs, haben auf ihrer Seite mehr als hundert VJ-Programme aufgeführt. Basic applications wie Arkaos oder Resolume nutzen das Keyboard, um zwischen einer Galerie von Videoclips oder äußeren Quellen abzuwechseln und fügen Effekte hinzu.

Nicht nur aufgrund besserer technischer Voraussetzungen arbeiten immer mehr VJs als AV-Team zusammen. Ein weiterer Grund für den Zusammenschluss ist die Möglichkeit, die Verbindung aus Audio- und Videomaterial effizienter nutzen zu können, wenn beides aus der „*eigenen Feder*“ stammt. Namhafte Formationen im deutschen Sprachraum dürften die Visualisten Addictive TV, Rechenzentrum, Bauhaus, die LabLand-Reihe mit Pfadfinderei und dem Modeselektor sowie Yoshi Sodeoka und sein Team George Millward und Brian McClave und auch die Mellowtrons sein.³⁵

Der Abschnitt über die AV-Künstler nimmt nicht zufällig den größten Teil dieses Unterkapitels ein. Denn sie stellen in den drei Kategorien die aktivste Gruppe dar. Immer mehr Formationen sind in letzter Zeit im Entstehen. Neben den eben erwähnten Hextatic und Coldcut haben sich zum Beispiel die 1991 gegründete amerikanische Emergency Broadcast Network (EPN) als eine der einflussreichsten Formationen etabliert. Auch sie können als AV-Team gesehen werden. Während ihrer subversiven Live-Shows in New York City kommt sowohl zeitgenössische Visual Music, als auch modernes VJing zum Einsatz. Für ihre Performances hat das Kollektiv eine spezielle technische Plattform entwickelt: das so genannte Telepodium gleicht einer Maschine und besteht neben einem Podest aus Monitoren sowie Laser- und Lichtstrahlern. Damit ist es EPN möglich geworden, zum Dance-Beat Mehrfachprojektionen für die Darbietung der Visuals einzusetzen. Von besonderem Interesse ist die Verwendung von Material aus den überboardeten Bildwelten der Massenmedien. EPN nimmt damit zum einen eine kritische Haltung gegenüber den neuen Medien ein. Dahinter verbirgt sich jedoch auch eine politische Haltung. Denn das AV-Team hat sich in Form ihrer Präsentationen bereits zum Zweiten Golfkrieg (1990-1991) und der Einnahme von psychoaktiven Drogen geäußert. Das Material, das vor allem aus dem Nachrichtenbereich stammt, wird durch die besondere Schnitttechnik des Kollektivs dem Stil von Videoclips angepasst, deren

³⁵ Vgl. Lund, www.fluctuating-images.de/img/07Visual_Music_Lund.pdf; (18.08.2009)

Ästhetik zeitgenössischen Musikvideos gleicht.³⁶ Erstaunlich ist, dass das Kollektiv ihre Botschaft vermitteln und ihr Material identifiziert werden kann, obgleich das Material durch das Sampling-Verfahren größtenteils verfremdet wird. Doch auch an dieser Stelle soll noch keine weitere Erläuterung zum Sampling erfolgen. In Wien arbeiten vor allem die VJs Momo 30, Scarab, Idée Concrète und 4yourEye als AV-VJs in Kollektiven zusammen.

Die Zunahme der AV-Teams in der Szene kommt nicht von ungefähr. Der Grund dürfte in der derzeit unbefriedigenden Arbeitssituation in den Clubs liegen. Oft treffen sich DJ und VJ zum ersten Mal am Veranstaltungsabend, wodurch eine intensive Entwicklung zwischen der Verbindung von Musik und Bild kaum möglich ist. Indem das VJ Booking aufseiten des Clubs betrieben wird, wird gezeigt, welchen Status man den VJs bezüglich der audio-visuellen Abstimmung zuteilt.³⁷ Empirische Untersuchungen in Wien haben ergeben, dass die Clubbetreiber bemerken, dass die Verbindung von Musik und Visuals nicht nur gut aussieht, sondern auch eine animierende Wirkung auf die Clubbesucher hat. Doch die Clubbetreiber scheinen nicht zu verstehen, dass diese Wirkung an der sich aufgrund der Visuals ergebenden Veränderung der Wahrnehmung liegt und nicht ausschließlich an der Musik. Wie im historischen Teil der Arbeit noch zu sehen sein wird, beschäftigen sich Videokünstler allgemein seit Jahrzehnten mit bewusstseinserweiternden Wirkungen und Formen, die sie in ihren Videos zur Geltung bringen. Indem jedoch weiterhin dem Disk-Jockey die Aufmerksamkeit geschenkt wird, bekommen die Visualisten in ihrer Entwicklung und Anerkennung einen Stein in den Weg gelegt. Hier herrscht starker Diskussionsbedarf.

An diesem Punkt der Arbeit lassen sich Visuals etwas näher umfassen. Zum einen sind sie bekanntlich visualisierte Umsetzungen akustischer Impulse. Während sich die Videokunst der gesamten Bandbreite an Klängen annimmt, beschränken sich Visuals auf Musik. Aufgabe ist es im Einklang mit der Musik Besucher von Lokalitäten zu animieren. Dazu haben sich Formen der Stimulierung der Wahrnehmung entwickelt, die bisher noch nicht näher benannt werden können. Ein Erfolgsgeheimnis wird jedoch allmählich transparent: es ist die enge Zusammenarbeit zwischen Musiker und Visualisten, häufig in der Form eines AV-Kollektivs.

In Wien haben sich etliche Medienkünstler einen beständigen Namen gesichert. Dazu gehören Markus Wintersberger und die VJ-Crew von 4yourEye. Beide haben sich ausgehend von ihrer Arbeit Definitionen von Visuals überlegt, die über die bereits angeführten Begriffserklärungen noch

³⁶ Vgl. Rottmann, Michael: „Rewind 1960ies: Zur Vorgeschichte der Visual Music und des VJings“, in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2009. Evolution Remixed! Theory“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009. S. 14

³⁷ Vgl. Lund, www.fluctuating-images.de/img/07Visual_Music_Lund.pdf, S. 2. (17.08.2009)

etwas hinausführen. Wintersberger, der an der Fachhochschule St. Pölten unterrichtet, versteht Visuals als „*synästhetische Musterketten (Bild-Klang-Ketten)*“³⁸. Die VJ-Crew, 4yourEye, beschreiben Visuals wie folgt:

„Es entstehen zeitgebundene Unikate, gespeist aus Computeranimation, TV-Samples und selbst produziertem Material. Gefundenes, Erfundenes und Wiedergefundenes dienen als fragmentarische Versatzstücke aus denen mit Sammelwut und Umdeutungskraft eine verwirrende Vielfalt geschaffen wird. Geschichte wird als unendliches, babylonisches Archiv der Bilder, Medien, Sounds und Zeichen begriffen, um die offenen Räume der Zukunft zu erkunden.“³⁹

Peter Becker, VJ und Dozent für Multimediagegestaltung und Malerei am Institut für Kunstpädagogik in München, bestimmt das VJing noch etwas genauer. Für ihn ist es ein künstlerisches und didaktisches Konzept.

„VJing ist wie Malen mit Licht, Video und Film in Interaktion mit Klang und Raum vor jungem sachkundigem Publikum“.⁴⁰

Isa Scharf-Minichmair studierte Malerei und Grafik an der Kunstuniversität für künstlerische und industrielle Gestaltung in Linz. Sie versteht VJing beziehungsweise Visualisierung von Musik als einen sich wandelnden Organismus,

„der notwendiger Weise sämtliche Möglichkeiten der Produktion und Reproduktion von Erwartungsnormen, sowie die souveräne Manipulation dieser Bedeutungen miteinbezieht. Im performativen Akt des Visualisierens von Musik, der aufgehobenen Abgrenzung zu anderen künstlerischen Medien, in der Umdeutungskraft und Manipulation von Wirklichkeitskonstrukten, wird der Einzelne notwendigerweise – fast dringlich – aufgefordert, neue Partizipationsmöglichkeiten der Wissens- und Bewusstseinsproduktion zu erobern.“⁴¹

Das Wesentliche an diesem Zitat ist die Zuschreibung des Performativen zu den Visuals. Visuals versuchen demnach nicht Musik in Bilder umzusetzen. Visuals versuchen, die Energie der Musik für sich zu nutzen, um über sie in Form der Bilder Bedeutungsinhalt zu vermitteln, der von jedem Zuschauer selbst interpretiert werden kann. Voraussetzung für diese Funktion ist Abstraktion. Denn das Konkrete beinhaltet keinen Interpretationsfreiraum. Nur durch die Interpretation erfahren Visuals ihre Umdeutungskraft. Doch Scharf-Minichmair warnt in diesem Zitat auch vor der negativen Wirkung der Visuals, der Manipulation von Wirklichkeitskonstrukten. Was hier beschrieben wird ähnelt der Wirkung der psychedelischen Kunst beziehungsweise solcher Substanzen. Das geschieht durchaus bewusst, wie noch zu sehen sein wird.

³⁸ Baker, 2008. S. 183

³⁹ 4yourEye: „Info“, <http://www.4Youreya.at/info>; (14.04.2009)

⁴⁰ Becker, Peter in: Fischer, Eva, „Evolution Remixed! Artists“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Wien: Czernin Verlag, Wien, 2009, S. 26

⁴¹ Scharf-Minichmair, Isa: „Die Welt der Umdeutungskraft“, in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2008. FESTIVAL ZUR VISUALISIERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK“, Czernin Verlag, Wien, 2008. S. 27

Zunächst ist es sinnvoller, enger an der Begriffsdefinition zu bleiben, um die Wirkung und Absicht der Visualisten zu verstehen. In der Praxis lassen sich die Kategorien nicht so sauber separieren, wie bisher erfolgt. Viel eher gehen sie ineinander über. Sie haben zu viele Gemeinsamkeiten. Bei allen drei Arten von Visuals entstehen Bildketten. Die Bildketten sind jedoch äußerst selten narrativ. Wären sie es, wären sie zu konkret, um den eben geforderten Interpretationsfreiraum zu schaffen. Viel eher sehen die Besucher der Clubs abstrakte Formen, Farbenspiele oder bedeutungsaufgeladene Aneinanderreihungen von bereits bestehendem Material. Der Überbegriff solcher Aneinanderreihungen nennt sich „Loop“. Konkret handelt es sich hierbei um sich wiederholende Bildelemente, die unterschiedlich aneinander gehängt werden können (vgl. *Pattern in der Musik*). Im Verweis auf anderes Material meist aus anderen Medien – als Beispiel von vorhin aus dem Nachrichtenbereich – zeigt sich das intertextuelle, beziehungsweise intermediale Potential der Visuals. Die Loops werden aufgrund ihres zyklisch kurzen Charakters bevorzugt. Sie werden auch deshalb bevorzugt, weil die Zuschauer von Visuals während des Konzerts eher auf die Musik und den DJ fixiert sind, als auf die Videoperformance. Sofern Visuals Bedeutung schaffen sollen, muss diese in Kürze verständlich werden und kann nicht ausgedehnt werden wie in Spiel- oder Kurzfilmen. Hierin zeigt sich ein deutlicher Unterschied zu anderen Arten der Videokunst, bei denen der Zuschauer meist aufmerksam das Geschehen verfolgt. Bei den Visuals hingegen wollen die Zuschauer nicht die gesamte Performance konzentriert verfolgen, noch können sie es. Die Besucher kommen eher in Clubs, um unterhalten zu werden oder zu tanzen.

Visuals könnten für den Laien eine eigene Kunstrichtung bilden. In Wahrheit haben sie jedoch viel mit der Videokunst zu tun. Aufgrund ihrer Live-Situation werden sie zum „*Expanded Cinema*“ gezählt. Damit sind sie weniger verwandt mit herkömmlichen Musikvideos, was zunächst nahe liegen würde. Außerhalb der Aufführungsorte und Gelegenheiten existieren Live-Visuals nicht. Ein Gegenteil zu den Visuals wären „*selbst-referenzielle Kunstsysteme*“.⁴² Visuals müssten selbständiger sein, über mehr eigenständige Eigenschaften verfügen, um als eigene Kunstrichtung gelten zu können. Zudem verweisen sie eben nicht auf sich selbst oder stehen für sich selbst, sondern ergeben sich immer in Abhängigkeit von anderen Medien.

2.2.3. Remix und Sampling

An diesem Punkt soll nun endlich geklärt werden, was sich hinter dem Begriff des Samplings versteckt. Denn ohne Sampling, ebenso wie ohne Remixing, lassen sich die meisten Visuals nicht

⁴² Huber, 2006. S. 351.

vorstellen. Ausgeklammert werden an dieser Stelle bewusst die Visuals, die aus selbst arrangiertem Material bestehen. Diese lassen sich zwar auch auf die Musik ein und sind damit genauso intermedial wie die anderen. Doch findet hier das Remixing nur mit dem eigenen Material, das Sampling überhaupt nicht statt. Betrachtet werden die Visuals, die aus fremdem Material bestehen.

Zunächst fällt bereits ohne die Betrachtung der technischen Abläufe auf, dass sich in diesen Begriffen erneut die Nähe zwischen Disk- und Video-Jockey zeigt. Die Begriffe bedeuten in der Musik sowie in der AV-Performance auch das gleiche. Noch einmal ein freier, eigener Definitionsversuch von Visuals, wie sie bisher erfasst worden sind:

Visuals sind Informationen in Form von Bildmaterial, die musikalischen Einflüssen zugeordnet werden. Visuals und Musik werden von einem AV-Team oder einem einzelnen Visualisten auf große Flächen projiziert. Es empfiehlt sich, als AV-Kollektiv zu arbeiten, um die größtmögliche Effizienz zwischen Musik und Bildern zu erreichen. Zudem arbeiten beide Bereiche nach den selben Verfahren: Remixing und Sampling. Hinter den Verfahren verstecken sich zwei Techniken, durch die sich Loops – die meist nach dem Prinzip des „*Found Footage*“ organisiert sind – angeordnet werden können. Aufgegriffen wird Material aus allen gängigen medialen Bereichen, ob es sich um Fernsehberichte, Videos, Spielfilme, Magazinbeiträge, Animationen, Computerspiele oder Videokunst handelt.

Found Footage beinhaltet „*gefundenes Material*“. Auf den ersten Blick wird die Assoziation mit kopiertem Material wachgerufen. Denn vorgefundenes Material kann selbstverständlich kein originales Material sein. Worin liegt aber dann die Kunst der Visuals? Sind Visuals überhaupt Kunst?

Zunächst ist die Betrachtung von Kopien eine Frage der Fälschung und des Zitierens. Altes Material wird gesucht, wiederverwendet und technisch aufbereitet sowie in einen neuen Kontext gestellt. Das geschieht beim Sampling ebenso wie beim Remixing. Je nachdem, welche Stellung man zu den Kunstkopien einnehmen möchte, könnte sich aus einer negativen Sicht heraus das Verwenden von Found Footage als Simulation beschreiben lassen. Der Künstler tut, als würde er etwas schaffen, was streng genommen nur eine Neuordnung von bereits Bestehendem ist. Das betrifft beide Verfahren. Doch lässt sich die Verwendung fremden Materials auch aus einer optimistischen Haltung heraus betrachten. Simulation muss nicht unbedingt Diebstahl sein (*im Kontext mit Bildmaterial würde es um Diebstahl imaginärer Güter gehen*). Es lässt sich ebenso gut von

Simulation und Reproduktion im Sinne der Aneignung sprechen. Diedrich Diederichsen, der als einer der wichtigsten deutschen Pop-Theoretiker gilt, hat sich mit diesem Problem eingehender befasst.

Laut ihm obliegt die

„jüngst verbundene Idee der Aneignung als Strategie [...] ganz unterschiedlichen Voraussetzungen: als Vergesellschaftung exklusiv bürgerlichen Eigentums, als Strategie der Subversion und schließlich als paradoxe Strategie der Selbstverwirklichung.“⁴³

Paradox ist die Strategie der Selbstverwirklichung deshalb, weil die auf individuelle Fähigkeiten zugeschnittenen Kunstdiskurse ihrer Wirkung enthoben werden. Durch die Reproduzierbarkeit ist der Diskurs über Sensibilität, Seltenheit, Empfindsamkeit und Können des Künstlers nicht mehr in dem Maße gefragt, wie es noch vor einigen Jahrzehnten war. Das Kunstobjekt wird nun der Technik unterworfen. Was hier entsteht, ist die Collage als Dialektik von Konstruktion und Destruktion; das Alte wird zerlegt, um das Neue zu schaffen.

Visuals sind Videos. Von daher wäre es zum weiteren Verständnis ratsamer, Begriffe aus der Filmtheorie zu verwenden. Dann müsste im Folgenden von Montage gesprochen werden. Mit der Zuordnung der Filmmontage zu den Visuals schweift die Diskussion über die Betrachtungen der technischen Verfahrensweisen aus. Die Diskussion verlässt die konkrete Betrachtung und geht über in einen viel tiefgründigeren Kunstdiskurs, wie er intensivst unter anderem von Walter Benjamin und Theodor W. Adorno bestritten worden ist.

Wie das Sampling und Remixing ist auch die Montage ein Verfahren der Aneignung oder Reproduktion. Im Grunde ist die Verwendung von Found Footage im Bereich der Visuals nichts anderes als die Montage bereits existenter Bilder. Daher gilt für Visuals, was in der gleichen Form für Montage gültig ist. Bei Walter Benjamin beispielsweise nimmt die Montage einen zentralen Platz ein. Ihm zufolge ist sie das moderne künstlerische Verfahren schlechthin. Es wirkt produktions- und rezeptionsästhetisch sowie kinematographisch. Und somit ist die Montage die Verbindung aus Kunst, Gesellschaft und Technik.⁴⁴ Auf Visuals angewendet bedeutet es, dass sie allein schon aufgrund der Verwendung von fremdem Material einen künstlerischen, sozialen und technischen Kontext haben. Visuals können von daher aus drei unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet und beurteilt werden.

⁴³ Diederich, Diederichsen: „Montage / Sampling / Morphin. Zur Trias von Ästhetik / Technik / Politik“, Media Art Net; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/; (25.10.2009)

⁴⁴ vgl. Benjamin, Walter: „Der Autor als Produzent“, in: Gesammelte Schriften, Bd II, Suhrkamp, Frankfurt/Main, 1989, S. 697 ff.

So kommt es zu unterschiedlichen Theorien. Bei Peter Bürger steht Montage für die Werkkonstitution der Avantgarde. Reproduktion wird zur Aufgabe der Kunst erhoben. Doch gesteht Bürger der Montage von Bildern in Visuals nur eine Geltung als technisches Verfahren zu.⁴⁵ Theodor W. Adorno nennt es die Integration „*scheinloser Trümmer der Empirie*“ in der bildkünstlerischen Collage. Adorno sieht die Montage generell in seiner Publikation der „*Dialektik in der Aufklärung*“ pessimistisch als ein typisches Kennzeichen der Kulturindustrie.⁴⁶

Die Theoretiker sind sich zumindest in der Hinsicht einig, dass die Reproduktion, Simulation oder auch Fälschung nur dann gestattet werden kann, wenn alle Quellen erkennbar und nicht als „*Fundstück*“ oder „*Eingebung*“ behandelt werden. Diederichsen schlussfolgert daraus – und hier soll ein längeres Zitat gestattet sein:

„[Man] könnte [...] einer so verstandenen Montage das Argument unterschieben, nicht der Ursprung zähle, sondern die Kombination von Materialien egal welchen Ursprungs. Oder man könnte das Argument so wenden, dass die Montage als der wahre Ursprung des Kunstwerk zu betrachten sei. [...] Montage heißt also Nutzen der neuen Technologie für etwas aus gesellschafts-ethischen Gründen (Aufklärung, Demokratisierung) und aus ästhetisch-ethischen Gründen (Desillusionierung). Wünschenswertes, also etwas, das auch ohne die Technologie schon als Ziel formulierbar gewesen wäre, das aber erst durch die Benutzung neuer Technologie möglich oder zumindest stark erleichtert zu werden scheint. Dabei spielt gerade das dialektische Verhältnis des durch Film und Foto gesteigerten Illusionismus-Koeffizienten und die gleichzeitige desillusionierende Ausstellung und so Aneignung dafür die Illusionen notwendigen Mittel eine große Rolle.“⁴⁷

Reproduktion zur Erweckung von Illusionen beim Betrachter des Kunstwerks. Dieser Gedanke ähnelt stark der Auffassung des Malers, Designers und Fotografen László Moholy-Nagy vom Verfahren konstruktivistischer Gestaltung. Dessen Meinung nach führt die Reproduktion nicht zur Fälschung. Der Betrachter muss sich nicht länger auf Details konzentrieren, sondern kann sich dem Gesamteindruck hingeben. Er kann sich von der Illusion einnehmen lassen. In gewisser Weise ist diese Funktion des Kunstwerks bereits zuvor in Bezug auf die Visuals angeklungen. Auch die Visuals machen sich Formen der Illusion als Form der Bewusstseinsweiterung zu Nutzen, um den Betrachter zu animieren. Aus diesem Grund muss es, so Moholy-Nagy, Aufgabe des Künstlers sein, den Reichtum künstlerischer Darstellungsformen dermaßen zu erweitern, dass die Illusion perfektioniert werden kann.⁴⁸ Hieraus lässt sich am ehesten ein Kunstanspruch der Reproduktion ableiten.

⁴⁵ Vgl. Bürger, Peter: „Theorie der Avantgarde“, Frankfurt/Main, 1974, S. 98-116; in: Diederichsen, http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/; (25.10.2009)

⁴⁶ Vgl. Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max: „Dialektik der Aufklärung“, Fischer, Frankfurt/Main, 1969, S. 147

⁴⁷ Diederichsen, http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/; (25.10.2009)

⁴⁸ Vgl. Moholy-Nagy, László: „Von Material zu Architektur“, Gebrüder Mann Verlag, Berlin, 2001, S. 15 / S. 119 ff.

„Montage baut zwar aus neuem Material, baut mit neuen Werkzeugen und mit anderen und genaueren, illusionistischen oder anti-illusionistischen Welt- und Selbstbezügen, aber sie baut, sie konstruiert.“⁴⁹

Es werden drei Grundpositionen hinsichtlich der Betrachtung von Reproduktion in Anlehnung an die Montage erkennbar:

„(1) Markierung des Schnittes im Sinne anti-illusionistischer Ästhetik, (2) anti-humanistischer Futurismus im Dienste einer wie auch immer gedachten Verbesserung der Künste oder ihrer Ablösung, durchaus auch im Sinne einer Verbesserung der Illusion und schließlich (3) markierender Anti-Illusionismus plus Ablösung und Destruktion der alten Idylle, also eigentlich die Addition des sowjetisch-linken und des futuristisch-apolitischen Montage-Gedankens bei Benjamin.“⁵⁰

Diese Überlegungen sind wichtig, um bei den folgenden Untersuchungen von Remix und Sample nicht den Kunstgehalt der Visuals aus den Augen zu verlieren.

2.2.3.1. *Der Remix*

Um das Verfahren des Remix' zu verstehen, muss man sich vergegenwärtigen, dass Visuals intermediale Kunstwerke sind. Sie können, wie weiter oben dargelegt, nicht aus sich heraus, sondern nur in Abhängigkeit von anderen Medien existieren. Was in den Visuals dargestellt wird, entstammt somit in der Regel einem anderen Medium. Es lässt sich von „*Found Footage*“ sprechen. Gerade die zeitgenössische Kunst, zu der ebenso das VJing gehört, mit ihren Extremformen des Absurden und Abstrakten, zeigt sich gegenüber der Intertextualität, beziehungsweise Intermedialität, sehr offen. Verschiedenste Denkart und Ausdrucksformen werden in diesem Kunstbereich gerne gesehen. Doch wo es neue Impulse gibt, dort bedarf es auch neuer Techniken, um subjektiv wahrgenommene Eindrücke ausdrücken zu können. So hat sich in der Kunstgeschichte des 20. Jahrhunderts einiges technisch und inhaltlich verändert und weiterentwickelt. In einer seiner Publikationen hat der Künstler, Ausstellungskurator und Kunst- sowie Medientheoretiker Peter Weibel gerade Geäußertes treffend umschrieben:

„Zu den wesentlichen Erfolgen der neuen technischen Medien, Video und Computer, wie der alten technischen Medien, Fotografie und Film, zählen nicht nur, dass sie neue Kunstbewegungen initiierten und neue Kunstmedien, neue Ausdrucksmedien schufen, sondern auch, dass sie eine entscheidende Wirkung auf die historischen Medien wie Malerei und Skulptur ausübten. Insofern bildeten die neuen Medien nicht nur einen neuen Ast am Baum der Kunst, sondern sie haben insgesamt den Baum der Kunst verändert [...]“⁵¹

⁴⁹ Diederichsen, http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/; (25.10.2009)

⁵⁰ Diederichsen, http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/; (25.10.2009)

⁵¹ Weibel, Peter: „Postmediale Kondition“, in: Fischer, Eva, „Evolution Remixed! Theory“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009. S. 10

Durch die Intermedialität haben sich die Künste weiterentwickelt. Versteht man Fotografie als verwandte Kunst zur Malerei, dann kann Fotografie als um die dritte Dimension erweiterte Malerei verstanden werden. Als Menschen wahrnahmen, wie die Perspektiven der Fotografie funktionieren, konnten sie diese Erkenntnis auch auf die Malerei rückwirken lassen. Die neue Technik der Fotografie schuf eine neue Herangehens- und Verfahrensweise mit der Malerei. Auch Farbschattierungen und Wirkungen konnten auf die Malerei übertragen werden. Film wiederum ist die Verschiebung der Fotografie in eine weitere Dimension. Daher kann Film und zeitgleich Visuals von Fotografie lernen und auf diese rückwirken. So kommt Weibel zu dem Schluss:

„Eine Skulptur kann als Video weiterbestehen, die Fotografie zeigt der Malerei neue Motive auf, verbildlichte Zeitvorgänge werden zur räumlichen Skulptur, und das Video breitet sich von der zweiten Dimension in die dritte aus.“⁵²

Die Intermedialität ist damit kein Abfallprodukt. Nur weil sich neue Medien anderen Medien und deren Ergebnissen bedienen, bedeutet das nicht, dass das Endergebnis schlecht oder kopiert sein muss. Viel eher handelt es sich um eine Neuinterpretation, eine Werteververschiebung zwischen zwei Kunstwerken. Die Verwendung von „*Found Footage*“ darf daher nicht a priori abgelehnt werden. Aus dieser Haltung heraus ist das Remixing zu verstehen.

Beim Remix geht es um eine andere Form der Darstellung bereits bekannten Materials. Material nicht nur im Sinne von Gegenständen, sondern auch und in seiner einfachsten Form um jegliche Form von Information. Die Absicht des Remixing besteht darin, mit dem Überfluss an Informationen innerhalb der modernen Gesellschaft künstlerisch umzugehen, damit darauf aufmerksam zu machen und eventuell auch zu zeigen, wohin der Umgang mit Informationen gehen kann. Hierin wird deutlich, dass Remixing eine Kunstform ist, die vor allem in der modernen Informationsgesellschaft seine Bedeutung und Daseinsberechtigung findet. Künstler, die Remixes verwenden, sehen darin zudem einen regelrechten Arbeitsauftrag.

„[...] der Remix [bietet] die Möglichkeit, selbst die Kontrolle über die Flut der uns bedrängenden Bilder zu gewinnen, indem wir aus ihnen unsere eigenen Erzählungen und Kommentare bilden, die Repräsentationen unserer eigenen Gedanken, Meinungen und Interessen.“⁵³

Der Remix wird zur Auseinandersetzung mit dem Inhalt anderer Medien. Die Translation vom einen Medium in ein anderes kann auf unterschiedlichste Weise geschehen. Allgemein verwendet die AV-Kunst andere mediale Inhalte im Remix aufgrund bereits vorhandenen Bildmaterials. Beim Remix werden alte Medien (*Fotografie, Film*) ebenso wie neue Medien (*Video, Computer*)

⁵² Fischer, Eva, „Evolution Remixed! Theory“ in: Fischer, Eva, „Evolution Remixed! Theory“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009. S. 10

⁵³ Sassen, Ben: „Der Remix- Weimar Dialogue“ in: Fischer, 2009. S. 51

verwendet und miteinander kunstvoll verbunden. Im Gegensatz zum Sampling wird beim Remix jedoch der Bedeutungsgehalt vom Künstler seinen eigenen Auffassungen und Aussagewünschen entsprechend verändert.

Mit der Intermedialität macht sich eine Bedeutungsverschiebung breit, die neue Formen der technischen Umsetzung verlangt. Wenn es in den 1980er Jahren noch darum ging, dem Gefühl der Jugendkultur zu entsprechen, so ist die Kommunikation über den Inhalt inzwischen in den Hintergrund getreten. Politisch konnotierte Visuals finden sich seltener. Den Wert schöpfen die Visualisten aus Wiedererkennbarkeit und Wiederholung. Diese Bedeutungsverlagerung führte in den letzten Jahren zu immer mehr abstrakten Visuals. Im Vordergrund stehen heute künstlerisch-ästhetische Projektionen, die sich stark an den Kunstrichtungen der Street-Art, des Designs und der Performance orientieren.⁵⁴ Dies führt jedoch geradewegs in den zweiten Themenblock dieser Arbeit: der historischen Betrachtung der Entwicklung von Visuals. Zuvor müssen noch einige andere wesentliche Begriffe definiert werden.

2.2.3.2. *Das Sampling*

Im Unterschied zum Remix wird beim Sampling Bildmaterial in kleinere Einheiten aufgeteilt und völlig neu zusammen gefügt. Die Bedeutung des Originals bleibt jedoch größtenteils gewahrt. In Hinblick auf Hextatic oder andere ähnliche Visualisten, die für ihre politischen Aussagen Bilder aus dem Nachrichtenbereich verwenden, kann demnach nur vom Sampling die Rede sein. Die zunehmende Bedeutung dieses Verfahrens wurde wissenschaftlich vom kanadischen Medientheoretiker Derrick de Kerckhove, Leiter des Marshall McLuhan Program in Culture and Technology an der University of Toronto und Kurator des „Hybrid“-Themensymposiums der Ars Electronica 2005, beschrieben. Es soll an dieser Stelle ausreichen, eine Erklärung des Begriffs aus dem Online-Lexikon „*splashCAM*“ für digitale Videotechnik und Film zu zitieren:

„Im Prozess der Digitalisierung ist Sampling der erste Schritt: In gleichen Zeitabständen wird ein analoges Signal gemessen und der ermittelte Messwert digital abgespeichert. In der Musik bedeutet Sampling das digitale Kopieren/Zitieren = Samplen von Sounds bzw. Teilen von Songs.“⁵⁵

Allgemein entstammt der Begriff des Samplings dem Musiksektor. Dort umschreibt er ein musikalisches Verfahren, bei dem Tonmaterial aus unterschiedlichsten Quellen und Kontexten neu zusammengesetzt wird. Absicht ist die Erhaltung, beziehungsweise das Spiel mit der

⁵⁴ Vgl. Fischer, 2009. S. 11

⁵⁵ SplashCAM: „Sampling“; <http://www.slashcam.de/multi/Glossar/Sampling.html>; (25.10.2009)

Wiedererkennbarkeit einer bestimmten Melodie. Laut dem Stuttgarter Kunstwissenschaftler Hans Dieter Huber geht das Verfahren auf das CutUp-Prinzip zurück, wie es von Brion Gysin (*britischer und kanadischer Schriftsteller und Maler*) und William Burroughs (*US-amerikanischer Schriftsteller*) im Paris der 1950er Jahre entwickelt worden ist. Burroughs werde daher, so Huber, als Referenz in Bild und Ton von Visual Music Auftritten immer wieder zitiert.

Das Sampling erscheint vielen Künstlern heute geeigneter zu sein als das Remix. Nicht nur in der Musik, sondern auch bei den Visuals ist eine Tendenz zu beobachten, sich dem Found Footage anzunehmen. Das könnte daran liegen, dass Sampling als Adäquatheit zwischen kultureller Epoche und technologischem Tool angesehen wird. Das Sample als Kulturzitat.

Aus einer von der Technik begeisterten Sicht ergibt sich noch ein zweiter Grund für die bevorzugte Anwendung: die Technologie wird in der Postmoderne als die Instanz verstanden, welche die Welt neu ordnet. Durch die Verwendung von Samples, aber auch durch die Montage im allgemeinen, kann jeder ein Stück mit an der Welt bauen und Teil einer Gemeinschaft werden. So sieht es zumindest Diederichsen.

„Dazu kam, dass genau wie durch die neuen politischen Techniken im Sozialen so durch die Montage nun auch in der Kunst diejenigen beteiligt waren, die vorher nicht zur Gestaltung der Welt zugelassen worden waren: also all die Ungebildeten, Unausgebildeten, die aber die neue Technik beherrschen oder sich aneignen können. Diese Gemeinsamkeit von klassischer Montage und Sampling spitzte die Kulturkritik auf die Tatsache zu, dass das, was früher das Gegenteil von legitimer Welthabe [sic!] gewesen wäre – Aneignung, Diebstahl, Arbeit anderer – nun durch [...] Sampling und Montage von der Technologie und der mit ihr verbundenen Idee der Fortschrittlichkeit legitimiert werde.“⁵⁶

Nun lassen sich Bilder auf vielerlei Art zusammenbauen. Auf der einen Seite gibt es die souveräne Distanz der Montage, die sich immer um die Erhaltung der Ästhetik zu bemühen scheint. Auf der anderen Seite steht eine ziellose Bastelei, die vom Ethnologen und Anthropologen Claude Lévi-Strauss mit dem Begriff der „*Bricolage*“ bezeichnet wird. Und auch hierin entscheidet sich, ob Visuals als Kultur Geltung erlangen können, oder nicht. Der Bricoleur ist nach Lévi-Strauss „*a professional do-it-yourself person, falling somewhere between an odd-job person and a craftsperson.*“⁵⁷

Beim Sampling dient das Found Footage der kritischen Überprüfung und Decodierung gesellschaftlich-kultureller Muster. Darauf weist der Filmtheoretiker William C. Wees in seiner Publikation „*Recycled Images*“ hin:

⁵⁶ Diederichsen; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/; (25.10.2009)

⁵⁷ Vgl. Hatton, Elizabeth: „Levi-Strauss's 'Bricolage' and Theorizing Teachers' Work“, *Anthropology and Education Quarterly*, Arlington, 1989, S. 74-96

„Recycelte Bilder machen auf sich selbst aufmerksam, als Produkte der bildproduzierenden Film- und Fernsehindustrie und damit als Teile des gewaltigen und verschlungenen Mosaiks aus Information, Unterhaltung und Überredung, das die mediengesättigte Umgebung des modernen [...] oder postmodernen Lebens bildet. Indem sie uns daran erinnern, dass wir Bilder sehen, die von Medien produziert und unter die Leute gebracht wurden, stoßen Found Footage-Filme das Tor auf zu einer kritischen Prüfung der dem medialen Gebrauch von Bildern zugrunde liegenden Methoden und Motive.“⁵⁸

Bewusst versucht der Visualist das verwendete Material für sein eigenes Werk zu verwenden – Wiederholung und Wiederverwertung werden zu ästhetischen Gestaltungsmitteln. Sinn ist es, Sehgewohnheiten in Frage zu stellen. Der Blick soll auf bekannte gesellschaftliche und kulturelle Muster gelenkt werden, in dem die Rekombination von Daten sowie visuellen Informationen als kulturelles Prinzip der Reflexion medialer Inhalte durch den Zuschauer verstanden wird. Das bedeutet, dass dem Zuschauer während der Betrachtung des Visuals bewusst wird, dass er im Grunde ein ganz anderes Material sieht. Er sieht dieses Material aufgrund der neuen Anordnung jedoch nicht im gewöhnlichen Kontext. Er muss umdenken. Er kann das ursprüngliche Material nicht einfach konsumieren. So lässt sich sagen, dass Sampling nicht nur eine digitale Technik ist. Sampling hat sich zu einer grundlegenden Kulturtechnik gewandelt, die zur Veränderung von Wahrnehmungsweisen führt. Es ist auch Lebensstil einer neuen Generation von Konsumenten und Produzenten geworden. Sampling bringt beide Seiten in ein neues Verhältnis zueinander: beide nutzen die Bilder- und Datenflut in der heutigen Gesellschaft als Ressource für eigene Interpretationen. Die Flut an Daten, Bildern und Informationen allgemein wird als Kommunikationsplattform verstanden. Die Medientechnologie dieses Mediums wird damit zu einem Selbstergänzungsmittel für moderne Individuen. Sie verbindet. Sie hilft, eine gemeinsame Ebene zwischen Produzenten und Konsumenten zu schaffen, Botschaften zu vermitteln und das Individuum in einer modernen Gesellschaft aus seiner Isolation zu befreien. Und das nicht nur einseitig oder innerhalb eines Kulturkreises. Das gleiche System funktioniert auch weltweit. Denn Sampling übersetzt und transportiert Formen und Rhythmen einer Kultur in die nächste. Zum Beispiel indem über das Bildmaterial Gemeinsamkeiten betont werden. Das geschieht von Seiten der Produzenten gewollt, von Seiten der Konsumenten unfreiwillig in der Betrachtung des „neuen“ Materials.

„Es sind vor allem die zur Visual Music affinen Kunstformen dieser Dekade, die das Phänomen einer synästhetischen, computergestützten Präsentation von Musik in Kombination mit digitalen Bildsequenzen im öffentlichen Raum erst ermöglichten.“⁵⁹

⁵⁸ Wees, William C.: „Recycled Images. Art and Politics“, in: Himmelsbach, Sabine: „Sampling als kulturelle Strategie-drei Beispiele“, in: Fischer, Eva: SOUND:FRAME FESTIVAL 2008. FESTIVAL ZUR VISUALISIERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK“, Wien, Czernin Verlag, 2008, S. 14

⁵⁹ Rottmann, 2009. S. 14

Es ist sogar so, dass ohne Digitalisierung kein digitaler Arbeitsplatz vorstellbar ist und die heutigen Formen von Sampling und Remixing nicht umzusetzen wären.

Für die Art, wie Original, Zitat und Remix sich kreativ zu etwas Neuem mischen, ist eine Aufführung der VJ- Teams pressplay und visuarte bei einem Konzert in Stuttgart im Jahr 2003 ein gutes Beispiel. Auf zwei Screens nebeneinander wurde das originale im Vorhinein präparierte Videomaterial des Kölner VJ-Teams pressplay gezeigt, das Ausschnitte aus Filmen von Burroughs enthielt. Den Ton dieses Filmmaterials mischte gleichzeitig der Musiker Solovyev in seine elektronische Live-Musik ein. Auf den anderen Screens projizierte das Stuttgarter VJ-Team visuarte einen Remix des Videomaterials von pressplay und stimmte diesen auf die Musik von Solovyev ab. Die verwendeten Filmausschnitte gehen auf den Film „*The Cut-Ups*“ von Anthony Balch aus dem Jahre 1965 zurück. William Burroughs, Brion Gysin und Anthony Balch erprobten in diesem Film neue Schnitttechniken von Ton und Bild, die bis heute nichts an Aktualität verloren haben.⁶⁰

„Was ist Cut-up? Ein literarisches, filmisches, bild- und tonkünstlerisches Verfahren: Man nehme einen Text/eine Filmrolle/ein Bild/ein Tonstück, zerschneide dieses Material vertikal sowie horizontal und klebe die Stücke in verwürfelter Reihenfolge auf. Diese simple Schnitttechnik hat eine Tradition hervorgebracht, die in der subkulturellen Szene verschiedener Länder zwischen 1959 und 1975 virulent war. Zahlreiche Autoren und Autorinnen fühlten sich dieser 'Cut-up-Connection' verbunden: Aus den USA William S. Burroughs, Brion Gysin und Mary Beach, aus Frankreich Claude Pélieu, aus England Jeff Nuttall, aus Deutschland Carl Weissner, Jürgen Ploog, Jörg Fauser und Rolf Dieter Brinkmann um nur die prominentesten zu nennen.“⁶¹

2.2.4. Visual Music

Nochmals: Visuals sind im übertragenen Sinn bildhaft gewordene musikalische Schwingungen. Bildhaft ist in diesem Satz wesentlich und wörtlich zu verstehen. Dass es sich nicht direkt um Musik handelt, die hier in Szene gesetzt wird, ist nachvollziehbar. Die Schwingungen sollten daher etwas anders formuliert werden. Es empfiehlt sich der Ausdruck der „*Visual Music*“. Die Umsetzung der Visual Music in Bilder ist das Maß, an dem die Ästhetik der Visuals gemessen werden kann.

Die Einführung des Begriffs hängt mit der Unterscheidung audio-visuellen Materials zusammen. Geläufig ist die Bezeichnung zur Verbindung von Film und Musik die der audio-visuellen Wahrnehmung. Das aber kann sich auf das gesamte Material beziehen. Unter Visual Music hingegen versteht man keine filmische Abbildung der Musik, sondern in der idealen Weise eine

⁶⁰ Vgl. Huber, 2006, S.347

⁶¹ Fahrner, Sigrid: „Cut-Up. Eine literarische Medienguerilla“, Königshausen und Neumann; [http://www.buchhandel.de/detailansicht.aspx?isbn=978-3-8260-4067-2](http://www.buchhandel.de/detailansicht.aspx?isbn=978-3-8260-4067-2;); (25.10.2009)

gegenseitige Beeinflussung und ein gleichberechtigtes Zusammenspiel von Bild und Ton. In Form der Visuals kann durch die gegenseitige Beeinflussung eine dritte intermediale Kunstform entstehen.

„Visuelle Musik ist eine dynamische Kunstform, bei der visuelles und Musik kombiniert werden und eine Interaktion der beiden Bestandteile stattfindet.“⁶²

Visuelle Musik darf nicht nur dem Namen nach betrachtet werden. Denn es geht um die Verbindung aller musikalischer und visueller Formen und Möglichkeiten. Das bedeutet, dass sich Visuals Music ebenso auf Schauspiel, Choreografie, Tanz, Bewegung, Schnitt, Effekte, Gesang, Rhythmus, Harmonie und Geräusche beziehen kann.

Durch den bewussten Umgang mit dem Material im Remix und Sampling, aus der Kombination von Musik und Visualisierung, ergibt sich eine ästhetische Form. Die ästhetische Form wird vor allem von der Club-Kultur bewusst angewendet und durch das Zusammenspiel aus Bild, Sound und Licht erreicht.

Namhafte Clubs zur visuellen Musik sind in New York und London entstanden. Zu ihnen gehören zum Beispiel der „*Before 45*“ und der „*Remote Club*“. Der Electro-DJ Sven Väth erhielt für seine Innenausstattung des „*Cocoon Club*“ zusammen mit den Wiesbadener Designern von „*3deluxe*“ den Preis für „*Gute Gestaltung 2006*“ vom Deutschen Designer Club (DDC) überreicht.

Die Einführung des Begriffs der Visual Music empfiehlt sich noch aus einem weiteren Grund. Es gibt Musikvideos, welche in der Regel die Wirkung von Musik durch Bilder unterstützen. Sie dienen des weiteren zum effizienteren Verkauf der Musik und ziehen die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich. Und es gibt Visuals. Sie unterstützen nicht direkt die Wirkung der Musik, sondern sie wirken selbständig animierend auf den Zuschauer. Visual Music ist von daher etwas anderes als die Musik der Musikvideos. Holger Lund teilt Visual Music und die damit einhergehende visuelle Umsetzung grob in vier Bereiche ein, die in ihrer Entwicklung historisch aufeinander aufbauen:⁶³

- 1.) Die Farbmusik seit der Renaissance, mit der Farborgel als bevorzugtem Instrument, koppelt Musik an Farb- und Lichtwerte.

⁶² Body, Veruschka; Weibel, Peter: „Clip, Klapp, Bum: Von der visuellen Musik zum Musikvideo“, DuMont, 1987. S. 54

⁶³ Lund, www.fluctuating-images.de/img/07Visual_Music_Lund.pdf; (18.08.2009)

Von der Farbmusik ist sie technisch und vom Dargestellten her unterschieden, insofern die Farbmusik lediglich eine Umsetzung von Musik in Licht und Farbe anstrebt.

- 2.) Der experimentelle Film der späten 1920er und frühen 1930er Jahre (*insbesondere der so genannte „absolute Film“*), etwa von Oskar Fischinger oder Len Lye (*siehe weiter unten*), erweitert die visuelle Umsetzung von Musik auf das Bewegtbild.

Vom experimentellen Film ist die Visual Music geschieden durch die Art der Musik und den Live-Charakter.

- 3.) Das Expanded Cinema der 1960er Jahre, etwa mit Andy Warhols *„Exploding Plastic Inevitable“* oder Single Wing *„Turquoise Bird“*-Gruppe, erweitert den Film in den Raum, begreift diesen in seiner Gesamtheit als potentielle Projektionsfläche.

Vom Expanded Cinema und der Videokunst ist sie durch ihre konsequente rhythmische Gebundenheit an die Musik unterschieden und von den Musikshows im Fernsehen sowie den Musikvideos durch die Abwesenheit eines Pop-Stars, auf den hin das visuelle Geschehen zentriert ist.

4.) Visuals

Die Musik ist bei Visuals immer off-screen. Das bedeutet, dass die Instrumente und Musiker nie zu sehen sind. Ein Unterschied zu Musikvideos. Bei ihnen geht es um die Darstellung von Musikern, meistens auch um Musik in Form von der Darstellung der Musik durch Musikinstrumente. Im Gegensatz zu den Musikvideos erscheinen die Visuals meistens ausschließlich live. Dadurch aber, dass Visual Music inzwischen auch auf DVD fixiert wird, (*als Live- Mitschnitt oder Studioproduktion*) beginnt die Grenze zu Musikvideos zu verschwimmen.⁶⁴

Die Entwicklung der visuellen Musik wird maßgeblich beeinflusst von einem Verein in Los Angeles: der Visual Music Alliance. Sie organisiert Ausstellungen, Meetings und Konferenzen. Ihre Mitglieder schaffen die Zukunft der audio-visuellen Medien auf elektronischer Basis. Denn sie arbeiten für die Industrie (*Großfilme*), für die Werbung, für Schallplattenfirmen und für die reine Kunst. Außerdem gehören bekannte Autoren zum Verein, wie etwa Gene Youngblood.⁶⁵ Gene Youngblood ist ein Theoretiker der Medienkunst. Er schrieb 1970 das erste Buch über Video als Kunstform.

⁶⁴ Vgl. die Mixmasters- Serie FN 2 oder die DVD „sound motion V. 01“ von Palm Pictures aus dem Jahr 2000.

⁶⁵ Vgl. Weibel, Peter: „Zur Lexikographie des Musikvideos“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, 1987, S. 296

2.2.5. Synästhesie

An die Verfahrensweisen soll ein kurzer Ausflug zu einem psychologischen Phänomen unternommen werden. Es kommt nur bei relativ wenigen Visualisten vor, ist aber nichts desto trotz nennenswert. Im Zusammenhang mit der visuellen Gestaltung von Musik, die sich hauptsächlich auf farbige Bilder bezieht, lässt sich bei einigen wenigen Visualisten ein psychologisches Phänomen beobachten. Die Synästhesie. Etymologisch gesehen stammt das Wort aus dem Griechischen. Es setzt sich zusammen aus den Wörtern „syn“ (= *zusammen*) und „aísthēsis“ (= *Wahrnehmung*). Frei interpretiert handelt sich bei der Synästhesie also um *"Mitempfindung"*. Ebenso pauschal formuliert, aber der Vereinfachung halber, werden Farben empfunden, die von anderen Menschen ohne Synästhesie nicht wahrgenommen werden. Kostenlose Tests im Internet untersuchen zum Beispiel die Farbwahrnehmung bei der Betrachtung „weißer“ Buchstaben. Etwas genauer ausgedrückt wird bei Synästhetikern eine Wahrnehmung durch Reizung eines Sinnesorgans auf mehreren Sinnesgebieten gleichzeitig hervorgerufen. Ihre Sinne werden „vermischt“. Vermischung von Sinnen, aber keine Erkrankung – darauf weist das österreichische Forum für Synästhesie hin:

„Synästhesie ist keine Erkrankung, sondern das Resultat einer spezifischen Vernetzung im Gehirn, die relativ selten vorkommt und häufiger von Frauen berichtet wird. Aufgrund der Häufung in Familien wird eine Erblichkeit angenommen. [...] Synästhesie ist ein zusätzlicher Kanal der Wahrnehmung. Manche Synästhetiker können Buchstaben fühlen oder Worte schmecken. Andere können Töne in bunten Farben sehen ('Farbenhören'), was auch die häufigste Synästhesieform ist.“⁶⁶

Synästhesie ist von dem her ein weitläufiger Begriff. Relevant für den Bereich der Visuals ist die Verbindung zwischen Sehen und Hören. Das so genannte „Farbenhören“ (*engl. Colour hearing*) tritt auf, wenn ein gehörter Klang mit Farben verbunden wird. Die Verbindung einer gesehenen Farbe mit einem Klang bezeichnet man als „Tönesehen“. Bei Universal-Synästhetikern sind mehrere Sinnessphären verbunden. Somit ist es möglich, alles in Farben zu sehen, beziehungsweise „klingen zu hören“. Je nach Art der Verbindung kann es zwischen den Extremen der Empfindung und der Vorstellung Schwankungen geben.⁶⁷

„Die meisten Ereignisse, die uns interessieren und auf die wir achten, stimulieren mehr als ein Sinnessystem. Wir sehen jemanden gehen und hören seine Tritte, oder wir hören ihn sprechen und schauen ihm ins Gesicht. Wir

⁶⁶ Forum für Synästhesie: „Häufige Fragen: Was ist Synästhesie?“, <http://www.synaesthesia.at/content/1/3/de/was-ist-synaesthesia.html>; (25.10.2009)

⁶⁷ Jewanski, Jörg: „Ist C = Rot? Eine Kultur- und Wissenschaftsgeschichte zum Problem der wechselseitigen Beziehung zwischen Ton und Farbe. Von Aristoteles bis Goethe“, In: u.a. Cadenbach, Rainer; Danuser, Hermann [Hrsg.], „Berliner Musik Studien. Schriftenreihe zur Musikwissenschaft an den Berliner Hochschulen und Universitäten“, B. 17, Verlag Schewe, Nordenham, 1999. S. 91

schauen die Dinge an, die wir anfassen, und wir erfahren die Bewegungen unseres Körpers kinästhetisch wie visuell. In unserem Mund fühlen wir, was wir schmecken, und spüren die Bewegungen der Sprechorgane, wenn wir den Klang der Wörter hören, die wir sprechen. [...] Wenn wir etwas sehen, strecken wir die Hand aus, um es zu berühren, und was unsere Hand fühlt ist koordiniert mit dem, was wir sehen.“⁶⁸

Synästhetiker sprechen von Lichterscheinungen, Wahrnehmungen von Buchstabenfarben und visuellen Formen als Folge auditiver Wahrnehmung. Häufiger würden Synästhesien im Rahmen von Ersatzfunktionen in Erscheinung treten; zum Beispiel nach dem Erblinden. So Michael Haverkamp, Buchautor zum Thema der Synästhesie.⁶⁹

Auf die Frage, ob Synästhesie ein Leben lang erhalten bleibt, weiß das österreichische Forum eine Antwort:

„Definitiv ja. Es sind Synästhetiker bekannt, die nach einem Schlaganfall ihre Synästhesie verloren haben. Ebenfalls hat es sich gezeigt, das ältere Synästhetiker je länger je mehr Mühe haben [sic!], ihre Synästhesie wahrzunehmen.“⁷⁰

Die Universität Halle, Deutschland, hat sich mit der Synästhesie auf wissenschaftlicher Ebene beschäftigt. Neben dem bisher Festgestellten, hält die Universität in einem Skript fest, dass sich bezüglich der Synästhesie zwei Analogiebildungskonzepte zwischen Musik und bildender Kunst feststellen lassen.

„Methodenadaption und Geräuschintegration. Methodenadaption heißt, dass man die eigene Arbeitsweise in eine andere Kunstform überträgt, z.B. das Malen zur Darstellung von Musik. Unter Geräuschintegration versteht man das Verwenden „realer“ Töne im Film. Dabei handelt es sich sowohl um Geräusche, deren Quellen klar zu identifizieren sind (z.B. bei Schritten der Mensch [sic!]), als auch um Geräusche, die mehrere Quellen haben (z.B. die Atmosphäre einer Fußgängerzone) und nicht mehr eindeutig nachzuvollziehen sind. Im Gegensatz zu musikalischen Klängen verweisen die Geräusche auch speziell auf Aktionen und Objekte (Geräuschquellen).“⁷¹

Bis Musik und Malerei im Sinne der Synästhesie verbunden werden konnten, sollte es bis ins 20. Jahrhundert hinein dauern. Erst um 1900 wollten Musiker der Synästhesie Musik für die Augen und Maler der Synästhesie Malerei für das Ohr schaffen. Mit dem Ziel vor Augen, Kunst als Einheit zu schaffen, in der Kunst durch alle Sinne erfahren werden kann, versuchten sie bestehende Grenzen zu überwinden. Erste Ansätze finden sich beim Bau von Farborgeln. Da sie jedoch zu stark an ihre Erfinder gebunden und zudem sehr teuer in der Produktion waren, setzten sie sich auf Dauer nicht

⁶⁸ Neisser, Ulrich: „Cognition and Reality. Principals and Implications of Cognitive Psychology“, Veröffentlicht von Freeman, 1976. S. 32f., in: Jewanski, Jörg: „Ist C = Rot? Eine Kultur- und Wissenschaftsgeschichte zum Problem der wechselseitigen Beziehung zwischen Ton und Farbe. Von Aristoteles bis Goethe“, in: u.a. Cadenbach, Rainer; Danuser, Hermann [Hrsg.], „Berliner Musik Studien. Schriftenreihe zur Musikwissenschaft an den Berliner Hochschulen und Universitäten“, B. 17, Verlag Schewe, Nordenham, 1999. S. 90

⁶⁹ Haverkamp, Michael: „Auditiv-visuelle Verknüpfungen im Wahrnehmungssystem und die Eingrenzung synästhetischer Phänomene“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: „Zürcher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“, Peter Lang, Bern, 2003, S. 39

⁷⁰ Forum für Synästhesie: „Häufige Fragen: Ist ein Synästhetiker ein Leben lang Synästhetiker?“; <http://www.synaesthesia.at/content/1/64/de/ist-ein-synaesthetiker-ein-leben-lang-synaesthetiker.html>; (25.10.2009)

⁷¹ Universität Halle: „Visuelle Musik – Von der Avantgarde Über das Musikvideo zum Vjing“, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>; (25.10.2009)

durch. Bis die Synästhesie erfolgreich in der Kunst etabliert werden konnte, bedurfte es eines neuen Mediums: dem Film. Die Avantgarde der 1920er Jahre, die man stilistisch mit dem „*Neuen Sehen*“ bezeichnet, bricht mit allen alten Vorstellungen. Es entsteht allmählich die intermediale Medienkunst. Zu den Pionieren auf diesem Gebiet zählen Helmuth Viking Eggeling und Walther Ruttmann. Auf sie wird im Verlauf der Arbeit noch näher einzugehen sein.

2.2.6. Club

Es ist immer wieder angeklungen, dass die Visualisten vor allem durch die elektronische Musik den künstlerischen Durchbruch geschafft haben. Doch an der Musik liegt es nicht allein. Von größerer Tragkraft sind Örtlichkeiten, an denen sich die Visualisten probieren und neue Formen der Visuals ausprobieren können. Es bedarf eines Platzes für audio-visuelle Experimente: den Club.

Die Anfänge der heutigen Clubszene lassen sich auf den ersten Blick kaum noch erahnen. Sie leitet sich her aus der Geschichte des 20. Jahrhunderts. Einem Jahrhundert, in dem etliche Kunstformen und Technologien vor allem in der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg zu Auflösung und Überschreitung bisheriger Grenzen führten. Zu nennen wären hier beispielsweise der Impressionist Claude Monét oder der Expressionist Pablo Picasso in der bildenden Kunst, Samuel Beckett im Theater, oder James Joyces in der Literatur, George Gershwin oder Arnold Schönberg in der Musik. Wieder andere, wie die Dadaisten, sprengten künstlerische Grenzen unter anderem im performativen Rahmen. Dada war die erste Bewegung wider der Ernsthaftigkeit. Indem sie mehrere Kunstrichtungen in sich aufnahm, schlug sie eine Schneise von Happenings, Performances, der Street Art in Form von Guerilla-Kunstereignissen und Straßentheatern. Ein Ort, an dem solche Aufführungen bereits ab 1916 über die Bühne gingen, war das „*Cabaret Voltaire*“ in Zürich. Wie es in „*Keimzelle Club*“ von Uli Sigg heißt:

„Dichtung und Wahnsinn, fremdartige Musik, Simultanlesungen zusammenhangloser Worte und geräuschvoller Verse, vorgetragen von Künstlern in skurrilen Masken und bizarren Kostümen. Man machte Bilder, ging damit aber nicht in die Galerie. Man provozierte und verführte das Publikum zum Mitmachen.“⁷²

Dadaismus fand, so das Zitat, in direkter Auseinandersetzung mit dem Zuschauer statt. Er versuchte auf äußerst provokante Weise bestehende Wahrnehmungsmuster bei den Rezipienten aufzubrechen. Im Bereich des Films beispielsweise wurden die Werke in Zusammenarbeit oder nur einzeln hergestellt, mit geringen Mitteln aus privater Hand finanziert und produziert. Sie standen auf jeden Fall in aggressiver Haltung zur gängigen französischen Kinoindustrie und wollten schockieren

⁷² Sigg, Uli: „Keimzelle Club“, in: Fischer, 2008. S. 45

sowie gängige Normen aufbrechen. Es war eine anarchische, antibürgerliche und antitraditionelle Bewegung. Weiterführend war es eine linke Seite, die gegen bestehende Normen vorzugehen wagte. Art und Weise ihres Protests konnte nur irrational sein. Einen logischen Ablauf sollte es nicht geben. Zweck war die Attacke auf den Zuschauer als passiven Konsumenten und das Zerstören bürgerlicher Kunst.⁷³ Das sind Charakteristika, die an die Eigenschaft der Visuals erinnern. Auch die Visuals der 1960er und 1980er Jahre stammen aus linken Bewegungen. Auch in diesen Kreisen sollen Werte- und Kunstverständnis der Zeit aufgebrochen werden. Aufgrund des Cut-Up Prinzips erscheinen viele Visuals zudem aggressiv. Visuals scheinen ihre Anfänge zu ihrer heutigen Form bereits in der Videokunst des Dadaismus zu finden. Darüber hinaus animierte Dadaismus, regte zum Nachdenken an, unterhielt. Ähnlich wie es die Visuals heute in den Clubs tun. Und auch wie bei den Visuals führte Dada Mixed Media ein – die Verbindung mehrerer Kunstrichtungen zur gleichen Zeit. Um noch einmal Sigg zu zitieren:

„Schon damals, auf dem Weg zum Hypertext, stellte Dada eine frühe Verwischung der Schnittstelle zwischen Betrachter und Betrachtendem dar: ein Multimedia-Vorgriff auf das digitale Zeitalter.“⁷⁴

Sicherlich gibt es neben dem Club auch andere Orte, an denen sich verschiedene Kunstrichtungen treffen. Eines von vielen Beispielen ist die Oper. Oder auch das Theater und das Kino. Doch hebt sich der Club von ihnen in einem Punkt ab: Er ist „Herberge“ der modernen Kunstformen, die auf Technik angewiesen sind. Hier wird man mehr Technik finden, als zum Beispiel gemalte Kunst oder kunstvollen Gesang ohne Verstärkung. Er ist Ort des Intermedialen. So schreibt Jan Rohlf:

„Der Club ist längst zu einem multimedialen Gesamtkunstwerk geworden, der sich weiter zu einer Art digitalem Showroom entwickeln wird und dabei ist, Konkurrenz und Erweiterung des tradierten Kunstraumes zu werden, wenn nicht gar ihn abzulösen.“⁷⁵

Club ist damit eine Weiterentwicklung der traditionellen Kunsträume. Wichtig ist in diesem Zitat das Wort „digital“. Denn auf ihm basiert die visuelle Bildkunst, da sie sich digitaler Technologie bedient. Der Club ist folglich der Nährboden für Visuals schlechthin. Er ist zudem Kulturphänomen. Er ist der Ort, an dem die modernen Kunstrichtungen, wie Performance, Installation und neue Musik aufeinander treffen. Man könnte argumentieren, dass dies auch in herkömmlichen Lokalitäten vorkommt. Beispielsweise sind moderne Konzertsäle ebenfalls mit sehr guter Technik ausgestattet. Dem ist entgegen zu halten, dass in der Club-Kultur der gewissen Flair mitspielt. Clubs sind – abgesehen von Diskotheken – in der Regel klein und unbeständig. Sie sind

⁷³ Vgl. Joomial: „Avantgarde-Film“; <http://www.filmkrake.de>; (20.10.09)

⁷⁴ Sigg, Uli: „Keimzelle Club“, in: Fischer, 2008. S. 45

⁷⁵ Rohlf, Jan: „Time stops here and space takes over“, club transmediale, 2002; www.clubtransmediale.de/archieve/txt/PDF_ZIP/time.zip; (15.09.2009)

zerstreut und scheinen ohne Zusammenhang zu sein. Gesteigert wird dies zusätzlich durch ein nahezu täglich wechselndes Programm. Ein Beispiel aus Wien war bis vor kurzem noch der Club „Donau“. Inzwischen ist er aber zu einer In-Diskothek geworden und lässt nur noch wenige Rückschlüsse auf seine Vergangenheit als geheimer Insider-Club zu. In der Regel ist die Wirkung des Unüberschaubaren und Wechselhaften gewollt und Teil des Gesamtkonzepts. Sie ist alles andere als marginal und peripher.

Zum einen bietet die sich aus diesen Tatsachen ergebende Zerstreuung Platz für verschiedenste Angebote. Zum anderen sorgt der begrenzte Raum für eine direkte Interaktion aller Beteiligten. Somit lässt sich in den Worten Uli Siggs feststellen, dass

„Club & Culture [...] für eine wirkungsvolle Kommunikation zwischen Kunst und Gesellschaft [steht]. Der Club ist so gesehen der Ort, an dem sich Kultur für Kultur ereignet. Club Culture steht für die Notwendigkeit der Kommunikation zwischen Menschen unterschiedlicher Herkunft. Die sich global entwickelnden Club Cultures lassen jede Kultur ihren eigenen Weg gehen. Club Culture ist keine Denkschule, sondern kreative Tat, Bewegung.“⁷⁶

Der Club ist Ort der Bewegung in zweierlei Hinsicht: der physischen und der künstlerischen. Das eine bedingt das andere. Dadurch entsteht bewusst eine Architektur der Stimmungen und Gefühlseindrücke. Denn einerseits ist es im Club relativ dunkel, so dass mit wenigen Lichteffekten die Aufmerksamkeit gesteuert werden kann. Auf der anderen Seite ist wenig Raum für Sinneseindrücke. Auch diese werden in der Regel gesteuert. Zudem ist die Musik sehr laut, so dass Unterhaltungen nur schwer möglich sind. Der Club-Besucher wird „gefangen“ genommen von Musik und Licht. Er wird durch die äußeren medialen Einflüsse von seinem Umfeld abgeschirmt. Daher auch hier eine bewusste Steuerung der Wahrnehmung. Kurzum werden Alltag und Umgebung bewusst ausgeblendet. Für Gabriele Klein ist der Club auch ein psychischer Ort oder anders ausgedrückt ist er

„[...] der Lebensraum der Popkultur, die in ihren kulturellen Praktiken immer auch ein Gegenpart zur Alltagspraxis [ist]“⁷⁷.

Sehr treffend meint Rohlf, die Disko (*beziehungweise der Club*) sei eine atmosphärische Blase, ein Raum im Raum mit eigenständigen Gesetzen.⁷⁸ „Kontrollinstrument“ zu diesem Zweck ist, wie bereits angesprochen, das Licht. Es erweitert den an sich dunklen Raum. Es lässt Figuren aus Schatten und Licht entstehen. Es blendet den Zuschauer, hüllt ihn ein. Es wird zum wichtigsten

⁷⁶ Sigg, Uli: „Keimzelle Club“, in: Fischer, 2008. S. 45f.

⁷⁷ Klein, Gabriele: „Electronic Vibration: Pop, Kultur, Theorie“, Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins, Hamburg, 1999. S. 153.

⁷⁸ Rohlf, Jan, www.clubtransmediale.de/archieve/txt/PDF_ZIP/time.zip; (15.09.2009)

Element der Gestaltung von Atmosphäre. Moderne technische Entwicklungen, wie das Video Moving System (*siehe weiter unten*), verbinden die Möglichkeiten feststehender Projektoren mit denen von beweglichen Scheinwerfern. Die Farbintensität wird immer stärker, die Wirkung von beispielsweise Neonröhren zusehends gesteigert. Lichtdesign ist damit kein einfaches Metier mehr. Es ist zum Spektakel geworden, das meist aufwendig geplant wird. Inmitten dessen steht immer seltener ein Lichtdesigner, sondern an erster Stelle der Visualist, der durch seine Videos den Raum gestaltet.

Nochmals Rohlf:

„Die Atmosphäre bekommt etwas Künstliches, der architektonische Raum wird elektrisch entmaterialisiert, er wird zum virtuellen Raum, er wird zum anschlussfähigen, universell verständlichen Zeichen. Das Phänomen Disco wird auf der ganzen Welt verstanden.“

Club ist auch deshalb der ideale Ort für die visuelle Bildkunst.

3. Geschichte der Audioperformance

Der erste Teil der Arbeit ist nun beendet. Im Ergebnis kann festgehalten werden, was Visuals und Visualisten sind, worin der Wert dieser Kunstrichtung besteht, wie sie funktionieren, sich auf den Rezipienten auswirken und am besten gestaltet werden könnten.

Nochmals eine Zusammenfassung der bisherigen Äußerungen zu Anfang des neuen thematischen Abschnitts, um sich die Ausgangssituation vor Augen zu führen. Visuals sind bis zu dieser Stelle der vorliegenden Arbeit visuelle Umsetzungen musikalischer Schwingungen in Form von Projektionen auf große Flächen. Die musikalischen Schwingungen können aus den verschiedensten Bereichen der Musik kommen. Meistens handelt es sich jedoch um elektronische Musik. Daher tauchen die meisten Visuals im Rahmen der Clubkultur auf. Die Kunstrichtung ist kein eigenständiger Bereich. Sie ist eine Subgruppe der Videokunst. Da Visuals auf der Visual Music basieren, stellen sie intermediale Verbindungen aus Audio- und Videomaterial her. Beide Seiten sind gleichberechtigt. Das macht den Unterschied zu Musikvideos aus. Dieses Material ist oft politisch oder sozial aufgeladen. Zu diesem Zweck greifen viele Künstler auf bereits bestehendes Material im so genannten Found Footage zurück. Das alte Material wird dann in der Regel live durch die Verfahren des Samplings oder Remixings verbunden. Einen Vorteil haben nicht nur Synästhetiker, sondern auch AV-Teams, die sich aus Disk- und Video-Jockeys zusammensetzen.

Zunächst gilt es im zweiten Block der Arbeit eine historische Entwicklung aufzuzeigen. Der Hauptaspekt soll auf die einzelnen Einflüsse gerichtet sein. Denn Visuals sind nicht nur intermedial. Sie verfolgen in der Regel auch bestimmte Aussageabsichten, die nicht nur von Akteur zu Akteur unterschiedlich sind. Die Verbindung aus Musik und Farbbildern wurde bisher definiert als Visual Music. Gleichbedeutung mit dem Begriff soll im Folgenden der Begriff der „*Farbmusik*“ verwendet werden. Ferner haben die Aussagen und Präsentationen von Visuals ihre Anfänge in konkreten anderen Kunstrichtungen der europäischen Geschichte. Das beginnt bereits bei den ersten Menschen, die die Region des heutigen Europas besiedelten. Und es führt über namhafte Künstler der Malerei bis zur Videokunst der Surrealisten und weiter über die psychedelische Kunst bis hinein in die heutige Clubkultur.

3.1. Wahrnehmung von Farbe und Form eines Objekts

Über Farbgestaltung und Farbenspiele zu schreiben, ohne dabei auf die Wahrnehmung von Farbe einzugehen, wäre nur die halbe Münze. Andererseits ist es schwierig, über psychologische Prozesse

zu schreiben, ohne durch die Größe dieses Themas das Ziel der historischen Betrachtung der Entwicklung von Visuals aus den Augen zu verlieren. Daher soll die Thematik nur kurz angerissen werden. Christian Lehmann, Professor für Allgemeine und Vergleichende Sprachwissenschaft an der Universität Erfurt, hat auf seiner Internetseite eine gut recherchierte und anschauliche Darstellung von Farbwahrnehmung publiziert, auf die ich mich im folgenden berufen möchte.⁷⁹ Gleich zu Beginn der Seite stellt Lehmann die Farbe als „*eine Empfindung von einer bestimmten Eigenschaft eines visuell wahrgenommenen Gegenstandes*“ dar. Er veranschaulicht diese Feststellung anhand einer Tabelle, die ich übernehmen möchte.

Stufen der Wahrnehmung			
Nr.	Prozeß	Ort	Bereich
1.	Strahlung ausgesandt/reflektiert	von physikalischem Objekt	Physik
2.	Reizung	des Sinnesorgans	Physiologie
3.	Kategorisierung der Wahrnehmung	im Gehirn	des Wahrnehmenden
4.	Kategorisierung der Wahrnehmung	durch die Sprache	Sprache

Wenn wissenschaftlich über Visuals gesprochen werden soll, so geht es nicht um die Bilder, die gezeigt werden. Es geht nicht um das, was die Visuals zeigen. Es geht darum, wie sie es zeigen. Gerade für Visualisten kann es interessant sein, sich Gedanken der Perzeption von Farben zu machen. Es darf nie aus den Augen gelassen werden, dass Visuals als eine Art Raumgestaltung und Lichtdesign verstanden werden. In diesem Kontext brauchen nur Farben untersucht werden, die im Wellenlängenbereich zwischen 380 nm und 780 nm liegen. Denn Farben außerhalb des Bereichs – ultraviolett bei Wellen unter 380 nm (*Vögel, Fische und niedere Wirbeltiere*); Infrarot bei Wellen über 780 nm – können vom Menschen nicht wahrgenommen werden. Die Farben können vom Menschen auch nur über das Auge und hier von zweierlei Sinneszellen wahrgenommen werden. Zum einen sind das die Stäbchen, die Hell und Dunkel unterscheiden. Zum anderen sind es die Zapfen, die Farbtöne unterscheiden. Diese beiden Arten von Sinneszellen sprechen bei verschiedenen Beleuchtungsverhältnissen an.

Ich zitiere Lehmann direkt:

- Bei schlechten Lichtverhältnissen bzw. Dunkelheit sprechen ausschließlich die Stäbchen an; die Zapfen bleiben passiv. Man unterscheidet dann nur Hell und Dunkel.

⁷⁹ Lehmann, Christian: „Farbterminologie“, 24.09.2009; http://www.christianlehmann.eu/ling/lg_system/sem/index.html?http://www.christianlehmann.eu/ling/lg_system/sem/farbterminologie.html; (28.0.2009)

- Bei guten Lichtverhältnissen bzw. Tageslicht sprechen außerdem die Zapfen an. Man unterscheidet dann zusätzlich die Farben.
- Die von den Stäbchen weitergeleiteten Reize werden desto unwichtiger, je besser die Lichtverhältnisse sind. Denn sie melden dann zunehmend bloß noch „*Hell*“; aber Helligkeit lässt sich auch errechnen aus der Kombination der Reize der Zapfen.

Dass es verschiedene Arten von Zapfen gibt braucht nicht weiter zu interessieren. Wesentlich ist, dass die so genannten Blauzapfen kurze Wellen wahrnehmen und am geringsten vorhanden sind. Kurzwelliges Licht gibt kalte Farben wider. Dazu zählen grün, blau und violett. Das bedeutet für Visualisten, dass diese Farben am geringsten wahrgenommen werden. Dies ist entscheidend für eine ansprechende Farbgestaltung bei den Visuals und sollte im Hinterkopf behalten werden.

Als nächstes ist es wichtig zu wissen, dass Farbe im Gehirn erst „*konstruiert*“ werden muss. Da sich Farbe aufgrund von Lichtreflexion auf dem betrachteten Objekt ergibt, haben die Dinge an sich verschiedene Farben. Das Gehirn teilt ihnen aber stets die gleiche Farbe zu. Ursache sind erneut die Stäbchen und Zapfen, die jeder für sich einen Impuls zu der Gesamtwahrnehmung beitragen. „Bei der Weiterleitung der Information aus den Zapfen ins Gehirn wird die Farbinformation wie folgt zusammengefasst und in Gegenfarben kodiert:

1. Es wird die Summe der Signale der Rot- und der Grünzapfen gebildet.
2. Es wird die Differenz der Signale der Rot- und der Grünzapfen gebildet.
3. Es wird die Differenz aus dem Signal der Blauzapfen und der Summe von Nr.1 gebildet.“

Farben lassen sich in einem Diagramm im dreidimensionalen Raum anordnen. Die Kategorien heißen dann Farbton (*von violett bis rot auf der Regenbogenskala*), Helligkeit (*von hell bis dunkel*) und Sättigung (*knallig bis trübe*). Je nach Gehalt der Faktoren innerhalb der Farbe lassen sich die Farben von blau (*Wellenlänge über als 100nm*) bis rot (*Wellenlänge unter 2400nm*) anordnen.

„Luminosität ist die Helligkeit einer Farbe. Sie variiert zwischen Dunkel und Hell.“

„Sättigung oder Farbigkeit ist der Anteil des betreffenden Farbtons; bei seiner Abwesenheit bleibt nur eine Graustufe zwischen Weiß und Schwarz (*je nach Luminosität*). Die Sättigung variiert

- bei minimaler Luminosität nicht (*ohne Licht gibt's nur Schwarz*),
- bei maximaler Luminosität zwischen Weiß und der reinen Farbe. “

Interessant für Visualisten dürfte an dieser Stelle sein, dass es keinen Unterschied macht, in welchem Kulturkreis Farben projiziert werden. Gerade hieß es, dass die Menschen aufgrund ihrer

körperlichen Eigenschaften Farben reduzieren. Darüber hinaus unterscheiden sich die Begriffe für Farben von Sprachraum zu Sprachraum. Es könnte demnach durchaus sein, dass Menschen unterschiedlicher Kulturen Farben anders definieren und dadurch auch anders wahrnehmen. Zum Beispiel gibt es im Kymrischen (*Raum Wales, Großbritannien*) keinen sprachlichen Unterschied zwischen Braun und Grau, wie es ihn im Deutschen gibt. Dem ist aber laut Lehmann nicht so.

„Diese Hypothese ist schnell widerlegt. Sie sehen den Unterschied genauso wie Sprecher des Deutschen (das ist seit 1880 wissenschaftlich erwiesen; s. Kay & Maffi 1999:2). Man kann sich auch leicht anhand seiner Muttersprache klarmachen, daß das Bestehen von Begriffen nicht eine notwendige Voraussetzung für eine differenzierte Wahrnehmung ist. z.B. gibt es in unserer Sprache keine Wörter, um die beiden Arten von Rot zu bezeichnen, mit denen die vorige Skala beginnt; aber das hindert uns nicht daran zu sehen, daß da zwei verschiedene Arten von Rot vorliegen. Entsprechendes gilt erst recht für die anderen Sinne, auf denen unser perzeptuelles Differenzierungsvermögen erheblich höher als unser sprachliches liegt.“

Ebenso relevant für Visualisten ist die Betrachtung von Wahrnehmungsmustern des Menschen im allgemeinen. Dabei geht es nicht nur um Farbe, sondern auch um die Form eines Objektes. Rudolph Arnheim hat hierzu wichtige Beobachtungen angestellt, die 2001 von Frederic F. Leymarie in „Anmerkungen zu 'Art and Visual Perception' von Rudolph Arnheim' anschaulich zusammengefasst worden ist. Die folgenden Feststellungen beziehen sich alle auf diese Quelle.⁸⁰

„Every aspect of visual experience has its physiological counterpart in the nervous system.“

Alles was wahrgenommen werden kann basiert in seiner Wahrnehmung auf Prozessen, die im menschlichen Gehirn ablaufen, meint Arnheim. Diese Prozesse können durch Raumgestaltung beeinflusst werden. In erster Linie ergibt sich Wahrnehmung aufgrund eines dynamischen Prozesses. Ob es Bewegungen oder Linien sind. Beides suggeriert dem Gehirn Bewegungen. Umso weiter sich ein Punkt auf einer Linie (*in einem zweidimensionalen Raum*) oder der Punkt eines Vektors (*in einem dreidimensionalen Raum*) vom Mittelpunkt entfernt, desto eher wird er wahrgenommen. Das bedeutet, dass entlegene Objekte in der Regel neben dem Mittelpunkt am ehesten wahrgenommen werden. Ein dritter Faktor, der auf die visuelle Wahrnehmung Einfluss hat, ist die Tiefe. Je weiter ein Objekt im dreidimensionalen Raum in die Tiefe ragt, desto eher wird er wahrgenommen. Bei Visuals gibt es in der Regel nur Projektionen in die zweite Dimension. Für diesen Bereich müssen andere Faktoren, wie Bewegung von rechts nach links, Höhe und Breite und Schärfe, beobachtet werden. Doch dazu später. Auch die Größe eines Objekts wirkt sich auf die Wahrnehmung gleichermaßen aus, wie die Tiefe. Interessant ist, dass nach Arnheim, das Interesse an einem Objekt keine Auswirkung auf die Wahrnehmung hat. Sicherlich trägt die Attraktion eines Objekts dazu bei, die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf sich zu ziehen. Das aber geht vom

⁸⁰ Leymarie, Frederic F.: „Art and Visual Perception by Rudolph Arnheim. Notes“, <http://www.lems.brown.edu/vision/people/leymarie/Refs/VisualArt/Arnheim/ArtVisualPercept.pdf>; (20.10.2009)

Rezipienten selbst aus. Es liegt außerhalb der Einflussnahme durch des Objekt. So kann Arnheim nach der Konstatierung der eben genannten Faktoren ein wesentliches Argument zur visuellen Wahrnehmung aufstellen:

„Vision is not a mechanical recording of elements but rather the apprehension of significant structural patterns.“

Ferner hält Arnheim fest, dass die visuelle Wahrnehmung vor allem über Intensionen im Sinne psychologischer Kräfte gesteuert wird. Das bedeutet, dass im Rezipienten Empfindungen bei der Betrachtung eines Objekts ausgelöst werden, die aufgrund der Eigenschaften des selben Objekts hervorgerufen werden. An dieser Stelle wäre zu fragen, inwiefern das Objekt dann noch Objekt und nicht handelndes Subjekt ist. Aber das würde den Sinn dieser Untersuchung verfehlen. Die psychologischen Kräfte (*folgend als Intensionen bezeichnet*) entstehen auf Basis der Symmetrieebenen und der Anordnung des Objekts anhand der Symmetrieachsen. Jedes Objekt, das sich dieser Raumanordnung unterstellt, vermittelt auf den Rezipienten ein Gefühl der Stabilität. Am meisten Stabilität erfährt das Objekt, je näher es am Mittelpunkt des Betrachtungsfeldes ist. Dem zu Folge haben Ecken und der Mittelpunkt ein gegenseitiges Kräfteverhältnis. Zu den Ecken hin löst sich der Raum auf. Bei der Gestaltung von Visuals sollte darauf geachtet werden, dass die Kraft der Bilder aus der Mitte heraus entsteht. Das lässt sich durch Einstellungen im Schnittfenster der jeweiligen VJ-Software leicht erreichen. Wichtig scheint es, dass es keinen einzigen Punkt im Raum gibt, der sich den von vom Mittelpunkt ausgehenden Kräften entziehen kann. Die Kräfte wirken bis über das Betrachtungsfeld hinaus. So können Visuals ihre Wirkung über die Leinwand in den Raum hinein bis ins Bewusstsein der Rezipienten entfalten. Daher, so später noch genauer erläutert, nahmen wahrscheinlich die psychedelischen AV-Performances der 1960er Jahre ihre bewusstseinsweiternde Wirkung. Weiterhin gilt: Je einfacher die Form, desto intensiv die Wirkung auf die visuelle Wahrnehmung. Visuals, die von Farb- und Formvielfalt strotzen, erreichen somit weniger Wirkung als schlichte Projektionen.

Die Betrachtungen treffen nicht ausschließlich auf den dreidimensionalen Raum zu. Wie gesagt gelten im zweidimensionalen Raum nur andere Faktoren zuerst. Dazu gehört die Anordnung des Objekts in der Höhe. Objekte, die in Relation zu anderen höher oder tiefer im Sinne von weiter oben oder unten vom Mittelpunkt entfernt liegen, wirken stärker. Die entfernten Punkte erscheinen zudem leichter zu sein als die am Mittelpunkt orientierten. Zudem erscheinen diese vertikalen Linien zwischen Mittelpunkt und Objekt länger als horizontale zu sein. Ein anderer Faktor ist die Anordnung des Objekts in den vier Quadranten des Betrachtungsfelds. Zum einen liegt das daran, dass in westlichen Kulturkreisen Bilder von links nach rechts gelesen werden. Zum anderen liegt es daran, dass Linien, die von links-unten nach rechts-oben verlaufen als aufsteigende Linien

empfundener werden. Dies gilt umgekehrt in entgegengesetzte Richtung als absteigend. Daraus werden Objekte im ersten und dritten Quadranten als bedeutender interpretiert. Für die Visualisten heißt es, Bedeutung auf Objekte in diesen Quadranten zu legen. Ein dritter Faktor ist die Form. Form ist nach Arnheim abhängig von Orientierung und Umwelt. Ändert sich eine der beiden Variablen, so ändert sich auch die Form eines Objekts. Daraus lässt sich ableiten, dass sich visuelle Formen durch ihre Anordnung im Raum einander in ihrer Form beeinflussen können. Zunächst ist diese Feststellung nicht so metaphysisch aufzunehmen, wie sie klingt. Arnheim geht es zunächst um folgende Feststellung:

„One hypothesis is said to be simpler than another if the number of independent types of elements in the first is smaller than in the second.“

Form wird von Arnheim anhand der Winkel in einem Objekt definiert. Umso einfacher eine Form ist, desto leichter wird sie wahrgenommen. So kann ein Objekt mittels seiner Form leicht visuell identifiziert werden, wenn die Anzahl der verschiedenen Winkel einer Figur dividiert durch die gesamte Anzahl der Winkel möglichst klein ist. Das Objekt sollte ferner möglichst viele fortlaufende Linien aufweisen. Je komplexer eine Form ist, desto mehr Information wird durch sie vermittelt. Anders formuliert sollten Objekte in Visuals leicht erkennbar sein und aus diesem Grund aus einfachen Formen bestehen. Die Schnittfolgen sind in der Regel sehr kurz. Wenn der Rezipient Informationen erhalten soll, muss er die Objekte erkennen und in Relation zueinander setzen können. Komplexe Formen verfehlen dieses Ziel. Die einfachste strukturelle, wahrnehmbare Form ist der Kreis.

Arnheim führt noch weitere Faktoren an. Auch Leymaries Zusammenfassung der Theorie Arnheims geht über diese Stelle hinaus. Für die Untersuchung der AV-Kunst in dieser Arbeit reichen die bisherigen Erkenntnisse aus, um der Frage nachgehen zu können, was technisch ästhetische Visuals sind. Mit diesem Vorwissen lassen sich nun weitere historische Betrachtungen leichter verstehen. Insbesondere bei der noch ausstehenden Betrachtung der Theorien von Johannes Kepler und Sir Isaac Newton sowie bei der Betrachtung der Farbenlichtklaviere werden sich eben erfolgte Feststellungen als hilfreich erweisen.

3.2. Der Traum von der Farbmusik

Musik bestand in der Vorstellung der Menschen lange Zeit nur aus Tönen. Doch bereits seit der Antike wurden den Tönen und den Farben spirituelle Bedeutung zugeordnet. Vor allen anderen leiteten insbesondere Pythagoras und Aristoteles von den gemeinsamen Bedeutungen eine genaue Analogie von Farben und Tönen ab. Sie ordneten jedem Ton eine Farbe zu. Dadurch begründeten sie erste Theorien zur Verbindung aus Musik und visuellem Material.

Angeblich war es Leonardo da Vinci um 1500, der ein erstes System entwickelte, mit dem sich Farben im Takt der Musik projizieren ließen. Durch farbige Glasfilter wurden Farben während höfischen Feierlichkeiten zu musikalischer Begleitung projiziert. Seine Manuskripte enthalten Aufzeichnungen zur Laterna Magica und einem ersten Modell der Camera obscura. Doch wie zu sehen sein wird, ist er nicht der ursprüngliche Erfinder gewesen.

Zwei Jahrhunderte später konnten Guiseppe Arcimboldo und Louis-Bertrand Castel auf den Theorien der Antike und den Modellen da Vincis Instrumente entwickeln, die Farben „spielen“ konnten. Es handelt sich um die „*perspektivische Laute*“ und das „*grafische*“, beziehungsweise „*optische Cembalo*“. Farben und Töne konnten nach einem festgelegten Notensystem vorgeführt werden.

Diesen Entwicklungsschritten soll im folgende Abschnitt näher nachgegangen werden. Zudem sollen künstlerische Formen und ihre Veränderungen in Bezug auf heutige Visuals dargestellt werden. Denn Visuals und deren Untersuchung sind keine Phänomene der Neuzeit. Immer wieder versuchte man die geheimen Bezüge zwischen Farb- und Tontheorien wissenschaftlich zu erforschen und eine allgemeingültige Theorie zu erstellen. In ähnlicher Produktionsweise gehen ihre Ursprünge bis zur Entstehung des Menschheit zurück. Schon der Höhlenmensch benutzte Bilder, um Jagdszenen in Bewegungsabläufen darzustellen. Etwas freizügig betrachtet lassen sich die Steinwände als erste Projektionsflächen interpretieren. Die einfarbigen Maltechniken sind inzwischen aufwendigen Vielfarbtechniken gewichen. Bis dahin war es allerdings ein weiter Weg auf dem noch viele technische Zusammenhänge erkannt und in Neuentwicklungen eingebracht werden mussten. So meint der Ethnologe und Prähistoriker Andre Leroi-Gourhan etwa, dass die teilweise abstrakten Cro-Magnon-Gemälde in tiefen, kaum zugänglichen Höhlen den audiovisuellen Darstellungen gedient hätten. Ein Beispiel: das flackernde Kerzenlicht habe in einem

entscheidenden Augenblick der religiösen Augenblicke aufgeleuchtet. Vor den erstaunten Augen der Anwesenden bewegte es sich zum Gesang der Anwesenden. Die Zuschauer konnten plötzlich abstrakte Muster und herdenähnliche Figurationen an den Wänden vorbeihuschen sehen. Was Leroi-Gourhan hier beschreibt ist eine der frühesten Formen, Musik zu visualisieren.

„Aus verschiedensten alten Kulturen sind Farbe-Ton-Analogien überliefert. Bis tief in das Altertum reichen die Spuren einer musikalischen Malerei und Architektur. Durchgeführte Vergleiche zwischen Metren, Tonleitern und Farbenreihen sind bereits aus den indischen Vedas (Albrecht Weber; Über die Metrik der Inder), aus dem alten China, Persien und Arabien überliefert.“⁸¹

Erste ernst zu nehmende Theorien zur Farbmusik finden sich bekanntlich in der griechischen Antike. Die fünf Elemente (*Wasser, Feuer, Luft und Erde*) sowie die Planeten wurden in Bezug zueinander gesetzt. Es entstand die Astrologie. Bereits in der Antike finden sich erste Modellversuche zur Sphärenmusik. Diese lässt sich am ehesten über Johannes Kepler beschreiben.

„Kepler veröffentlichte 1619 in seinem Werk 'Harmonices Mundi' [dt. frei: Über die Harmonie / den Zusammenhalt der Welt] eine Beschreibung der Sphärenmusik nach exakten Gesetzen, sowie ihre musikalische Notierung. Er verband Zahlenverhältnisse mit Musik, speziell im astronomischen Bereich. Kepler ordnete jedem Planeten eine relative Umlaufgeschwindigkeit zu und anhand dieser jedem Planeten einen eigenen Ton.“⁸²

Bekanntlich bewegen sich die Planeten auf elliptischen Umlaufbahnen zur Sonne. Diese Bahnen verlaufen jedoch nicht so, dass die Sonne zu jedem Zeitpunkt des Umlaufs eines Planeten exakt im Mittelpunkt steht. Eher entfernen sich die Planeten von der Sonne. Sie stehen im Aphel. Dann nähern sie sich der Sonne. Sie stehen im Perihel. Wie folgende Tabelle zeigen soll, berechnete Kepler nach den Verhältnissen der Perihel- und Aphelgeschwindigkeiten zu jedem Planeten die zugehörigen Intervalle.

Planet im Aphel	Planet im Perihel	Verhältnis	Intervall
Saturn	Jupiter	1:3	Oktave + Quinte
Jupiter	Saturn	2:1	Oktave
Jupiter	Mars	1:8	drei Oktaven
Mars	Jupiter	24:5	zwei Oktaven + kl. Terz
Mars	Erde	05:12:00	Oktave + kl. Terz
Erde	Mars	3:2	Quinte
Erde	Venus	3:5	gr. Sexte
Venus	Erde	8:5	kl. Sexte
Venus	Merkur	1:4	zwei Oktaven
Merkur	Venus	05:03:00	gr. Sexte

⁸¹ HG11: „Geschichtliche Hintergründe zur Farbmusik“, <http://www.hg11.com/musikgeschichte/farbmusik.html>; (25.10.2009)

⁸² Brinkman, Astrid: „Keplers Sphärenmusik“, Seite für Mathematik-Vernetzungen, http://www.math-edu.de/Mathergarten/Mathe_Musik/Keplers_Sphaerenmusik.htm; (25.10.2009)

Der Filmhistoriker William Moritz erweiterte diese Beobachtungen.

„Der Traum, eine Farbmusik für das Auge zu schaffen, die der tonalen Musik für das Ohr entspricht, datiert mindestens bis zu Pythagoras und Aristoteles in die Antike zurück – und sicherlich wird man die Videoclips von heute kaum als letzte künstlerische Apotheose dieses Traumes ansehen können. [...]“⁸³

Moritz befasste sich in seiner Publikation *„Der Traum von der Farbmusik“*⁸⁴ mit dem durchgehenden und alten Wunsch des Menschen, Musik sichtbar zu machen und mit Bildern zu kombinieren. So habe Pythagoras nicht nur viele Gesetze der Geometrie und die Grundlagen der musikalischen Harmonielehre innerhalb der Zahlensymbolik erschaffen, sondern sich auch intensiv mit der *„Sphärenmusik“* beschäftigt. Moritz' Überlegungen scheinen dabei im Kontext seiner allgemeinen Überlegungen mit der Entstehung und der Wahrnehmung des Menschen - mit dem Sicht- und Unsichtbaren - zu stehen. Denn, so Moritz, Pythagoras habe herausgefunden, dass hörbare Musik aus gegenstandslosen Elementen bestehe. Er habe gemeint, dass Musik aus reinen mathematischen Tönen bestehe, welche für das Gehör angenehm seien, weil sie eine geistige und kosmische Ordnung widerspiegeln würden.

Hierin wird zunächst einmal deutlich, dass Pythagoras der Musik einen hohen Stellenwert einräumte. Im christlichen Abendland hatte dies zur Folge, dass die Musik zu den sieben freien Künsten (*artes liberales*) zählte. Die bildenden Künste hingegen wurden nur zu den handwerklichen Tätigkeiten gerechnet. Ausgehend von seiner Philosophie wurde die Musik zusammen mit der Arithmetik, Geometrie und Astrologie in das auf mathematischer Grundlage basierende quadrivium erhoben. Diesem *„Viergespann“* der freien Künste kam eine besondere Funktion als Scharnierstelle zwischen Mikrokosmos und Makrokosmos zu. Es wäre von daher falsch anzunehmen, Pythagoras hätte bereits eine Verbindung von Musik mit Malerei im Sinn gehabt. Allerdings kannte der Grieche bereits einen besonderen Zusammenhang zwischen Auge und Ton. Die Synästhesie zählt seit der antiken Philosophie zu den Themen der Erkenntnistheorie. Vor allem seit dem Barock stellte sie ein Experimentierfeld für Erfinder von Maschinen und für theoretische Spekulant*innen dar. Von Pythagoras ausgehend wurde den Tönen der Musik ein sichtbares Äquivalent auf der Skala des Farbspektrums zugeordnet. Die *„Siebenzahl“* der damaligen Planeten wurde 200 Jahre später bei Aristoteles auf den sieben Tönen der Oktave und der Farben übertragen. Die Farbklänge sollten abstrakte Muster bilden, welche ebenfalls ein Spiegelbild der göttlichen Ordnung darstellten, so Moritz. Pythagoras Originalhandschriften sind jedoch verschollen.

⁸³ Moritz, William: *„Der Traum von der Farbmusik“*, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987, S. 17 f.

⁸⁴ Moritz, William: *„Der Traum von der Farbmusik“*, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987, S. 17 f.

Eine weitere Beschäftigung mit der Sphärenmusik ist im Kontext der Arbeit jedoch nicht zweckdienlich. Das Wesentliche ist, dass bereits seit der Antike komplexe Modelle bestehen, die eine Relation zwischen Musik (*beziehungsweise Klängen*) und Sichtbarem (*beziehungsweise Visuellem*) herstellen. Laut dem Franzosen habe es darüber hinaus in der Antike weitere solcher Formen der „Sichtbarmachung“ von Musik gegeben. Die mystische Tradition besagt, dass bei den geheimen

Einweihungsriten der griechischen und ägyptischen Mysterien den in Trance versetzten Zuschauern ein Blick ins Paradies ermöglicht wurde. Dies wurde durch kunstvolle audio-visuelle Aufführungen erreicht.⁸⁵

Ähnlich verhält es sich bei Aristoteles. Auch von ihm finden sich heute nur mehr Abschriften und Überlieferungen. Eine der ältesten Schriften von Aristoteles mit dem Hinweis auf Farbmusik ist die „*Peri Aithéseós kai Aisthétón*“ (dt.: „über die Sinne und was diese erfassen können“). Aristoteles wurde von der Idee geleitet, Farbzusammenstellungen auf denselben einfachen Zahlenverhältnissen beruhen zu lassen wie musikalische Konsonanten. Es handelt sich um die Beobachtung, dass sieben Farben (*Weiß, Gelb, Rot, Purpur, Grün, Blau und Schwarz*) wie Musiknoten in einer natürlichen Reihenfolge mit harmonischen Intervallen auftreten. Jene sind mathematisch strukturiert. Aristoteles sorgte mit seinen Untersuchungen für die Kenntnis über das optische Funktionsprinzip. In seinem Werk „*Problemata*“ schreibt er über eine Erscheinung, als er Wolkenabbildungen auf schattigem Erdboden unter einer stark von der Sonne beschienenen Platane entdeckte.⁸⁶

Erste farbige Notationen finden sich ab dem 11. Jahrhundert. Zeitgleich wurden Aristoteles Ideen weiter verfestigt. Aufgrund der Weiterverbreitung seiner Schriften in den Orient ist anzunehmen, dass der arabische Gelehrte Ibn al Haitham (um 965-1039) Aristoteles kennt. Etwa um 1038 beschreibt er als Erster die Camera obscura in einer Abhandlung zur Beobachtung einer Sonnenfinsternis. 200 Jahre später greift der englische Franziskaner und Naturwissenschaftler Roger Bacon (1214-1294) die Theorie von al Haitham auf. Er soll nach den Projektionen von Luftbildern das Prinzip der Camera obscura benannt haben.⁸⁷

Ein Problem bestand trotz eingehender Theorien lange Zeit in der praktischen Umsetzung. Einer der Ersten, dem es möglich war, farbige Lichter zu projizieren, dürfte um 1500 Leonardo da Vinci

⁸⁵ Vgl. Leroi-Gourhan, in: Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987. S. 17

⁸⁶ Vgl. Aristotle: „Problemata“, Bayrische Staatsbibliothek, 1543

⁸⁷ Vgl. Nekes Werner, „camera obscura“, http://wernernekes.de/00_cms/cms/front_content.php?idart=99; (25.10.2009)

(1452 – 1519) gewesen sein. Bei der Betrachtung seiner Arbeit müssen politische Umstände seiner Zeit berücksichtigt werden. In der Renaissance entbrannte ein Wettstreit der Künste. Da Leon Battista Alberti (1404–1472) und Leonardo da Vinci (1452–1519) die Zentralperspektive basierend auf mathematischen Grundüberlegungen gefunden hatten, gab es nunmehr keinen Grund, die Kunst nicht zu den freien Künsten zu zählen. Maler, Bildhauer und Architekten nahmen nun den Titel des Künstlers für sich in Anspruch. Es kam zu einem Wettstreit der Künste untereinander. Mit den gleichen mathematischen Mitteln etablierte sich da Vinci in verschiedenen künstlerischen Bereichen. Um die Gleichberechtigung der Kunst einzufordern, bemühte er sich um einen exemplarischen Vergleich zwischen Kunst und Musik. In dem darauf entstandenen Traktat „*Il Paragone*“ schreibt er:

„Die Musik kann nicht anders genannt werden als die Schwester der Malerei, denn sie ist dem Gehör zugeordnet, einem Sinn, der nach dem Sehvermögen kommt, und erzeugt Harmonie durch die Verbindungen ihrer wohlproportionierten und gleichzeitig auftretenden Teile, die aber gezwungen sind, in einem einzigen oder mehreren Zeitmaßen zu entstehen und zu vergehen. Diese Zeitmaße umgeben die Wohlgefüghtheit der Glieder, aus denen sich die Harmonie zusammensetzt, nicht anders als die Linien der Glieder umschreiben, aus denen sich die menschliche Schönheit zusammensetzt. Die Malerei überragt und beherrscht die Musik, weil sie nicht sofort nach ihrer Erschaffung wieder vergeht wie die unglückselige Musik, sondern, im Gegenteil, am Leben bleibt, und so zeigt sich als lebendig, was in Wirklichkeit nichts anderes ist als eine Oberfläche. Oh wunderbare Wissenschaft, du erhältst die hinfällige Schönheit der Sterblichen am Leben, die dadurch dauerhafter wird als die Werke der Natur, denn diese unterliegen dem unablässigen Wechsel der Zeit und werden notgedrungen alt. Diese Wissenschaft (Malerei) verhält sich zum göttlichen Wesen wie ihre Werke zu den Werken dieses Wesens und deshalb wird sie angebetet.“⁸⁸

Da Vinci machte sich unter Beachtung der Mathematik einen Namen im Bereich der Optik. Seine Arbeit wird unter anderem von William Moritz beschrieben⁸⁹: In da Vincis Notizbücher sei die Rede von Linsen; sogar von einer Art Projektor. Die Notizen würden darüber hinaus Farbkreise und Kommentare über die gegenseitige Beeinflussung von bunten Lichtern und farbigem Hintergrund enthalten. Zudem diene da Vinci mehreren Renaissance-Fürsten als „*Zeremonienmeister*“. Es ist daher anzunehmen, dass er in dieser Funktion Schauspiele und Vergnügungen bei höfischen Feierlichkeiten inszenierte. Moritz behauptet, da Vinci habe bei solchen Anlässen kunstvolle und kuriose Maschinen vorgeführt, mit denen es gelungen sei, Gäste in Erstaunen zu versetzen. Es sei möglich, dass er farbige Lichter im Rhythmus der Musik projizieren konnte. Diese Äußerung ist skeptisch zu betrachten. Zum einen wurde die Camera obscura bereits zuvor „entdeckt“. Zum anderen hat da Vinci höchstwahrscheinlich keine der Modelle gebaut. Anlässlich einer Sendung über Animationsfilm publizierte der Bayerische Rundfunk vor kurzem einen Text, der den Sachverhalt etwas genauer darstellt:

⁸⁸ da Vinci, Leonardo: „*Il Paragone*“, in: da Vinci. Leonardo: „Sämtliche Gemälde und die Schriften zur Malerei“, Schirmer- Mosel, München, 1990, S. 146

⁸⁹ Vgl. Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987, S. 19

„Leonardo Da Vinci legte mit seiner Beschreibung der 'Camera Obscura' den Grundstein für die Fotografie und den Film. Mitte des 17. Jahrhunderts konnte der Jesuitenpater Athenasius Kirchner durch den Einsatz von Linsen den ersten Projektor, die 'Laterna Magica' herstellen. Doch erst die Studien des Belgiers Joseph Antoine Ferdinand Plateau über die Wahrnehmung des Menschen schuf die Grundlagen für die ersten Filmvorführgeräte. 1829 veröffentlichte er seine Erkenntnisse über den 'Netzhauteffekt' und leitete 1836 daraus die Gesetze des 'stroboskopischen Effektes' ab. Um diesen Effekt zu illustrieren, entwarf er in dieser Zeit das 'Lebensrad'.“⁹⁰

Wahrscheinlich bleibt aber (*da sich die Angabe in mehreren Quellen findet*), dass da Vinci erkannte, dass das Auge wie eine Camera obscura funktioniert. Die Konstruktion einer Camera obscura wird dem italienischen Gelehrten Giovanni Battista della Porta (1535-1615) zugeschrieben. Er beschreibt in seiner Schrift „*Magia naturalis*“ (1558) die Camera detailliert und allgemein verständlich. Darüber hinaus verwendet er einen Hohlspiegel, um das kopfstehende Bild aufrecht zu stellen. Seit dem 16. Jahrhundert wurde die Abbildungsqualität durch Nutzung von Sammellinsen entscheidend verbessert. Nach Angabe von Werner Nekes habe als nächstes der venezianische Edelmann Daniele Barbaro (1513-1570) das Einsetzen von Linsen beschrieben und dies in „*La pratica della prospettiva*“ 1568 als ein von ihm entdecktes Geheimnis reklamiert. Des weiteren habe er als erster die Bedeutung des Abblendens erkannt und auf die später wichtig werdenden Anwendungen der Kamera als Zeichenhilfe hingewiesen. Die weitere Entwicklung führt über den bereits erwähnten Athenasius Kircher (1602-1680) bis ins 19. Jahrhundert. Erst dann sei, so Nekes weiter, die Camera obscura derart ausgereift gewesen, dass sie als hochwertige Zeichenhilfe eingesetzt hätte werden können und breite Verwendung gefunden habe. Der Engländer William Hyde Wollaston (1766-1828) hätte 1812 statt der Sammellinse eine Meniskuslinse benutzt und eine Blende eingeführt, wodurch die Abbildungsqualität erheblich verbessert worden wäre.⁹¹ So viel zur Entstehung des ersten Projektors.

Die Camera obscura half dabei, Großveranstaltungen vor allem an Höfen ins „*rechte Licht*“ zu rücken. Gerade in der Renaissance erlebte der höfische Tanz seinen Höhepunkt. Damit auch die Umsetzung von Aufführungen jeglicher Art von Musikvisualisierungen. „*Lichtshows*“ wurden somit zu einem Bestandteil der Kulturen weltweit.

„Auch künstlerische Darstellungen von Tanzszenen lassen keinen Zweifel daran, dass der Sinn von Kostümierungen, Aufmärschen und Choreographischen Arrangements darin bestand, akustische Darbietungen zu illustrieren. Diese Beobachtung lässt sich an Volks- und Ritualtänzen aus allen Regionen der Welt verifizieren. [...]“⁹²

⁹⁰ Bayerischer Rundfunk: „Animationsfilm. Wie alles begann“, <http://www.br-online.de/kultur/film/animationsfilm-DID1201083891559/animationsfilm-filmgenre-anfaenge-ID1201084910498.xml>; (25.10.2009)

⁹¹ Vgl. Nekes, Werner: http://wernernekes.de/00_cms/cms/front_content.php?idart=99; (25.10.2009)

⁹² Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987, S. 17

3.3. Videokunst in der Tradition von Musik und Malerei

3.3.1. Farbmusikinstrumente

3.3.1.1. Farbmusikinstrumente des 16. und 17. Jahrhunderts

Ähnlich wie Leonardo da Vinci wirkte Guiseppe Arcimboldo (1527 – 1593) an einem Fürstenhof. 25 Jahre verbrachte er als Hofkünstler des habsburgischen Erzherzogs am Prager Hof. Seine Pflichten beschränkten sich nicht nur auf die Malerei. Es gehörte ebenso die Überwachung der gesellschaftlichen Lustbarkeiten als „Zeremonienmeister“ dazu. Unter Kaiser Rudolph II. (1552-1612) erfand er unter anderem zwei Farbmusik-Instrumente: eine „perspektivische Laute“ und ein „grafisches Cembalo“.

„Aus den entsprechenden Beschreibungen wissen wir lediglich, dass das Cembalo eine nicht näher spezifizierte Beziehung von hörbarer Musik zu einer kompletten Farbskala zeigte, die sich von Schwarz bis Weiß über alle Farben des Regenbogens erstreckte.“⁹³

Jörg Jewanski ergänzt:

„Dabei ordnete er [Arcimboldo] den tiefen Tönen weiß und gelb, den mittleren grün und blau und den hohen dunkle Farben zu, wobei er die Begründung für seine Farbfolge aus der Musik ableitete. Gleichzeitig verwendete er auch eine 15-stufige Grauskala.“⁹⁴

Den Angaben William Moritz' zufolge ähnelte Arcimboldos Instrument dem „*clavecin oculaire*“, oder auch „*optischen Cembalo*“. Dessen Erfindung wird heute als erster Höhepunkt der praktischen Umsetzung von Farb- und Tonbeziehung angesehen. Es wurde etwa 100 Jahre später von dem Jesuiten Pater Louis-Bertrand Castel (1688 – 1757) erfunden. Ob Castel sein Farbenklavier jemals fertiggestellt hat und vorführen konnte, kann nicht eindeutig nachgewiesen werden.⁹⁵

„Pater Castel umbaute ein konventionelles Cembalo mit einem Rahmen von zwei mal zwei Metern, der 60 kleine Fenster in fünf Reihen für zwölf Oktaven enthielt. In jedem dieser Löcher befand sich farbiges Glas. Die verschiedenen Farbabstufungen dieser Gläser entsprachen jeweils einer gewissen Note der Tastatur. Wenn irgendeine Notentaste heruntergedrückt wurde, hob ein System von Hebeln und Riemenscheiben gleichzeitig einen kleinen Vorhang von dem entsprechenden Lochfenster weg, um für einen kurzen Moment den Blick auf die entsprechende Farbe freizugeben.“⁹⁶

⁹³ Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987, S. 19 ff.

⁹⁴ Jewanski, Jörg: „Von der Farbe-Ton-Beziehung zur Farblichtmusik“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: „Züricher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“, Peter Lang, Bern, 2003, S. 137

⁹⁵ Vgl. Jewanski, Jörg: „Ist C = Rot? Eine Kultur- und Wissenschaftsgeschichte zum Problem der wechselseitigen Beziehung zwischen Ton und Farbe“, Verlag Schewe, Sinzig, 1999. S. 293 f.

⁹⁶ Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987, S. 19ff.

Castel verwendete für sein zweites Modell des „*clavecin oculaire*“ (1754) 500 Kerzen. Deren Licht wurde durch ein Spiegelsystem verstärkt. Obwohl das optische Cembalo eine echte technologische Neuerung für das damalige Zeitalter bedeutete, war Castels Konstruktion zu kompliziert und zu teuer für eine Massenproduktion. Nach seinem Tod und der sich aus der damaligen Zeit ergebenden Unbedeutsamkeit seines Instruments, wurde es, wie viele andere Farbmusik-Instrumente, schnell vergessen. Immerhin war Castel mit seinen Entwürfen doch so erfolgreich, dass er einige Musiker der Romantik zu vertonten Gemälden in einigen ihrer Kompositionen anregen konnte. Dazu zählen Franz Liszt, Modest Petrowitsch Mussorgskij und Max Reger.⁹⁷

3.3.1.2. Farbmusikinstrumente des 18. und 19. Jahrhunderts

Vor allem das 18. Jahrhundert war von den künstlerischen Bestrebungen gekennzeichnet, Farbe mit Musik zusammen zu bringen und über Instrumente projizieren zu können. Entscheidender Wegbereiter war Castel. Unter anderem Edme-Gilles Guyot (*Musique oculaire*), Johann Samuel Halle (*Farbenleyer*) sowie Karl von Eckartshausen (*Farborgel*) entwarfen in der seiner Nachfolge ähnliche Apparaturen. Nach Castel versuchten in den nachfolgenden 150 Jahren immer wieder Komponisten und Erfinder Farborgeln ähnlicher Art zu entwickeln und herzustellen. Es lohnt sich, den Überblick über die wichtigsten Wegbereiter der Verbindung aus Musik und Malerei zu vertiefen.

Den Anfang soll der Entwurf des Engländers D. D. Jameson machen. Jamson war, wie auch viele andere Farborgelbauer, der Meinung, dass seine Maschine eine befriedigende und praktische Umsetzung der Analogie von Farbe und Musik liefere. Um 1840 verwendete er farbige Flüssigkeiten in Farbbechern und beleuchtete diese von hinten. Wie andere konnte sich Jamson jedoch keinen dauerhaften Namen sichern. Doch nicht nur die Instrumente, sondern auch die Auffassung von der Wirkung der Musik auf die Empfindung wurde bereitwilliger angenommen. So behandelte etwa der Mystiker Eckartshausen das Farbenklavier in einem musiktherapeutischen Kontext.

Nachdem Castel 1739 aufgrund einer Broschüre des Komponisten Georg Philipp Telemann über sein *clavecin oculaire* in Deutschland bekannt geworden war, beschäftigte sich der Naturforscher Johann Gottlob Krüger ab 1740 mit einem eigenen „*Farbenclavecymbel*“ und veröffentlichte 1743 die erste Skizze eines Farbenklaviers überhaupt.

⁹⁷ Vgl. HG11, <http://www.hg11.com/musikgeschichte/farbmusik.html>; (25.10.2009)

„Weniger ästhetische als vielmehr technische Fortschritte kennzeichnen die Farbenklaviere des 19. Jahrhunderts: Kerzen wurden durch lichtstärkere Lampen ersetzt. Schon Erasmus Darwin hatte 1789 als mögliche Verbesserung von Guyots *Musique oculaire* vorgeschlagen, Argand-Lampen (verbesserte Öllampen) zu verwenden. Glühlampen mit Kohlestäbchen kamen ab 1840 auf. Elektrische Kontakte – William Schooling sprach 1893 von einem »electrical colour-organ« – ersetzten die mechanische Koppelung der Tasten mit den Lampen. Die Farbe-Ton-Analogie war bei denjenigen Instrumenten, die einzelne Töne und einzelne Farben koppelten, zumeist die gleiche wie bei Krüger 1743.“⁹⁸

Neben den Instrumenten von Jamson entstanden etwa zeitgleich weitere Instrumente, die wahlweise eine simultanes Wahrnehmen von Klängen und Farben ermöglichten, wie „*Color Organ*“ von Bainbridge Bishop. Der Amerikaner Bainbridge Bishop veröffentlichte einige Ideen zur Umsetzung der Farbmusik mittels spezieller Instrumente. Er stellte diesbezüglich um 1860 seine Farborgel in einem dunklen Raum oder Zelt auf, um so Tageslicht gebündelt auf eine gefärbte Glasscheibe fallen zu lassen.⁹⁹ Doch auch seine Instrumente sind der Vergessenheit anheim gefallen.

Eine Sonderrolle kommt Frédéric Kastners „*Pyrophon*“ zu, welches ebenfalls nicht auf einer konkreten Analogie, sondern dem physikalischen Phänomen der „*singenden Flamme*“ basierte.¹⁰⁰

Eine weiterer wesentlicher Schritt hin zu den ersten funktionstüchtigen Farbenklavieren war die Veröffentlichung Sir Isaac Newtons über seine Prismenversuche im „*Optique*“ 1704.

Der englische Physiker bewies, dass die sieben Intervalle einer Tonleiter mathematisch mit den sieben Spektralfarben übereinstimmen. Er begründete damit als Erster die Farbe-Ton-Analogie physikalisch. Offensichtlich setzte er durch seinen Versuch die philosophische Tradition des Pythagoras bezüglich der Farbskala fort, belegte und setzte diese in die Praxis um.

„Er [Newton] ließ [zu diesem Zweck] Sonnenlicht durch ein Prisma in einen dunklen Raum fallen, projizierte das entstandene Farblichtspektrum auf eine ebene Fläche und vermaß mit einem Maßstab die Größen der Farbbereiche, die er sodann den sieben Tönen der Tonleiter zuordnete.“

Somit erbrachte Newton den ersten wissenschaftlichen Beweis für die Existenz der Farbskala. Kritik an dieser Zuordnung wird jedoch schon im Laufe des 18. Jahrhunderts öffentlich.¹⁰¹ Die logische Fortführung einer Umsetzung von der Theorie in die Praxis war eine Apparatur, die als Musikvisualisierung Farben und Töne zeigen konnte.

⁹⁸ vgl. Jewanski, 1999, S. 509ff.

⁹⁹ Vgl. Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987, S. 21

¹⁰⁰ Vgl. See this Sound: „Kompodium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Die Verbesserung der Farbenklaviere durch technische Innovationen im 19. Jahrhundert“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompodium/text/69?p=2#textbegin>; (28.10.2009)

¹⁰¹ Vgl. Jewanski, Jorg: „Ist C = Rot? Eine Kultur- und Wissenschaftsgeschichte zum Problem der wechselseitigen Beziehung zwischen Ton und Farbe“, Verlag Schewe, Sinzig, 1999. S. 253ff.

3.3.1.3. Farbmusikinstrumente des 20. Jahrhunderts

Vor der weiteren Untersuchung der historischen Entwicklung möchte ich eine kurze Zusammenfassung der bisherigen Erkenntnisse wiedergeben. Dies empfiehlt sich aus Gründen der Übersichtlichkeit. Nachdem die Farbskala belegt und jeder Zeit abrufbar geworden war, erreichten es weitere Forscher, Entwickler und Techniker, sich die Skala zunutze zu machen. Vor allem im 20. Jahrhundert überlegen Musiker und Maler, wie sie die Farbskala mit Musik verbinden könnten.¹⁰² Es kam zu einer großen Produktionswelle so genannter Farbenklaviere. Die meisten von ihnen können in der Nachfolge des Entwurfs von Castel gesehen werden. Wie der Name „*Farbenklavier*“ andeutet, dienten die Instrumente primär der farblichen Visualisierung von Musik. Damit konnte umgesetzt werden, was Pythagoras einige Jahrtausende vorher hinsichtlich der mathematischen Ordnung von Farben und Tönen angedacht hatte.

„Eine der ersten theoretischen Schriften zu dem Thema publizierte Sándor László 1926 unter dem Titel 'Farblichtmusik' und untermauerte seine Ideen mit Vorführungen, die heftige Reaktionen hervorriefen. Er verwendete ein so genanntes Farbenlichtklavier, auch Farbenorgel genannt, und entwickelte ein eigenes Notensystem für die von ihm komponierten Farblichtstücke. Über die Tastatur wurden zu der Musik über eine von László konstruierte Anlage durch 'additive und subtraktive Projektion' malerische Lichtkompositionen erzeugt. [...] Durch die Farblichtmusik wurde es möglich, gemalte Farben akustisch wiederzugeben und andererseits Töne als Farben darzustellen. [...] Zu den Künstlern, die sehr früh mit Farblichtmusik experimentierten, zählten ferner N. Braun, L. Moholy-Nagy und Zdenek Pesanek; letzterer konstruierte gleichfalls ein Farbenklavier.“¹⁰³

Grundlegend für die Farbenlichtklaviere war die von Sir Isaac Newton aufgestellte Farbskala. Sie wird bis in die Gegenwart als Regenbogenskala bezeichnet. Die Verwendung der Regenbogenskala entspricht der Überzeugung, dass ein möglichst genauer Rückgriff auf physikalische Analogien wahrnehmungspsychologisch optimal für den Zuschauer ist. Es gibt zwei Musiker, welche die technische Realisierung der Farbmusik maßgeblich beeinflusst haben: Der britische Kunstmaler Alexander Wallace Rimington (1854-1918) und der mystisch angehauchte russische Komponist Aleksandr Skrjabin (1872 – 1915).

In der Farb-Ton-Theorie Rimingtons konnte die Farbskala einerseits auf eine Oktave bezogen werden. Durch verschiedene Helligkeitsregelungen, beziehungsweise durch die Sättigung der Farbe, konnten auch Unterschiede der Oktavenlage dargestellt werden. Andererseits war es denkbar, die Farbskala auf einen gesamten Tonumfang zu beziehen. Benachbarte Töne konnten zusätzlich durch verschiedene Helligkeitsregelungen unterschieden werden.¹⁰⁴ Doch auch Rimington war es nicht

¹⁰² Vgl. Kloppenburg, Josef: „Multimediale Verbindungen: Klingende Bilder“, In: Kloppenburg, Josef [Hrsg.]: „Musik multimedial: Filmmusik, Videoclip, Fernsehen.“, Laaber, Laaber, 2000 S. 11-20, hier: S. 13

¹⁰³ Das grosse Kunstlexikon von P.W. Hartmann: „Farblichtmusik“, http://www.beyars.com/kunstlexikon/lexikon_2765.html; (28.10.2009)

¹⁰⁴ Haverkamp, Michael: „Auditiv-visuelle Verknüpfungen im Wahrnehmungssystem und die Eingrenzung synästhetischer Phänomene“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und

gegönnt, eine auf Dauer effiziente technische Verbindung von Musik und Malerei zu schaffen. So räumt etwa Jörg Jewanski, Autor und freier Mitarbeiter der Enzyklopädie *„Die Musik in Geschichte und Gegenwart“*, ein, dass erst Ende des 19. und zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Technik so ausgefeilt war, dass der Traum von der Farbmusik hätte ermöglicht werden können.

„Mit Rimingtons Ideen einer neuen Kunstform begann ein Prozess, der von den musikabhängigen Farbenklavieren des 18. und 19. Jahrhunderts zur autonomen Lichtkinetik im 20. Jahrhundert führte. Der Terminus Farbenklavier meint schon im ausgehenden 19. Jahrhundert vielfach nur noch ein Steuerpult für die Präsentation einer Farblichtkunst. So hieß die entsprechende Vorrichtung zum Beispiel bei Beau und Bertrand-Taillet (1898) nicht mehr Farbenklavier, sondern Klavierartige Vorrichtung zur Ein- und Ausschaltung elektrischer Beleuchtungskörper.“¹⁰⁵

Im Kompendium *„See this Sound“* des Ludwig Boltzmann Instituts werden Gründe für die zunehmende Entwicklung der Farbinstrumente aufgelistet.¹⁰⁶ Die weiteren Quellenangaben bis einschließlich des vierten Grundes sind dieser Literaturangabe entnommen.

1. Technischer Fortschritt

Durch die neuen technischen Möglichkeiten, die die Elektrizität bot – sowohl für die Koppelung der Klaviertasten mit den Lampen als auch für den Einsatz der Lampen selbst –, war es schon im ausgehenden 19. Jahrhundert technisch nicht mehr so kompliziert wie noch im 18. Jahrhundert, ein Farbenklavier zu bauen. Krüger (1743) musste noch ein Ofenrohr in sein Instrument integrieren, um den Rauch der Kerzen ableiten zu können.

2. Synästhesie als psychologisches Phänomen

Im letzten Drittel des 19. Jahrhunderts kam es seitens der Sinnesphysiologie zu einer verstärkten Beschäftigung mit Synästhesie, die in zweifacher Hinsicht die Entwicklung von Farbenklavieren beflügelte:

- a) Einerseits wurde Synästhesie als weiterer Beleg für eine dem Menschen innewohnende Einheit von Farben und Tönen betrachtet, ergänzend zu physikalisch-mathematischen Analogien.
- b) Andererseits war sie symptomatisch für die Überwindung der Wissenschaftsdifferenzierung, vereinte Geistes- und Naturwissenschaft und stand für eine neue Synthese des Geistes.¹⁰⁷ So

Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: *„Züricher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“*, Peter Lang, Bern, 2003, S. 62ff.

¹⁰⁵ Vgl. See this Sound, <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=3#textbegin>; (28.10.2009)

¹⁰⁶ Vgl. See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Von Farbenklavieren zur Lichtkinetik im frühen 20. Jahrhundert“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=3#textbegin>; (28.10.2009)

leitete der Psychologe Georg Anschütz zwischen 1927 und 1936 in Hamburg vier Farbe-Ton-Kongresse, bei denen auch Farbenklaviere und abstrakte Filme vorgeführt wurden.¹⁰⁸

3. Wiederaufleben der pythagoreischen Idee und Blüte theosophischer Anschauungen

Sowohl das Wiederaufleben der pythagoreischen Idee einer Weltenharmonie um die Jahrhundertwende als auch die Blüte theosophischer Anschauungen – vertreten vor allem durch Helena Blavatsky – waren gerade bei Farbenklavier-Entwicklern beliebt. Meist auf Zahlenproportionen als kosmischen Normen basierend, sollten die verborgenen Geheimnisse der Natur erforscht werden. Blavatsky hatte in ihr Hauptwerk „*The Secret Doctrine*“ (1888) die bekannte Farbe-Ton-Skala c Rot bis h Violett aufgenommen, die erstmals von Krüger 1743 verwendet worden war.

4. Auswirkungen des Ersten Weltkriegs

Der Zeitzeuge Alexander László, der selbst ein Farbenlichtklavier konstruierte, sah folgenden weiteren Grund: *„Wenn die eingebrochene Katastrophe des Weltkrieges auch jede produktive künstlerische Arbeit insbesondere in Europa verhinderte, so ist wiederum nicht abzuleugnen, dass die veränderte politische Situation wie eine frische Brise durch die Lande wirkte; neue Hoffnungen wurden wach, größere Freiheit des künstlerischen Schaffens gewährleisteten den mutigen Vorstoß der Avantgardisten.“*¹⁰⁹

An ähnlicher Stelle werden auch die drei wesentlichen Weiterentwicklungen der Farbenklaviere im 20. Jahrhundert genannt.¹¹⁰ Aus diesem Grund muss ich leider nochmals mit Aufzählungen aus eben zitierter Quelle fortfahren.

1. Zum einen entstanden Farbenklaviere, die weiterhin eine Farbe gegen einen Ton setzten, um Musik gleichzeitig zu hören und zu sehen oder um ein visuelles Pendant zur Musik herzustellen.

¹⁰⁷ Vgl. Jewanski, Jörg: „Die neue Synthese des Geistes. Zur Synästhesie-Euphorie der Jahre 1925–1933“, in: Adler, Hans; Zeuch, Ulrike: „Synästhesie. Interferenz – Transfer – Synthese“, Königshausen & Neumann, Würzburg, 2002

¹⁰⁸ Jewanski, Jörg: „Kunst und Synästhesie während der Farbe-Ton-Kongresse in Hamburg 1927–1936“, in: Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie, Bd. 18, Hogrefe, Göttingen, 2006, S. 191–206

¹⁰⁹ László, Alexander: „Die Farblightmusik und ihre Forschungsgebiete. Ein Vortrag für Universitäten, Colleges und musikalische Hochschulen“, 1939, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblightmusik“, Peter Lang, Bern, 2006, S. 294–295

¹¹⁰ See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Unterschiedliche Funktionen von Farbenklavieren im frühen 20. Jahrhundert“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=4#textbegin>; (28.10.2009)

2. Alexander Burnett Hector (1866 – 1958; *Apparatus for Producing Color Music*, 1912) perfektionierte die feste Farbe-Ton-Zuordnung durch komplexe Berechnungen, während Ernst Barthel (um 1910) zur gleichen Zeit erkannte, dass ein solches Instrument keinen ästhetischen Wert hat. William Moritz spricht in seiner Publikation „*Der Traum von der Farbmusik*“ davon, dass Hector 1908 seine Farborgel hätte patentieren lassen. Erfolgreiche Vorführungen habe er vor allem in Sydney erreicht.

„Hectors Instrument bestand aus einem tiefgestaffelten Bühnenraum mit sieben Oktaven zu jeweils zwölf Tonlichtern, die sich am weitesten vom Zuschauer entfernt (jedoch am nächsten zur Leinwand) befanden, ein helleres, konzentrierteres Licht ausstrahlten, als diejenigen, die näher zum Zuschauer, aber weiter entfernt von der Leinwand angeordnet waren. Mit diesem Wechsel zwischen konzentriertem und schwachem Licht löste Hector geschickt das Analogieverhältnis zwischen Farbwertigkeit und musikalischen Tönhöhen.“¹¹¹

3. Am Beispiel des Ingenieurs Preston S. Miller (1915) zeigt sich, dass die Theorie und Praxis des Farbenklaviers nicht immer zwangsläufig auf einer Personalunion beruhten. Das von ihm entworfene Instrument war nichts weiter als eine Maschine zur Produktion von Farben, die nicht zur Demonstration eines eigenen Modells, sondern für die Umsetzung von Alexander Skrjabin Lichtstimme im *Prométhée. Le Poème du feu*, op. 60 (1910) entwickelt wurde.

Aleksandr Skrjabin ist nach Angabe von Moritz der „berühmteste“ Experimentator in Bereich der Farbinstrumente. Eine Errungenschaft des russischen Komponisten ist der Bezug der Farben nicht länger auf Töne, sondern auf Klänge. Das bedeutet, dass für jeden Ton nicht mehr eine einzelne Farbe verwendet wurde. Die Farben ergaben sich aus dem Zusammenspiel mehrerer Töne beziehungsweise Klänge. Sein bekanntestes Werk ist die Symphonie: *'Prométhée: Le poème du feu'*, geschrieben um 1910. Sie enthält eine komplette Partitur unter anderem mit einer Stimme für das Farbenklavier namens *'Luce'*. Es sollte wie ein gewöhnliches Klavier gespielt werden. Doch hätte jede Taste die Projektion einer anderen Farbe auf einer Leinwand über dem Orchester hervorgerufen. Um den farblichen Effekt zu steigern, sah der Synästhetiker Skrjabin vor, die Zuschauer weiße Kleidung tragen zu lassen. Die Uraufführung des *Prométhée* fand am 15. März 1911 in Moskau unter dem Dirigenten Sergej Alexandrowitsch Kussewitzki statt. Alle Aufführungen fanden jedoch ohne Umsetzung der vorgesehenen Lichtstimme statt. Es sollte fünf Jahre dauern, bis die erste Aufführung mit Licht am 20. März 1915 in New York über die Bühne ging.

Hierin wird ersichtlich, wie kompliziert die Umsetzung der theoretisch bereits machbaren Farbmusik bis hinein ins 20. Jahrhundert war.

¹¹¹ Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987. S. 24

Zur technischen Realisierung von Skrjabin's Komposition wurde später eine Tastatur verwendet, die mit farbigen Lampen verbunden war, und deren Licht, durch Gaze-Vorhänge gefiltert, auf die Leinwand strahlte.¹¹²

„Skrjabin betrachtete seinen Prometheus, bei dem das farbige Licht zur Identitätssteigerung der Musik führen sollte, nur als Vorstudium zu einem unvollendet gebliebenen Mysterium mit einer Vereinigung aller Künste und aller Sinne. In diesem mystischen Ritualvorgang in einem Tempel in Indien sollte die Menschheit in einer siebentägigen rituellen Handlung von ihrem irdischen Dasein befreit werden. Skrjabin starb kurz vor der Realisierung dieses Projektes an einer Blutvergiftung. Seine Ideen weisen über eine reine Farbe-Klang-Beziehung hinaus und ordnen sie einen kosmologischen Kontext ein, der auch für die Farbe-Ton-Theorien zwischen Aristoteles und Newton galt“, so Jörg Jewanski.

Doch der Erfolg sollte ausbleiben. Glaubt man den Kritiken über die Aufführung, so konnte keine Intensivierung der Musik durch die Farben festgestellt werden. Die Aufführung wurde eher als „nette, poppige Show“ umschrieben.¹¹³ Die Bedeutung der Farben wurde vielmehr als ironisch angesehen. Sie habe dazu beigetragen, die Sinne der Zuhörer von einer zu starken Konzentration auf die Musik abzulenken. Jewanski schließt sich der Kritik an:

„Noch heute gibt es keine wirklich befriedigende und vorbildhafte Lösung der 'Prometheus' im Sinne der von Skrjabin anvisierten Intensitätssteigerung, obwohl immer wieder neue Ausdeutungen der Lichtstimme vorgenommen werden.“¹¹⁴

Immer wieder taucht in der Literatur die Äußerung auf, Skrjabin habe für seine Symphonie ein bereits existierendes Farbenklavier verwendet. Wallace Rimington hatte bekanntlich bereits in den frühen 1890er Jahren eine Farb-Ton-Theorie entwickelt. Es war ihm möglich, ein Patent für ein Farbenklavier anzumelden. 1895 konnte er damit an die Öffentlichkeit treten. Rimingtons Absicht war ein neuer Umgang mit Farben. Dabei wollte er aber im Gegensatz zu seinen Vorgängern die Rolle der Musik zurück nehmen. Sie sollte lediglich als Vorbild für die Farbsetzung dienen. Er orientierte sich viel eher an der Entwicklung der gegenstandslosen Malerei.

Die gegenstandslose Malerei ist eine der Übergangsformen zwischen der darstellenden im Sinn der vorausgehenden und der abstrakten Malerei. Sie wird heute als Äquivalent zur abstrakten Malerei verstanden. Im Online-Kunstlexikon von P.W. Hartmann findet sich folgende Angabe:

¹¹² Vgl. Jewanski, Jörg: „Von der Farbe-Ton-Beziehung zur Farblichtmusik“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: „Zürcher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“, Peter Lang, Bern, 2003, S. 132 - 208, hier: S. 178

¹¹³ Vgl. Jewanski, Jörg: „Von der Farbe-Ton-Beziehung zur Farblichtmusik“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: „Zürcher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“, Peter Lang, Bern, 2003, S. 132 - 208, hier: S. 181

¹¹⁴ Jewanski, Jörg: „Von der Farbe-Ton-Beziehung zur Farblichtmusik“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: „Zürcher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“, Peter Lang, Bern, 2003, S. 132 - 208, hier: S. 181

„Bezeichnung für jede Form der Bildenden Kunst, die sich von der gegenständlichen, wirklichkeitsbezogenen Darstellung losgelöst hat. Mit der Abstrakten Kunst versuchen manche Künstler die Innenwelt darzustellen, die vielfältiger ist als die sichtbare Außenwelt. Bisweilen wird auch auf das sichtbare Wesentliche eines Gegenstands eingegangen und dieses überbetont. Meist aber lösen die Objekte der Abstrakten Kunst beim Betrachter keine objektive Gegenstandsassoziation aus. Wenn kein Bezug zur Wirklichkeit hergestellt werden kann, ist bei der Beurteilung nur eine Interpretation, aber keine sachliche Beschreibung möglich. Zu abstrakten Kunstwerken wird deshalb häufig eine schriftliche Legende mitgeliefert, die informiert, was der Künstler bei der Herstellung fühlte oder dachte. Ohne Legende divergieren die Aussagen selbst kompetenter Kunstexperten bei der Interpretation ein und desselben Objekts der Abstrakten Kunst häufig stark.“¹¹⁵

In der Betrachtung der abstrakten Malerei als Vorreiter der heutigen Visuals zeigt sich bereits die Tendenz der Künstler zur Abstraktion. Ziel ist es nicht länger, konkrete Dinge darzustellen, sondern sie soweit zu abstrahieren, dass am Ende nur der vom Künstler subjektiv wahrgenommene Bedeutungsgehalt vermittelt wird. Es geht sehr stark um die Bewusstseinsadressierung des Rezipienten. Einer der Hauptvertreter dieser Kunstrichtung ist der Franzose Paul Cézanne. Ausgehend von der Idee, die bisherige Kunst könne keine Natur kopieren, etablierte er neue Formen, Kompositionen und Farben.

Übertragen auf die Musik und Rimington versuchte der Kunstmaler nun, Musik nicht mehr direkt über das Gehör zu vermitteln, sondern über spezifisch malerische Mittel. In diesem Zusammenhang über Farben.¹¹⁶ Zusammen ergaben Skrjabins Farbenklavier und Cézannes Farb-Ton-Theorie eine Weiterentwicklung zu Farbspielen, die auch ohne Bezug zur Musik Eigenständigkeit im Sinne einer „New Art“ aufweisen.

Die Meinungsverschiedenheit, wer von Rimington oder Skrjabin als Erster das Farbenklavier verwendet habe, geht auf unterschiedliche Aussagen verschiedener Zeitungen zurück. Auf der einen Seite steht ein Zitat der New Yorker „*Scientific American*“ vom 21. Februar 1914 - ein Jahr vor der New Yorker Skrjabin Aufführung. Der Autor beschreibt in diesem Artikel das Farbenklavier Rimingtons genau und erwähnt Skrjabins Bemühen als einen ähnlichen Versuch. Zwei Monate nach der Aufführung ist von Skrjabins Farbenklavier in einem anderen Artikel die Rede. Diesmal von der „*Literary Digest*“, New York. Dort wird Rimingtons Bemühen als ähnlicher Versuch Skrjabins gewertet. Jörg Jemanski fasst den Sachverhalt treffend zusammen:

„Deutlich wird, dass man in New York zu dieser Zeit eigentlich nur Rimingtons Instrument kannte und dieses für die historische Einordnung von Skrjabins Prométhée. [sic!] Von den zahlreichen Farbenklavieren, die bis 1915 gebaut waren, ist in zeitgenössischen Quellen also nur Rimingtons Version bekannt. Die älteren Versionen, wie die von Castel, sind in Vergessenheit geraten, die zeitgenössischen nicht ins Bewusstsein gerückt, insofern ist es nahe

¹¹⁵ Hartmann, P.W.: „Das große Kunstlexikon. Abstrakte Kunst“, http://www.beyars.com/kunstlexikon/lexikon_66.html; (25.10.2009)

¹¹⁶ Vgl. Kutschera, Franz von: „Ästhetik“, Walter de Gruyter, Berlin/ New York, 1998, S. 309

liegend, dass die Prométhée-Aufführung mit Rimingtons Farbenklavier stattgefunden haben muss: Es gab ja scheinbar kein anderes.“¹¹⁷

Doch genug vom Streit um die Farbenlichtklaviere Rimingtons und Skrjabins. Zu nennen sind des weiteren Mary Hallock-Greenwalt und Thomas Wilfred. Auch sie waren wie Hector Maler. Ähnlich wie Rimington ordnete Greenwalt ab 1906 in Philadelphia jeder Note, beziehungsweise jedem Ton, eine Farbe zu. Zwischen 1920 und 1934 erhielt sie mindestens zwölf Patente für Erfindungen im Rahmen der Verbindung von Musik und Malerei. Das besondere an ihrer Arbeit war der Farbverlauf. Während ihre Vorgänger in den meisten Fällen mit starren Verfahren arbeiteten, ließ Greenwalt die Farben ineinander überlaufen. Noch im fertigen Kunstwerk konnten sich die Farben verändern.

„Ein Problem aller bisher dargestellten Farbenklaviere blieb die mangelnde Möglichkeit zur künstlerischen Formgestaltung. Die punktuellen Lichtquellen in diesen Apparaten konnten zwar ein- und ausgeschaltet sowie in ihrer Größe und Intensität verändert werden; zeitlich variierende Formen ließen sich allerdings nicht herstellen. Aus diesem Bewusstsein heraus entstanden neben Farbenklavieren, die sich auf konkrete Farbe-Ton-Zuordnungen bezogen, nun auch Apparate zur komplexen Verknüpfung von Musik, Farbe und Form, die also weniger Ton und Farbe als vielmehr Musik und Bild zueinander in Beziehung setzten.“¹¹⁸

Greenwalt benannte ihre Farborgel aus den 1920er Jahren nach ihrer Mutter Sara Tabet: „*Sarabet*“. ¹¹⁹ Greenwalt kommt bei der Entwicklung von Farbenlichtklavieren eine besondere Rolle zu. Sie ist die einzige Frau, die sich als Pionierin des Farbenklaviers bewährt gemacht hat. Während ihrer Arbeit an verschiedenen Modellen des Sarabets (1911 - 1931) lernte sie das technische Knowhow so gut zu beherrschen, dass sie sich schließlich einige Dutzend komplizierte Erfindungen patentieren lassen konnte. Darunter befand sich eine Abblendvorrichtung mit 267 Helligkeitsabstufungen und einem Flüssig-Quecksilber-Dreheschalter, die heute noch Bedeutung haben. Weiterhin befindet sich darunter ein Projektionssystem, das bewegte Farben auf eine Glaskuppel wirft, die ihrerseits ein Grammophon abdeckte. Interessanterweise weicht Greenwalt trotz ihrer Entwicklungen hinsichtlich der Verbindung von Musik und Malerei von der breiten Masse ab. Für Greenwalt gibt es definitiv keine harmonischen Verbindungen. Sie weicht mit dieser Auffassung erheblich von den traditionellen Vorstellungen ab, nach denen Farben und Musik bis zu Intervallen von einer Oktave verbunden sind.

¹¹⁷ Jewanski, Jörg: „Ist C = Rot? Eine Kultur- und Wissenschaftsgeschichte zum Problem der wechselseitigen Beziehung zwischen Ton und Farbe. Von Aristoteles bis Goethe“, In: u.a. Cadenbach, Rainer; Danuser, Hermann [Hrsg.], „Berliner Musik Studien. Schriftenreihe zur Musikwissenschaft an den Berliner Hochschulen und Universitäten“, B. 17, Verlag Schewe, Nordenham, 1999, S. 43f.

¹¹⁸ Vgl. See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Die Gleichberechtigung von Farbe und Form – Vom Farbenklavier zum abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=5#textbegin>; (28.10.2009)

¹¹⁹ Vgl. Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987. S. 28

“[...] there is no octave to color. Color has no harmonics [...].Its pristine strength is such that no two colors can fit together as identical.”¹²⁰

Greenwalt experimentierte darüber hinaus mit abstrakten Malereien auf langen Rollen, die vom Sarabet aus projiziert werden konnten. Folglich auch hier, wie bei Rimington, eine direkte Verbindung zwischen Musik, Farbenklavier und abstrakter Malerei. Greenwalt bevorzugte dabei eine indirekte Beleuchtung und eine diffuse Durchmischung der Farbtöne.¹²¹ Doch auch hier weicht Greenwalt trotz eigener Arbeiten von der breiten Masse ab. Für sie gibt es keine Möglichkeit, unterschiedliche Kunstrichtungen zu einer zu verschmelzen.

“To seek to fasten the form of one art on the form of another art, is, on the face of it, a mistake, if not an impossibility. They are organically different things. They will speak in different ways.”

Eventuell sollte diese Aussage relativiert werden. Synästhetiker können zwei Sinneseindrücke zu einem verschmelzen lassen. Fraglich bleibt aber – und das ist vielleicht die Aussageabsicht von Greenwalt – ob die beiden Sinne zu einander in gleicher Intensität ausgebildet und messbar sind.

Thomas Wilfred arbeitete zur gleichen Zeit im Brice Lichtinstitut auf Long Island, New York, am ersten Modell seines Farbinstruments: dem „*Clavilux*“. Obwohl er im Grunde das gleiche Ziel wie die bereits erwähnten Komponisten verfolgte, wollte er insbesondere seine lautlosen Kompositionen („*Lumina*“) als eigenständige Kunstform akzeptiert sehen. Er bestand deshalb darauf, seine visuelle Musik deutlich von der hörbaren unterschieden zu sehen.

„Die diversen Clavilux-Modelle produzierten diffuse, polymorphe Farbflüsse in kurvenartigen Bewegungen als Interaktionsergebnis von unabhängig rotierenden farbigen Scheiben und Zerrspiegeln.“¹²²

Wie kaum ein anderer erntete Wilfred mit seinem Instrument aufgrund dessen Leuchtphantastik, Finesse und Symbolik Lob und Anerkennung. Der Erfolg brachte ihm verschiedene Auftritte in Amerika, ab 1925 auch in Europa und insbesondere in Paris ein. Dennoch konnte er nicht lang genug ungehindert an seinem Farbenklavier arbeiten, da sein Gönner und Sponsor William Kirkpatrick Brice 1926 verstarb. Wilfred beschäftigte sich fortan mit selbständigen Farborgel-Systemen. Es gelang ihm, seine Kompositionen auf einem im Gerät integrierten Bildschirm stundenlang zu zeigen, ohne sich dabei zu wiederholen.

¹²⁰ Zit. nach Hallock-Greenwalt, Mary, in: McLean, Alex: "Making music with text", Posted on the occasion of Ada Lovelace day 2009; <http://yaxu.org/mary-hallock-greenewalt/>; (28.10.2009)

¹²¹ Vgl. Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987. S. 30f.

¹²² Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987. S. 33ff.

Norbert Schmitz, Professor für Ästhetik an der Muthesius-Kunsthochschule in Wuppertal, führt innerhalb der Diskussion weitere Vertreter visueller Kunst an. Zunächst kam es zu einem sehr ähnlichen Wechselspiel von musikalisch orientierten Animationen und teilweise kolorierten, gegenstandslosen Formen. Seit 1918 entstanden parallel zueinander abstrakte Filmexperimente von Walter Ruttmann, Helmuth Viking Eggeling und Hans Richter.

Helmuth Viking Eggeling (1890–1925) und der Dadaist und Filmpionier Hans Richter (1888–1976) hatten sich 1918 aufgrund ihrer bis zu diesem Zeitpunkt noch von einander unabhängigen Arbeit in Zürich kennen gelernt. Sie beschäftigten sich beide mit den „*Problemen von Zeit und Bewegung im statischen Medium*“, wie es Norbert Schmitz formuliert.¹²³ Beide waren auf der Suche nach einer universellen Sprache. So schreibt Richter:

„Für uns beide wurde die Musik zum Modell. Im musikalischen Kontrapunkt fanden wir das Prinzip, das zu unserer Philosophie passte: jede Aktion ruft eine entsprechende Reaktion hervor. So fanden wir in der Kontrapunktfuge das geeignete System, eine dynamische und polare Anordnung gegensätzlicher Energien, und in diesem Modell sahen wir ein Bild des Lebens an sich [...] Monat für Monat studierten und verglichen wir unsere analytischen Zeichnungen, die wir auf Hunderten von Papierblättern angefertigt hatten, bis wir schließlich dazu kamen, sie als Lebewesen zu betrachten, die wuchsen, vergingen [...] Nun schienen wir vor einem neuen Problem zu sehen, dem der Kontinuität [...] bis wir – Ende 1919 – beschlossen, etwas zu tun. Auf langen Papierrollen verarbeitete Eggeling ein Thema von Elementen zu der 'Horizontal-vertikal-Messe' und ich verarbeitete eine der Rollen zu 'Präludium'.“¹²⁴

Laut John hätten die Ergebnisse ihrer Formexperimente auf langen Papierrollen Richter und Eggeling unmittelbar zum Film geführt. Ihre abstrakten Formstudien wären Grundlage zu Filmpartituren geworden. Zusammen mit Walther Ruttmann (1887–1941) zählen sie zu den Pionieren des abstrakten Films. Zu diesem Zeitpunkt wird die Musik zusehends stärker in die visuelle Kunst integriert. Bisher hatten Musiker versucht, Farben zur Musik zu projizieren. Einige wenige Maler wollten die Musik in die Malerei übernehmen. Doch mit Ruttmann und Richter geht die Synästhesie in ein neues Medium über: den Film. Die Filme der beiden Freunde weisen Ähnlichkeiten zu den russischen Revolutionsfilmen und der französischen Avantgarde auf. So ist anzunehmen, dass sie sich von ihnen inspirieren ließen. Alle drei Künstler - Ruttmann, Eggeling und Richter - gingen ihrer Idee der „*bewegten Malerei*“ nach. Die Werke der drei Künstler werden ebenso als dynamische Form abstrakter Malerei mit anderen Mitteln verstanden. Im Film entdeckten sie die dazu benötigten technischen Möglichkeiten. Ihre abstrakten und absoluten Filme sind bis heute bekannt; unter anderem aufgrund der Visualisierung von Musik unter Anwendung sämtlicher abstrakten Mittel. So etwa Ruttmanns „*Berlin. Sinfonie einer Großstadt*“ (1927)

¹²³ Schmitz, Norbert M.: „Pioniere der Lichtkunst. Zwischen Mythos und Alltag“, In: Schwarz, Michael: "Licht und Raum. Elektrisches Licht in der Kunst des 20. Jahrhunderts", Wienand, Köln, 1998. S. 38

¹²⁴ Standish D. Lawder, „Der abstrakte Film: Richter und Eggeling“, in: Richter, Hans: „1888 – 1976. Dadaist.Filmpionier.Maler.Theoretiker“, Akademie der Künste, Berlin, 1982, S. 30

In einer Dachkammer in München realisierte Ruttmann 1920 seine ersten Bewegungsstudien auf Film mit einer Kamera und einem Tricktisch. Er trug auf hintereinander angeordnete Glasplatten Farbe auf. Durch dieses Verfahren konnte er mehrere Ebenen getrennt voneinander animieren. Besonders bekannt geworden sind seine abstrakten Formenspiele mit Kreisen und Linien. Auf diese Weise ließ Ruttmann seine abstrakten, non-narrativen Filme entstehen. Es ging darin weniger um eine abstrakte Darstellungsweise, als vielmehr um Abstraktion, die sich durch Selektion und Manipulation der Wirklichkeit ergibt. Wie zu Anfang der vorliegenden Arbeit festgestellt, ist die Montage das wesentliche Werkzeug zur Umsetzung synästhetischer Wirkungen.

"Während der langen Jahre meiner Bewegungsgestaltung aus abstrakten Mitteln ließ mich die Sehnsucht nicht los, aus lebendigem Material zu bauen, aus den millionenfachen, tatsächlich vorhandenen Bewegungsenergien des Großstadorganismus eine Film-Sinfonie zu schaffen", schreibt Ruttmann.¹²⁵

Abstrakt zeigten sich die Filme insbesondere aufgrund des Bezugs von Ton und Bild zur außerfilmischen Wirklichkeit. So wird Ruttmanns bekanntestes Werk der „*Berlin. Sinfonie einer Großstadt*“ heute weniger als Dokumentarfilm verstanden, sondern als Bewegungsstudie mit Realaufnahmen. Außerdem kann dieser Film wegen seiner Verbindung von Musik mit Bild als erster Musikfilm angesehen werden.

„Ich will die Gegenständlichkeit Berlins nur unter dem Gesichtspunkt eines bildhaft ästhetischen Sinnes sehen. Genau wie der Musiker mit Dur und Moll, mit Forte und Piano, Crescendo und Decrescendo in Tönen malt, will ich die bewegten Bilder gegeneinander stellen. Aber - man muß sagen - hier sind inkongruente Dinge verglichen: Töne sind Gegenstandslos, haben und brauchen keinen Sinn als sich selbst, die realen Dinge haben jedoch einen Sinn oder in erster Linie einen Zweck hinter dem wir einen Sinn ahnen.“¹²⁶

Ruttmanns Kollege und Freund Hans Richter verwendete in seinen Filmen ausschließlich abstrakte Formen und verzichtete auf Abbildungen. Sein Ziel war es, Film als Film zu behandeln. Insbesondere die Darstellung filmischer und äußerer Wirklichkeit hatte es ihm angetan.

In den Betrachtungen von Ruttmann und Richter kommt der Ursprung der visuellen Bildkunst zunächst aus einer Weiterentwicklung der abstrakten, beziehungsweise gegenstandslosen Malerei zur Geltung. In Bezug auf die Kunst von Eggeling, Richter, Ruttmann und Oskar Fischinger, auf den noch näher einzugehen ist, können durch die eben beschriebenen Versuche und Verfahren als direkte „*Ur-Väter*“ heutiger Visuals bezeichnet werden. Insbesondere in den USA wurden ihre Techniken kopiert und führten unter Miteinbeziehung von Computern zur AV-Kunst.

¹²⁵ Medien Kunstnetz: „Walter Ruttmann. 'Berlin. Die Sinfonie der Großstadt'“, Deutsches Filminstitut – DIF, Frankfurt/M.; <http://www.medienkunstnetz.de/werke/berlin/>; (28.10.2009)

¹²⁶ Medien Kunstnetz: „Walter Ruttmann. 'Berlin. Die Sinfonie der Großstadt'“, Deutsches Filminstitut – DIF, Frankfurt/M.; <http://www.medienkunstnetz.de/werke/berlin/>; (28.10.2009)

„In Europa wenig bekannt, waren es schließlich die amerikanischen Brüder Whitney, die, vermittelt über den im amerikanischen Exil lebenden deutschen Filmmacher Oskar Fischinger, die Tradition sowohl des abstrakten Filmes, als auch der Farblichtspiele integrierten, um sie später als erste mit den mathematischen Gesetzen des Computers zu verbinden.“¹²⁷

Gerade die Brüder Whitney und der Komponist John Cage sollten entscheidend die weiteren Entwicklungen der Musik und des Films prägen.

Es fällt auf, wie sich die Visuals aus einer Vielzahl verschiedener moderner Kunstrichtungen abzuleiten scheinen. Nicht nur aus dem Surrealismus stammen Ideen, sondern auch aus dem Konstruktivismus sowie dem Futurismus. Die Futuristen (1909-1915) bewunderten die neuen technischen Entwicklungen, die Dynamik und die Schnelligkeit der modernen Zeit und die damit verbundene gleichzeitige Wahrnehmung verschiedener Eindrücke (*Reizüberflutung*).

Einige Zeit vor Ruttmann und Richter entwickelt Alexander Laszlo aufgrund seines Klavierstudiums ein feines Gespür für die Klangfarben seines Instrumentes. Er will aus der gleichberechtigten Synthese von Musik und bewegten farbigen Bildern eine neue Kunstform entstehen lassen. Für seine Opus 9 bis 11 gestaltet er eigens für die Musik vorgesehene Bilder. Diese Bilder hatten einen ähnlichen Effekt wie die von Hallock-Greenwalt. Trotz der bereits fortschrittlichen damaligen Technik gelang es selbst in den 1920er Jahren noch nicht, bewegte farbige Formen zu zeigen. Zudem konnten visuelle Übergänge nicht nahtlos dargestellt werden. Laszlo setzte nun ein spezielles Farbenlichtklavier (*Sonchromatoskop*) ein, das mit mehreren Diaprojektoren gekoppelt war. Auf diese Weise konnte er Farben kombinieren und Farbmischungen mit Klängen zueinander in Beziehung setzen.¹²⁸ Wie zuvor Skrjabin wendet sich Laszlo bei diesem Werk direkt an die Zuschauer. Er fordert sie zur Beantwortung einer Art Fragebogen auf. Das Ergebnis dieser Umfrage liegt mir leider nicht vor.

„Die Besucher werden in Interesse psycho-physiologischer Forschungen gebeten, ihre Eindrücke nach folgenden Gesichtspunkten an Alexander Laszlo einzusenden: 1.) Was hat Ihnen gefallen, was nicht und warum? 2.) War es Ihnen möglich, Musik und Farblicht gleichzeitig aufzunehmen? 3.) Empfanden Sie irgendeine Ermüdung?“¹²⁹

Laszlo betrachtete sein Werk nicht als abgeschlossen. Viel eher war es für ihn ein Working Process. Das Zusammenspiel aus Bildern und Musik veränderte sich zusammenfassend mit der Zeit und konnte von Aufführung zu Aufführung anders dargeboten werden.

¹²⁷ Schmitz, Norbert M.: „Pioniere der Lichtkunst. Zwischen Mythos und Alltag“, in: Schwarz, Michael: "Licht und Raum. Elektrisches Licht in der Kunst des 20. Jahrhunderts", Wienand, Köln, 1998. S. 38

¹²⁸ Vgl. See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Die Gleichberechtigung von Farbe und Form – Vom Farbenklavier zum abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=5#textbegin>; (28.10.2009)

¹²⁹ Jewanski, Jörg: „Von der Farbe-Ton-Beziehung zur Farblichtmusik“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: „Züricher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“, Peter Lang, Bern, 2003, S. 132 - 208, S. 225

Interessant ist als Anekdote zur Farbmusik, dass Hermann Hesse das Farbnotensystem sinngemäß 1946 in seinem Werk „*Glasperlenspiel*“ beschreibt:

„Perrot konstruierte sich, nach dem Vorbild naiver Kugelzählapparate für Kinder, einen Rahmen mit einigen Dutzend Drähten darin, auf welchen er Glasperlen von verschiedener Größe, Form und Farbe aneinanderreihen konnte. Die Drähte entsprachen den Notenlinien, die Perlen den Notenwerten und so weiter [...]. Das, was aus Perrots perlenbehängten Drähten später geworden ist, trägt noch heute den volkstümlich gewordenen Namen Glasperlenspiel.“¹³⁰

Im deutschsprachigen Raum ebenso bekannt wie Hesse ist Richard Wagner.¹³¹ Er schuf nicht nur unvergessliche Kompositionen, in denen er die wichtigsten Mythen der Germanen zusammen getragen hat. Seine synästhetische Ideen – die unter anderem in sein Gesamtkunstwerk einfließen – wurden Ausgangspunkt für eine grundlegende Entwicklung der Avantgardisten: die Abstraktion. Indem Akustik und Visuelles zeitgleich auf der Bühne präsent war, wurde Wagners Vorstellung Vorbild für viele andere Künstler und Wegbereiter abstrakter Malerei. Zu ihnen zählte neben Frantisek Kupka (1871–1957), Mikalojus Ciurlionis (1875–1911) und Francis Picabia (1879–1953) auch der russische Maler Wassily Kandinsky (1866–1944).

Es war Kandinsky, der sich fortführend mit der Verbindung aus Musik und bildender Kunst beschäftigte und darin Erfolg hatte. Zusammen mit Franz Marc, Alexej Jawlensky, Marianne von Werefkin und Gabriele Münter sowie anderen Mitgliedern der „*Neuen Künstlervereinigung*“ hatte er am 2. Januar 1911 ein Konzert Schönbergs in München besucht. Besonders beeindruckt hatte ihn ein Streichquartett, das Schönbergs atonale Schaffensperiode einleitete sowie das Klavierstück opus 11. Kandinsky erfuhr durch dieses Konzert einen wesentlichen Impuls auf dem Weg zur Abstraktion. Fasziniert von Schönbergs Werken ließ sich Kandinsky zum Gemälde „*Impression 3*“ von 1911 verleiten.¹³²

Barbara John gibt die weitere historische Entwicklung der Musik und Kunst so schön wieder, dass es sich nicht treffender sagen lässt. So soll an dieser Stelle ein längeres Zitat gestattet sein:

„Anders als Kandinsky, der durch die atonale Musik Schönbergs eine entscheidende Inspiration zur flächigen Farbkomposition erfuhr, rückte für den französischen Maler Robert Delaunay (1885–1941) die Simultanität und damit die zeitliche Wahrnehmung in den Mittelpunkt seines künstlerischen Schaffens. Er benutzte die Gesetze des

¹³⁰ Hesse, Hermann: „*Glasperlenspiel*“, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1972, S. 33

¹³¹ Vgl. Gleining, Andrea: „Is it now? Synästhesie und Farblichtmusik: Der Farblichtflügel“, <http://www.ddm.ethz.ch/pdf/jahrbuchHGKFLFlu.pdf>; (29.10.2009)

¹³² Vgl. Schönberg, Kandinsky, Blauer Reiter und die Russische Avantgarde, Journal of the Arnold Schönberg Center 1/2000, Wien 2000, in: John, Barbara: „Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick“, Media Art Net; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/scroll/; (25.10.2009)

Simultankontrastes zur Erzeugung von Vibrationen im Auge. Die Zeit geriet zu einer neuen Kategorie künstlerischen Schaffens und löste auf gewisse Weise die Bedeutung des zentralperspektivischen Raumes ab.

Über den Rhythmus entstand eine besondere Affinität zwischen Kunst und Musik. Die Bildmotive Delaunays gerieten in Bewegung, sie sollten über den optischen Effekt hinaus gar zur Welterkenntnis führen. Sein Freund, der Dichter Guillaume Apollinaire, bezeichnete diese Malweise poetisch als 'Orphismus'.

Die Malerei geriet bei Delaunay zu einer zeitbasierten Farbkomposition. Die Wahrnehmung erfolgte nicht mehr im Sinne der klassischen Perspektivkomposition eines rechteckigen gerahmten Bildes. In seiner 1912 entstandenen Serie der 'Fensterbilder' komponierte Delaunay meterlange Gemälde, die wie ein Ausschnitt die Wahrnehmung des Bildgegenstandes als zeitlicher Ablauf darstellen.

Die Überlegungen Delaunays über die Bedeutung der Farbe, verbunden mit dem Wegfall der Perspektive und die neue Bildordnung in Analogie zu musikalischen Kompositionen erinnern sehr an die Gedanken Kandinskys. In der Tat lernten sie sich anlässlich der ersten Ausstellung des 'Blauen Reiters' in München im Dezember 1911 kennen, an der auch Delaunay beteiligt war. Erhalten ist ein Briefwechsel zwischen beiden Künstlern vom Herbst 1911 bis zum Frühjahr 1912, als Delaunay seine 'Fenster-Serie' begann.¹³³

Bisher sind zwei Richtungen zu beobachten: Musiker, die synästhetisch versuchen, die Malerei in die Musik zu integrieren. Auf der anderen Seite stehen die Maler, welche ebenfalls synästhetisch die Musik in die Malerei etablieren wollen. Für beide Bewegungen ist die Farbe der Schlüssel zum Erfolg. Immer wieder gehen die Grenzen ineinander über. Maler und Musiker beeinflussen sich gegenseitig. So auch im Fall von Delaunay.

Seine malerischen Ansätze regten dazu an, Farbrhythmen real als Bewegung zu komponieren. Als einer der ersten Vertreter dieser Kunstrichtung versuchte Leopold Survage (1879-1968) eine Farb-Rhythmus-Symphonie zu komponieren. Bis 1913 hatte er zu diesem Zweck über siebzig Studien in Form seines Filmprojekts „*Rythme coloré*“ entworfen. Verwirklichen konnte er seine Ideen jedoch nicht. Bedeutung bleibt aber Survages Conclusion aus seinen Studien.

„Nachdem sich die Malerei von den konventionellen Gegenständen der Außenwelt befreit hat, erobert sie das Terrain der abstrakten Formen. Nun muß sie ihre letzte und wesentliche Schranke – die Immobilität – überwinden, so daß sie ein ebenso reiches wie subtiles Ausdrucksmittel für unsere Empfindungen werden kann wie die Musik. Alles, was uns zugänglich ist, hat seine Dauer in der Zeit, die sich am stärksten in Rhythmus, Aktivität und Bewegung manifestiert [...] Ich will meine Malerei animieren, ich will ihr Bewegung verleihen, ich will in die konkrete Aktion meiner abstrakten Malerei Rhythmus einführen, der meinem inneren Leben entspringt.“¹³⁴

Ein grober historischer Überblick wurde bisher gegeben. Weitere Untersuchungen führen von der Malerei weg und kümmern sich eher um den Film. Von daher soll das Gebiet der Synästhesie zwischen Musik und Malerei nun verlassen werden. Anbei folgen einige Schwerpunkte innerhalb der historischen Entwicklung der Videokunst und AV-Performance. Da sich der Übergang von Malerei

¹³³ John, Barbara: „Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick“, Media Art Net; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/scroll/; (25.10.2009)

¹³⁴ Vgl. Survage, Leopold: „Dokument Nr. 8182, 29.7.1914“, Académie des Sciences, Paris, zitiert nach: John; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/scroll/; (28.10.2009)

zu Film nicht adhoc vollzogen hat, werden auch die Darstellungen in dieser Arbeit etwas verschwommen ineinander übergehen. Aus diesem Grund möchte ich an dieser Stelle nochmals eine kurze Zusammenfassung bringen.

Die Arbeit an der Verbindung aus Musik und Bild beginnt bereits mit der Entstehung der Menschheit. Erste Theorien, die in einem mathematischen Rahmen Versuche zur Farbgestaltung, zu Farbenskalen und ihrem Einsatz in der Kunst durchführen, finden sich ab dem 16. Jahrhundert. Insbesondere ab dem Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts beginnen vor allem Musiker und Maler mit der konkreten Umsetzung der Synästhesie. Das geschieht primär in Form von Farbenlichtklavieren oder auch Farborgeln. Allerdings gestaltet sich deren Produktion so teuer, dass die Instrumente bald in Vergessenheit geraten. Es zeichnet sich jedoch eine intermediale Arbeit von Musik und Kunst ab. Die Grenzen zwischen den Kunstrichtungen verschwimmen. Es geht nicht länger um Kunst, die farbenprächtig musikalische Darbietungen untermalt. Anfang des 20. Jahrhunderts findet sich eine Malerei, welche die Energie zwischen der intermedialen Verbindung zum Ausdruck bringen möchte. Es handelt sich um die Lichtmalerei.

3.4. Lichtmalerei

Bereits in Bezug auf Visuals wurde gesagt, dass experimentelle Kunstformen dort am besten entstehen und sich entwickeln können, wo ein labor-ähnlicher Raum existiert. Bei den Visuals ist es die Clubszene. Zu Anfang des 20. Jahrhunderts hatte sich für die Malerei ein blühender Kunstraum in Weimar entwickelt. Am Weimarer Bauhaus konnten sich die verschiedensten Künste symbiotisch entwickeln. Dies ist der erste Schwerpunkt dieser Arbeit in der Betrachtung der historischen Entwicklung, auf den nun etwas näher eingegangen werden soll. Der Erfolg des Bauhauses ist einigen wenigen Lehrmeistern im Bereich der bildenden Kunst zu verdanken. Darunter fallen der bereits angesprochene Wassily Kandinsky, aber auch Oskar Schlemmer (1888–1943) und László Moholy-Nagy (1895–1946). Ein anderer Vertreter des Bauhauses zur damaligen Zeit ist Paul Klee (1879–1940). Im „klassischen“ Sinn wiederholt er in seinen Werken Motive aus der Musik. In seinem Tagebuch formulierte er:

„Der hauptsächliche Nachteil des Beschauers oder Nachschaffers liegt darin, dass er zunächst vor ein Ende gestellt wird, und, was die Genesis betrifft, scheinbar den umgekehrten Weg geht [...] Das musikalische Werk hat den Vorteil, genau in der Reihenfolge der Conception wieder aufgenommen zu werden, und bei öfterem Hören den Nachteil durch Gleichmässigkeit des Eindrucks zu ermüden. Das bildnerische Werk hat für den Unverständigen den Nachteil der Ratlosigkeit wo zu beginnen, für den Verständigen den Vorteil, die Reihenfolge beim Aufnehmen stark zu variieren. [...] Die polyphone Malerei ist der Musik dadurch überlegen, als das Zeitliche hier mehr ein Räumliches ist. Der Begriff der Gleichzeitigkeit tritt hier noch reicher hervor. Um die Rückwärtsbewegung, die ich

mir für die Musik ausdenke, zu veranschaulichen, erinnere ich an das Spiegelbild in den Seitenfenstern in der fahrenden Trambahn.“¹³⁵

Dieser Tagebucheintrag erinnert an die Kunst von Delaunay. In der Tat kannte Klee den französischen Maler. Er orientierte sich an ihm und griff auch seine Kunstauffassung auf. Statt Delaunays Begriff von der Simultanität benutzt Klee den der Polyphonie.

Im Rahmen des Bauhauses entwarfen des weiteren Kurt Schwerdfeger und Ludwig Hirschfeld-Mack reflektorische Farbenspiele. Peter Stasny, Professor an der Kunstuniversität Linz, beschreibt Hirschfeld-Macks Farbinstrument eingehender:

„Die Vorrichtung, die Hirschfeld-Mack zur Erzeugung seiner Lichtspiele entwickelt hatte, bestand aus einem großen, sperrigen Projektionsapparat und einem kubischen Lichtkasten mit einer Seitenlänge von etwa einem Meter, der auf einem tischartigen Gestell von ungefähr 70cm Höhe ruhte. Oben, unten und seitlich war der Lichtkasten geschlossen, zwei aufgesteckte Spannrahmen vorne und hinten hielten ihn zusammen, von denen der vordere die seitlich einschiebbaren Formschablonen hielt, während der hintere die auf quergespannten Drähten ruhenden, beweglichen Projektionslampen trug. An der Unterkante der offenen Rückseite des Lichtkastens befand sich ein vorgezogenes Brett, worauf die Lampenschalter montiert waren. Zwei an der rechten Seite des hinteren Spannrahmens befestigte elektrische (S.111) Widerstände ermöglichten die stufenlose Regelung der Lichtstärke von sechs bis acht Projektionslampen.“¹³⁶

Wie bei vielen Künstlern, so stehen auch Hirschfeld-Macks Werke in Zusammenhang mit der Malerei. Verschieden hingegen ist die Tatsache, dass seine Bemühungen in Beziehung zu Versuchen im Theater stehen. Es geht beiden um die Etablierung bewegter Gesamtbilder. Er verlässt aufgrund seiner Technik das Gebiet der Malerei. Besser gesagt dehnt er sie mittels Projektionen in den Bereich des Films aus. Durch seine animierte Lichtmalerei kann Hirschfeld-Mack als „Brücke“ zwischen der Synästhesie aus Musik und Malerei sowie aus Musik und Film angesehen werden. Der Meinung Stasnys zufolge habe sich die Notwendigkeit für den Einsatz akustischer Mittel für Hirschfeld-Mack aus der emotional unbefriedigten Wahrnehmung bloßer optischer Abläufe ergeben.¹³⁷ Seine Projektionsbilder sind darüber hinaus mit zeitgleichen Versuchen in den Bereichen der Farblichtmusik, des abstrakten Films und der Lichtkinetik verbunden. Die Beziehung der Farbenlichtspiele zum absoluten Film sei sich Hirschfeld-Mack, so Stasny weiter, spätestens seit seiner Beteiligung an jener Matinee der Berliner Volksbühne im Mai

¹³⁵ Zit. nach Geelhaar, Christian; Klee, Paul: „Schriften. Rezensionen und Aufsätze“, DuMont, Köln, 1976, S. 173, in: John, Barbara: „Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick“, Media Art Net; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/scroll/; (25.10.2009)

¹³⁶ Stasny, Peter: „Ludwig Hirschfeld-Mack: Farbenlichtspiele als Visuelle Musik“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt / Main, 1993, S. 109

¹³⁷ Stasny, Peter: „Ludwig Hirschfeld-Mack: Farbenlichtspiele als Visuelle Musik“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt / Main, 1993, S. 113

1924, beziehungsweise seit dem kritischen Interesse von Moholy-Nagy, bewusst geworden.¹³⁸ Hirschfeld-Mack beschreibt seinen Apparat, mit dem die innere Dynamik der Bilder Paul Klees und Wassily Kandinsky verdeutlicht werden sollte, wie folgt:

„Mittels bewegter Lampen und unterschiedlich geschnittener Schablonen - wurden räumlich und zeitlich gestaffelt – Farbformflächen auf Leinwände projiziert, um so die innere Dynamik der Bilder Paul Klees und Wassily Kandinskys zu verdeutlichen: 'Es kann ein Element aus dem anderen entwickelt werden, vom Punkte zur linearen, zur Flächenbewegung, wobei die Flächenform jede beliebige Form annehmen kann. Durch Abblendvorrichtungen an den Lichtquellen und durch Einschalten von Widerständen ist es uns möglich, einzelne und größere Farbformkomplexe langsam aus dem schwarzen Grunde bis zur höchsten Helligkeit und farbigen Leuchtkraft zu steigern, während andere Komplexe langsam verlieren und sich im schwarzen Grunde auflösen'.“¹³⁹

Das Besondere an seinem Apparat war dessen Anbringung. Die Leinwand wurde von hinten bestrahlt, so dass das Publikum keinen Apparat wahrnehmen konnte. Die Montage sowie die Aufführung bedurfte eines Teams von drei Personen. Den technischen Aufbau und die ästhetische Eigenart seiner Farbenlichtspiele präsentierte Hirschfeld-Mack 1924 erstmals öffentlich. Eine seiner ersten Schriften hatte den Titel: „*Die Reflektorischen Farbenspiele*“. Als erster Künstler versuchte er, die Entwicklung der Farbenlichtspiele aus der modernen Malerei aufzuzeigen. Durch seine genaue Kenntnis von höchster Helligkeit und farbiger Leuchtkraft, regte er zu fugenartigen und streng gegliederten Farbenspielen an. Aufgrund des Einsatzes eben genannter Mittel erreichte er eine Vielfalt von Variationen, ausgehend von einem bestimmten Farbformthema. Er bemühte sich maßgeblich um die Synthese von Bild und Ton und löste damit eine nahezu romantische Suche nach dem „*Kontrapunkt der Malerei*“ aus.¹⁴⁰ So eben bei Klee, der 1921 ausgehend von Hirschfeld-Macks Überlegungen sein Werk „*Fuge in Rot*“ malte. Generell wurde die gemeinsame harmonische Grundlage von Musik und Farbe zur Opposition zum nüchternen Vorgehen der wissenschaftlichen Sinnesphysiologie erhoben.

Der Meinung von Hirschfeld-Mack nach war es der Sinnesphysiologie bis zu diesem Zeitpunkt nicht gelungen, das durch sie gewonnene elementare Formgefühl, die in sie hinein gesehenen Wertvorstellung sowie die gesamte Bauhaus-Pädagogik zu vermitteln. Dadurch sah Hirschfeld-Mack seine Kunst nicht nur als neue Kunstgattung an. Er behauptete, durch sie eine

¹³⁸ Stasny, Peter: „Ludwig Hirschfeld-Mack: Farbenlichtspiele als Visuelle Musik“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt / Main, 1993, S. 117

¹³⁹ Ludwig Hirschfeld-Mack zur Partitur der Reflektorischen Farbenspiele, in: László, Moholy-Nagy: „Malerei Fotografie Film“, Kupferberg, 1927. S. 79, in: Schwarz, Michael: „Licht und Raum. Elektrisches Licht in der Kunst des 20. Jahrhunderts“, Wienand, Köln, 1998. S. 35f.

¹⁴⁰ Schmitz, Norbert M.: „Pioniere der Lichtkunst. Zwischen Mythos und Alltag“, in: Schwarz, Michael: „Licht und Raum. Elektrisches Licht in der Kunst des 20. Jahrhunderts“, Wienand, Köln, 1998. S. 35f.

„Brücke zu sein für die vielen, die ratlos vor den abstrakten Bildern und den neuen Bestrebungen auf allen Gebieten stehen.“¹⁴¹

3.5. Videokunst in der Tradition von Musik und Film

Im bisherigen Teil der historischen Betrachtung wurden die ersten Ideen zur Synästhesie aus der Antike heraus nachgestellt. Nachdem Physiker, Maler und Musiker Theorien und erste Konzepte zur Umsetzung synästhetischer Kunst entwickelt hatten, war es für experimentelle Künstler möglich geworden, die Ideen in die Praxis umzusetzen. Es entstanden zunächst abstrakte Gemälde, in welchen mathematische und musikalische Elemente wiederzufinden waren. In der Musik baute man ab dem 18. Jahrhundert Farbenlichtklaviere und Farborgeln. Jedoch setzten sich diese Instrumente auf Dauer nicht durch. Mit Beginn des 20. Jahrhunderts bietet ein neues Medium die Lösung zu allen bisherigen technischen Problemen: der Film. Aufwendige Effekte, direkte Farbverläufe im Kunstwerk und die Verbindung von Musik und Bild mittels Montage sind nun möglich. Der Film wird das Material, das sich am prägendsten auf die künstlerische Auseinandersetzung mit der Synästhesie auswirken soll. Mit dem Filmmaterial konnte gearbeitet werden: es konnte in Formen zerschnitten, neu zusammengesetzt werden und die Künstler konnten auf die Filmstreifen mit Farbe malen und Effekte erzielen. Dadurch ergaben sich auch für die visuelle Bildkunst neue Möglichkeiten. Das Medium Film half dabei, Projektionen leichter zu bewerkstelligen. Dennoch versprach es noch nicht den Erfolg, den die Visuals später erhalten sollten. Insbesondere aus den abstrakten Filmen, wie denen von Ruttmann und Richter, sind die heutigen Visuals entstanden. Auslösendes Moment für diese Entwicklung war die Auffassungen etlicher Künstler, die naturalistische Darstellung mit den Mitteln des Theaters, wie Schauspiel, Kulisse, Drehbuch und Zwischentitel, aufbrechen zu wollen. Ausschließlich durch Verwendung von Kamera, Tricktisch und Farben sollten abstrakten Formenspiele entstehen. Abstrakt im Sinne von non-fiktiv zeigten sich Filme insbesondere dann, wenn die Verbindung von Ton und Bild auf die außerfilmische Wirklichkeit verwies.

Dies ist der zweite Schwerpunkt der Arbeit, der im folgenden aus Gründen der Übersichtlichkeit auf einige Unterkapitel aufgeteilt werden soll. Er bezieht sich auf die Entstehung der Visuals aus den Formen des Films.

¹⁴¹ Vgl. Hirschfeld-Mack, Ludwig: „Hirschfeld-Mack: Bauhäusler und Visionär“, 1925, in: Schwarz, Michael: "Licht und Raum. Elektrisches Licht in der Kunst des 20. Jahrhunderts", Wienand, Köln, 1998. S. 8f.

3.5.1. Absoluter / Abstrakter Film

Um sich effektiv von den fiktiven Formen, die sich vom Theater aus bis in den Film erstreckten, distanzieren zu können, forderten viele Künstler eine völlig Trennung von der Sprache des Theaters und der Literatur. Es entstand die Trennung zwischen Theatralität und Buchstäblichkeit, wie sie von Michael Fried definiert worden sind.¹⁴² Die Künstler des Minimalismus zwischen 1860 und 1960 gehen der Auffassung nach, dass es keine richtige Darstellung der Objektivität geben könne. Gestaltung sei Theatralität. Die Realität sei subjektiv. Es gäbe immer eine Seite eines Objekts, die für andere nicht sichtbar sei. Eben diese Seite wollten die Vertreter des Modernismus und Post-Modernismus darstellen, so Fried. Wichtigstes Instrument war die Sprache. In diesem Kontext sprach der russische Revolutionsfilmer Dsiga Vertov von der „*echten internationalen, absoluten Filmsprache*“¹⁴³. Es prägte sich der Begriff „*absoluter Film*“ für Filme die sich nur mit einer optischen, absoluten Filmsprache befassten. Die von Vertov international verständlichen Formen sollten aus den Naturgesetzen abgeleitet werden. Somit ist der ursprüngliche Gedanke hinter dem absoluten Film eine naturalistisch-realer; kein rein abstrakter Film, wie zunächst angenommen werden könnte.

1921 läuft der erste abstrakte, absolute Film vor deutschem Publikum. Es ist Ruttmanns Bewegungsstudie „*Lichtspiel Opus I*“ zur Musik von Max Butting.¹⁴⁴ Da zu dieser Zeit noch kein Farbfilm existierte, musste Ruttmann jedes Bild per Hand nachkolorieren.

„Dabei besteht der entscheidende Unterschied zwischen Film und Lichtspiel darin, dass bei einem Film die auf Zelluloid gebannte Lichtkunst als unveränderbares Kunstwerk festgelegt ist, während sie bei Farbenklavieren jedes Mal neu im Rahmen einer Aufführung entsteht.“¹⁴⁵

„*Lichtspiel Opus I*“ gilt ohnehin als erster abstrakter Film. Als abstrakt werden Filme bezeichnet, auf denen keine Abbildung eines konkreten Gegenstandes erkennbar ist. Sie wurden anfangs auch absolute Filme genannt, da sie sich nicht mit der Interpretation einer außerfilmischen Realität beschäftigen. Umstritten ist, ab welchem Abstraktionsgrad eine Arbeit als abstrakt zu bezeichnen ist. Die Spanne reicht von abgefilmten gegenstandslosen Vorlagen über semiabstrakte

¹⁴² Fried, Michael: „Art and Objecthood“, University of Chicago Press, Chicago, 1998

¹⁴³ Vgl. cinetext: „Dziga Vertov und das Kinoauge: Chelovek's kino-apparatom im filmästhetischen Kontext der 1920er-Jahre“, September 2007; <http://pr4hobel.phl.univie.ac.at/magazine/schaefer/vertov.html>; (28.10.2009)

¹⁴⁴ Vgl. Medien Kunstnetz: „Walter Ruttmann. 'Lichtspiel Opus I'“, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/opus1>; (28.10.2009)

¹⁴⁵ See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Die Gleichberechtigung von Farbe und Form – Vom Farbenklavier zum abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=5#textbegin>; (28.10.2009)

Realaufnahmen mit schwer bestimmbarer Motive (z.B.: *Schattenspiele*) bis hin zu der kamera- und abbildungslosen Direktbearbeitung des Filmmaterials.¹⁴⁶

Überdies ist Ruttmann der Erste, der annähernd von einer Art Künstler spricht, die dem heutigen Visualisten sehr nahe kommt:

„Eine Kunst für das Auge, die sich von der Malerei dadurch unterscheidet, dass sie sich zeitlich abspielt (wie Musik). Es wird sich deshalb ein ganz neuer, bisher nur latent vorhandener Typus von Künstler herausstellen, der etwa in der Mitte von Malerei und Musik steht. Für diese neue Kunst ... kann auf alle Fälle mit einem erheblich breiteren Publikum gerechnet werden, als es die Malerei hat...“¹⁴⁷

Ein Großteil der abstrakten Filme bezieht sich ausdrücklich auf Musik oder musikalische Prinzipien. Ab 1923 wurden die Rhythmus-Filme von Hans Richter unter verschiedenen Titeln gezeigt, 1925 die *Diagonalsymphonie* von Helmuth Viking Eggeling. Ihre Werke wurden bereits eingehend besprochen. Dennoch eine kurze Wiederholung, um die Bedeutung ihrer Kunst in den Kontext zum absoluten Film zu stellen: An ihren Werken lassen sich wesentliche Elemente des abstrakten Films aufzeigen. Alle drei Schöpfer waren bildende Künstler und verstanden ihre Werke auch als Malerei mit Zeit. Sie wollten in ihren Filmen die Beziehungsverhältnisse zwischen Formen in ihrer zeitlichen Entwicklung untersuchen und machten diese enge Anlehnung an musikalische Prinzipien in den Filmtiteln deutlich. Zugleich bestehen zwischen diesen Pionierarbeiten auch wesentliche Unterschiede: *Lichtspiel Opus 1* hatte eine eigene, für den Film geschriebene Partitur, der Film arbeitet daher mit aufeinander abgestimmten auditiven und visuellen Rhythmen, wohingegen die *Diagonalsymphonie* bewusst stumm intendiert war, den Rhythmus also allein über das Bild herstellt. Richters Filme wurden mal mit, mal ohne musikalische Begleitung vorgeführt.

Dem Ludwig Boltzmann Institut nach sei es bereits 1925 (*vier Jahre nach dem Erfolg von „Lichtspiel [...]“*) zur Zäsur des abstrakten, absoluten Films in Deutschland gekommen.¹⁴⁸ Die Zäsur resultiert auf Filmvorführungen französischer abstrakter Filme. Im Rahmen der Matinee „*Der Absolute Film*“ in Berlin (1925) waren Arbeiten wie „*Ballet mécanique*“ von Fernand Léger und „*Dudley Murphy*“ sowie „*Entr'acte*“ von Renè Clair gezeigt worden. Léger, Clair und Murphy zielten nicht auf eine Übersetzung von Musik in abstrakte Formen ab. Stattdessen verzichteten sie auf Effekte und zogen Realaufnahmen vor, die sie mittels Collage und Montage zusammenfügten.

¹⁴⁶ Vgl. See this Sound: „Kompendium. Filmtanz, Tanzfilm und getanzt Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/50?p=4>; (28.10.2009)

¹⁴⁷ Ruttmann, Walter, in: Universität Halle, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>; (25.10.2009)

¹⁴⁸ Vgl. See this Sound: „Kompendium. Musikalisches im abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/drucken/53>; (28.10.2009)

Enttäuscht von der künstlerischen Entwicklungen in diesen Filmen wendeten sich Ruttmann und Richter vom Film ab.

Marcel Schwierin und Sandra Naumann geben im Kompendium des Ludwig Boltzmann Instituts einen anschaulichen historischen Überblick über die weitere Entwicklung des abstrakten Films wieder.

„Im Verhältnis von Bild und Ton lassen sich mehrere Phasen unterscheiden: In den 1920er Jahren stand das Experiment mit dem Bild im Vordergrund; der Ton zum Bild wurde eher nachrangig behandelt. Die meisten Filme wurden- je nach vorhandenen Möglichkeiten- mit Ton oder stumm aufgeführt. In den 1930er Jahren drehte sich das Verhältnis von Bild und Ton um: Der Großteil der abstrakten Filme wurde auf eine schon bestehende, oft populäre Musik animiert. In den 1960er und 1970er Jahren löste man das Verhältnis von Bild und Ton konzeptuell bzw. strukturell: Bild und Ton bilden eine fast gleichwertige künstlerische Einheit; der Ton wurde meist vom Filmemacher selbst gestaltet. Seit den 1960er Jahren wird auch mit dem Medium Video abstrakt gearbeitet, wobei die unterschiedliche Technik jeweils auch grundsätzlich andere Herangehensweisen evoziert.“¹⁴⁹

Neben Ruttmann und Richter finden sich noch andere bedeutende Künstler und Vertreter des abstrakten Films. Zu nennen wären hier zum einen Len Lye. In seinem Farbfilm „*A Colour Box*“ malt er abstrakte Motive direkt auf den Film. Es gibt bei der Produktion des Films keine Kamera. Lye gilt somit als Begründer des handmade, direct oder cameraless film. Für den Soundtrack benutzte er eine kubanische Melodie, die ihm als Grundlage für die Herstellung assoziativer Bezüge zwischen bestimmten Tönen und Formen diente.¹⁵⁰

Zum anderen sollte die US amerikanische Mary Ellen Bute, genannt werden, die ab 1934 mehr als zwölf gegenstandslose Filme drehte. Oft wurden ihre Filme im Vorprogramm gezeigt. So lässt sich annehmen, dass sie neben dem deutschen Oskar Fischinger die vermutlich publikumswirksamste abstrakte Filmemacherin war. Nicht nur im Erfolg ähnelt Bute dem deutschen Künstler. Ebenso wie er besteht ihr Ziel in der Etablierung von Strukturanalogien, die sich durch die Übertragung musikalischer Kompositionsprinzipien auf die Organisation bildnerischer Elemente ergeben. Die Bilder in ihren Werken entstehen aus der Musik heraus.

Der in Grimmlinghausen geborene Farbmusik-Künstler Oskar Fischinger (1900 – 1967) produzierte zwischen 1921 und 1953 ungefähr 30 visuelle Musikfilme; zunächst ohne Ton und schwarz-weiß, später vertont und farbig. Er stand in seinem Schaffen in direkter Nachfolge zu Ruttmann. Bei einer der Opus-Aufführungen 1921 hatten die beiden miteinander Bekanntschaft gemacht. Von

¹⁴⁹ Vgl. See this Sound: „Kompendium. Musikalisches im abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/drucken/53>; (28.10.2009)

¹⁵⁰ Vgl. See this Sound: „Kompendium. Musikalisches im abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/drucken/53>; (28.10.2009)

Ruttmanns Kunsthandwerk ausgehend, sollte Fischinger zu einer Vielzahl an Neuerungen in der Szene der Videokunst beitragen.¹⁵¹

Fischinger zeigte sich begeistert von den kleinen Figuren (*geometrische Dreiecke und Kreise, organische Halbmonde und Wirbel*) im Opus Ruttmanns, deren Bewegungen einer sorgfältig ausgearbeiteten Choreographie folgten. Er beginnt selbst mit der Realisierung abstrakter Filme. Beschäftigt man sich heute mit der AV-Kunst eingehender, so führt kein Weg an ihm vorbei. Jedoch verwendet er die Anreize Ruttmanns, um sie noch organischer zu gestalten. Er entwickelt sie weiter. Fischinger experimentiert mit Flüssigkeiten. Aus Ölen und anderen chemischen Bestandteilen erschafft er künstlerisch Bilder, die wirbelförmig ineinander überfließen. Aus Wachs und Ton baut er seine so genannte „*Wachsmaschine*“.

„Die 'Wachsmaschine' synchronisierte die Klinge einer guillotineartigen Schneidemaschine, mit der man normalerweise Käsescheiben schneidet, mit der Blende einer Filmkamera. Jedesmal, wenn die Maschine eine Scheibe geschnitten hatte, nahm die Kamera ein Einzelbild von der durch den Schnitt freigelegten Oberfläche auf. Der dabei entstandene Film zeigte zeitlupenartig den sich durch den Wachsblock bewegenden Querschnitt, der entsprechend den jeweils hineinmodellierten Konfigurationen gegenständliche oder abstrakte Bewegungen darstellte.“¹⁵²

Fischingers Erfindung war dermaßen innovativ, dass wiederum Ruttmann 1922 ein Patent dafür erwirbt. Den Erlös investiert Fischinger in den Bau einer zweiten Maschine. Beide Maschine tourten von nun an durch Deutschland. In Berlin beispielsweise setzte sie Ruttmann für die Spezialeffekte in Lotte Reiningers Film „*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*“ ein – dem ersten abendfüllenden Scherenschnittfilm.¹⁵³

In München reichert Fischinger seine Bilder mit komplizierten organischen und abstrakten Bildern an, die ihm durch die Maschine möglich wurden. Er belässt es jedoch nicht bei der Maschine, sondern widmet sich ab 1925 weiteren künstlerischen Experimenten: unter anderem verwendet er nun Schablonen, Zeichnungen, selbststrutierende Moirè Muster (*Muster, die bei Überlagerung von Rastern oder Linien durch die Entstehung neuer Linien entstehen*) und die Übereinanderlagerung von Bildkombinationen mittels optischer Überblendungen.

Seine Kunst wurde alsbald von einigen anderen Künstlern adaptiert. So etwa von James Whitney, Jordan Belson, Harry Smith und Charles Dockum. Sie wurden bekannt als die „*Kalifornische Schule*“. Auch der bereits erwähnte Len Lye gehört zu dieser Schule. Hierin zeigt sich der Erfolg des deutschen Visualisten und Künstlers: seine Erfindungen waren so erfolgreich, dass sie selbst im

¹⁵¹ Naumann, Sandra: „Musikalisches im abstrakten Film“, <http://beta.see-this-sound.at/kompodium/abstract/53>; (22.10.2009)

¹⁵² Moritz, William: „Oskar Fischinger“, in: Gehr, Herbert: „Optische Poesie. Oskar Fischinger: Leben und Werk“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main, 1993, S. 8

¹⁵³ Moritz, William: „Oskar Fischinger“, in: Gehr, Herbert: „Optische Poesie. Oskar Fischinger: Leben und Werk“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main, 1993, S. 10ff

entfernten Amerika Anwendung fanden. Durch Fischinger entdeckt die kalifornische Schule Möglichkeiten einer freien künstlerischen Entwicklung.¹⁵⁴

Namhaft ist aus dieser Schule der Maler James Whitney (1921 – 1982), einer der Whitney Brüder, hervorgegangen. Bereits im Alter von 18 Jahren produzierte er seine ersten Filme. Meistens in Zusammenarbeit mit seinem älteren Bruder John. William Moritz beschreibt Whitneys Stil folgendermaßen:

„Alle Filme von James Whitney sind von einem ungewöhnlichen Gespür von Zeit und Form geprägt, aber auch von einer besonderen Farbharmonie.“¹⁵⁵

Von Seiten des Ludwig Boltzmann Instituts heißt es, Fischingers Studie Nr. 2 sei wahrscheinlich der erste Vorläufer des Musikvideos gewesen. Denn wie die späteren Studien Nr. 3, Nr. 4 und Nr. 5 sei auch die zweite Studie nicht nur exakt zu einem Schlager, in diesem Falle zu Vaya Veronica, synchronisiert, sondern es würde im Abspann des Films auch auf die im Handel erhältliche Schallplatte verwiesen. Dabei verstand Fischinger seine Arbeiten allerdings nicht als eine Illustration der Musik, sondern als Transportmittel seiner abstrakten Kunst. In ihrer so erzielten unmittelbaren Zugänglichkeit waren Fischingers Studien beim Publikum sehr beliebt und daher im Gegensatz zu den meisten anderen experimentellen Filmen auch kommerziell ein Erfolg.

„Indem Fischinger 1932 für 'Tönende Ornamente' die Lichttonspur von Hand malte, versuchte er den Beweis anzutreten, dass zwischen visuellen und akustischen Formen ästhetische Korrespondenz besteht. Diese synästhetische Theorie setzt eine eindeutige Beziehung zwischen Hören und Sehen voraus.“¹⁵⁶

Für dieses Werk belichtete er gemalte Formen auf die Bild- und Tonspuren des Filmstreifens. Die so erzeugte synthetische Wellenform wurde mithilfe der Fotozelle des Projektors in Klänge transformiert, sodass die Betrachter die jeweiligen Formen zugleich sehen und hören konnten. Eine Beschreibung des Werks findet sich bei Bódy und Weibel:

“Zwischen Ornament und Musik bestehen direkte Beziehungen, das heißt Ornamente sind Musik. Ein Tonstreifen weist am Rand einen feinen Streifen zackigen Ornamentes auf. Dieses Ornament ist gezeichnete Musik, ist Ton. Durch den Projektor geschickt klingen diese gezeichneten Töne unerhört rein und ganz offensichtlich sind hier phantastische Möglichkeiten.“¹⁵⁷

Das bekannteste Werk Oskar Fischingers dürfte die „*Komposition in Blau*“ sein. Es zeichnet sich durch eine sehr präzise Schnitttechnik aus. Das Filmische ist passend zum Rhythmus, der Harmonie und der Melodie in der Musik geschnitten. Oskar Fischinger betrachtete den Film nach

¹⁵⁴ Vgl. Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987. S. 34

¹⁵⁵ Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter, 1987. S. 36

¹⁵⁶ Universität Halle, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>; (25.10.2009)

¹⁵⁷ Bódy und Weibel, in: Universität Halle, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>; (25.10.2009)

musikalischen Gesichtspunkten. Wie andere seiner Filme, so sollte auch „*Komposition in Blau*“ so unterbewusst wirken wie Musik.

„Man soll die Aussage eines abstrakten Bildes unbewußt in sich aufnehmen, ohne sie in Worte kleiden zu können. [So ergibt sich beim wiederholten Betrachten] eine neue Nuance oder Wechselwirkung kosmischer und spiritueller Art.“¹⁵⁸

Mitunter versuchte sich Fischinger an einem Großprojekt zusammen mit Walt Disney. Der Film wurde zwar kein Erfolg und in den meisten Fällen von der Presse negativ kritisiert. In der Szene der Videokunst gilt der abendfüllende visuelle Musikfilm „*Fantasia*“ jedoch als ein Meilenstein der Videokunst. Für die Dreharbeiten war Fischinger 1936 extra nach Hollywood gezogen. Der Film sollte aus der Musik heraus geboren werden und für alle Menschen international verständlich sein. Das erinnert stark an die Forderungen Vertovs. Aufgrund des kommerziellen Anspruchs an den Film von Seiten des Publikums zog sich die Produktion in die Länge und konnte erst 1940 fertiggestellt werden.

3.5.2. Musikvideos

Mit Fischinger ist die Geschichte der synästhetischen Videokunst in der Mitte des 20. Jahrhunderts angelangt. Die Synästhesie findet nicht länger zwischen Musik und Malerei, sondern im Medium Film statt. Die Künstler malen meist auf Glas und können dadurch farbige Animationen an Leinwände projizieren. Doch ihre Werke sind oft nur innerhalb der Kunstszene bekannt. Sie eignen sich nicht, wie Disneys „*Fantasia*“ beweist, für eine kommerzielle und massenwirksame Verbreitung. Das soll sich Mitte des letzten Jahrhunderts aufgrund der Musikvideos ändern. Noch existieren keine Visuals im heutigen Sinne. Die Akzeptanz gegenüber solcher synästhetischer Videos ist noch nicht gegeben. Doch wenn Visuals die bildhafte Umsetzung von Musik sind, was ist dann ihr Unterschied zu Musikvideos?

„Das synästhetische Ideal ist schon erfüllt, wenn man sich das Wort *Musikvideo* einmal genauer ansieht: *video* = ich sehe. Die übersetzte Bedeutung lautet also: Ich sehe Musik. Sieht man von mit Musik unterlegten Zusammenschnitten ab (Studiovideos, in denen die Band beim Spielen gefilmt wurde), kann man sagen, dass Aspekte der Avantgardekunst der [19]20er Jahre, wie visuelle Musik und Montagefilm, den Beginn für die Musikvideos gestellt haben.“¹⁵⁹

Die meisten Musikvideos sind jedoch wesentlich kommerzieller ausgerichtet, als es Visuals sind. Oft dienen sie in der Funktion eines Werbespots für ein Musikstück. Damit sind sie nicht immer

¹⁵⁸ Oskar Fischinger 1930 über Studie Nr. 6, in: Sheyidin, André: „Oskar Fischinger und Visuelle Musik“, Köln International School of Design, 2008;

http://sheyidin.de/fileadmin/editorial/study/0804_vdnt2/Oskar_Fischinger_und_Visuelle_Musik.pdf; (28.10.2009)

¹⁵⁹ Universität Halle, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>, (25.10.2009)

Kunstwerke. In diesem Kontext findet Oskar Fischinger erneut Anklang. Obwohl sein Einfluss überall in der Diskussion um Musikvideos bis in die 1960er Jahre zu spüren ist, lässt sich keinesfalls von einer linearen Entwicklung innerhalb der künstlerischen Schulen sprechen, die sich auf ihn berufen. Eher gehen die Grenzen ineinander über. Mit Sicherheit lässt sich nicht sagen, ob Fischinger oder ein anderer ausschlaggebender und prägender Faktor war. Es lässt sich auch darüber streiten, ob Fischinger das erste Musikvideo produziert hat. Zwar synchronisierte er Filmmaterial zu Musikaufnahmen. Doch ist er meiner Meinung nach viel mehr an einem erhabenen und freien Kunstanspruch angetan, als sich einzelnen Liedern zum Beispiel im Schnitt unterzuordnen. Für ihn dürfte der Wert des Videos über dem der Musik gestanden haben. Dieser Zweifel bleibt selbst dann bestehen, wenn sich Verfechter einer gegensätzlichen These finden. Der Filmproduzent Herbert Gehr etwa ist folgender Meinung:

„[...] er [Fischinger] hat eine regelrechte Schule der Inspirationen gegründet, so dass es zu einer Generationenfolge kam, innerhalb derer jedes Mitglied die Anstossenergie des vorherigen nach seinem Interesse und je eigenen Zwecken verwandelte und gebrauchte. Auf diese Weise gesellen sich Namen zueinander wie James und John Whitney, John Belson, [...] Hy Hirsch, [...] Len Lye, [...] Nan June Paik, Mary Ellen Bute, Bruce Conner, [...] die nicht nur auf unterschiedlichste Art und Weise dem Musikvideo Mittel gaben und Wege wiesen, sondern gar wie [John] Whitney Jr., [...] und Conner selbst Musikvideos inszenierten [...].“¹⁶⁰

Ähnlicher Meinung ist Günther Rötter, Professor für Musikwissenschaft an der Universität Dortmund.¹⁶¹ Laut ihm entstanden die ersten Musikvideos Anfang des letzten Jahrhunderts. Die Ersten ihrer Art wurden zwischen Januar 1941 und 1947 von Fischinger produziert. Meist waren sie drei Minuten lang. Zu sehen waren sie an öffentlichen Orten, wie etwa in Nachtclubs, Bars und Restaurants. Zu diesem Zeitpunkt hatte die Firma „*Panorama*“ bereits die ersten Fernseher auf den Markt gebracht. Die Geräte unterscheiden sich zu heutigen Geräten in etlichen Punkten. So wogen sie etwa zwei Tonnen. Pro Stück kosteten sie bis zu 12.000 Dollar. Mit der Entwicklung dieser Endgeräte nahm die Produktion von Musikvideos ebenso zu. Über 2000 Filme stellten Firmen, wie Minoco und RCM Productions, innerhalb dieser sechs Jahre her.

Der Erfolg der Geräte von Panorama ging mit der Zeit zurück. Wurden 1943 10.000 Stück produziert, so waren es 1947 nur noch 2000 Stück. Die Ursache für den Rückgang ist nicht bekannt. Wahrscheinlich liegt es an der Technik. Die Fernseher waren unhandliche Geräte mit kleinen Bildschirmen von 20 inch Höhe (*umgerechnet rund 50 Zentimetern*). Zudem nimmt in den 1940er Jahren die Verwendung der Fernsehapparate zu. Diese bieten dem Zuschauer einen bequemerem Bezug an, Musikdarbietungen zu verfolgen. Ein weiterer Grund könnte sein, dass mit der

¹⁶⁰ Gehr, Herbert: „The Gift Of Sound&Vision“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main, 1993, S. 15f.

¹⁶¹ Vgl. Rötter, Günther: „Videoclips und Visualisierung von E-Musik“, in: Kloppenburg, Josef: „Musik multimedial: Filmmusik, Videoclip, Fernsehen“, Laaber, Laaber, 2000. S. 261-266, S. 261

Etablierung des Fernsehens als Gerät und im Programm Live-Übertragungen mit der Zeit möglich werden, die aufwendige Maschinen, wie die von Panorama bedeutungslos machen.

Es wäre an dieser Stelle sicherlich interessant, zu untersuchen, ob Gehrs und Rötters Thesen in Anlehnung an weiter oben stehenden Zweifel aufrecht gehalten werden können. Doch gleichgültig, wie eine solche Untersuchung ausfallen würde, steht fest, dass Fischinger bis Mitte der 1960er Jahre alles im Sujet des Experimentalfilms ausprobiert hatte, was heute für die Veränderung von Sehgewohnheiten im Film relevant ist. Dazu gehört unter anderem die Etablierung extrem schneller Schnittfolgen, wie sie eben bei Musikvideos vor allem der elektronischen Musikszene vorgekommen. Im Grunde können seine Soundies als erste Musikvideos betrachtet werden. Denn in ihnen wurde vorwiegend die Aufführung der Musik gezeigt. Sie dienten zur Kommerzialisierung der Musik. Aufgelockert wurden die Musikszenen durch amüsante Filmszenen, die den Musiktitel szenisch unterstützten beziehungsweise kommentierten oder durch Szenen, in denen Frauen in knapper Bekleidung auftraten. Im Unterschied zu den späteren Visuals ist bei den frühen Musikvideos eine deutliche Akzentverschiebung zur Musik zu beobachten. Laut Günther Rötter zeigen die narrativen Elemente bereits eine deutliche Ähnlichkeit zu den späteren Videoclips, wie sie heute auf dem Musiksender MTV zu sehen sind.¹⁶²

Die damaligen Soundies heben sich allerdings zu den heutigen Videoclips ab. Während heute viele Musikvideos aus etwa der gleichen musikalischen Richtung kommen (*meistens Pop und Rock*), war bei den Soundies alles möglich: Country- und Westernmusik, russische Balalaikamusik, irische Folklore bis hin zu Big-Band-Musik von Stan Kenton, Tommy Dorsey oder Count Basie, Duke Ellington und Nat King Cole.

Gerade von der jüngeren Generation wurde in den 1950er Jahren die Möglichkeit genutzt, Musik in eigenen Sendungen im Fernsehen zu übertragen. So entstanden in den USA die so genannten „*popular music shows*“. Eine der langlebigsten Sendungen unter ihnen war „*American Bandstand*“. Anfang der 1960er Jahre setzte ein ähnlicher technischer Aufschwung auch in Europa ein. In England etablierten sich Sendungen wie „*Juke Box Jury*“, „*Top of the Pops*“ und „*Ready Steady Go*“.¹⁶³

Obwohl die Musiksendungen sichtbar großen Erfolg hatten, gingen die weiter oben erwähnten Soundies nicht unter. Sie kamen Anfang der 1960er Jahre zurück. Diesmal technisch ausgereifter. So wurde in Frankreich das Scopitone vorgestellt. Es konnte einen 16mm-Film auf einen 60cm

¹⁶² Vgl. Rötter, Günther, 2000. S. S.261

¹⁶³ Vgl. Rötter, Günther, 2000. S.264

hohen Bildschirm projizieren. Während Panorama Geräte mit einer schwarz-weißen Auflösung vertrieben, zeigte sich die neue Technologie mit dem damals neuartigen Technicolor, also dreifarbig in RGB. Diese Farbdarstellung wurde vor allem zur Präsentation der europäischen Pop-Ikonen genutzt.¹⁶⁴

Eine gesteigerte Verwendung von Farbe erfahren die Videos in den 1970er Jahren. Musikgruppen, wie Pink Flyod und Genesis, touren nicht nur mit aufwendigem Equipement um die Welt. Sie visualisieren auch ihre Videos farbenprächtig und psychedelisch sowie in aufwendigen Lichtshows. Auch für Rocksendungen gibt es bald darauf eigene Videoclips. Die ersten sind „*In Concert*“ (ABC), „*Midnight Special*“ (NBC) und „*Rock Concert*“ (Don Kirshner). Das deutsche Pendant zu diesen Sendungen war der „*Beat Club*“. In dieser Sendung treten Interpreten auf, die lippensynchron zu einem Playback und von einem hauseigenen Orchester begleitet, ihre Stücke vorstellen.

3.5.3. Exkurs: Der „Beat Club“

Produzent des „*Beat Club*“ ist Mike Leckebusch. Quasi als Pionier der Szene in Deutschland versieht er Musikvideos mit visuellen Effekten. Er vermittelt nicht länger, wie andere Produzenten, Musik als abgefilmte Bühnenauftritte der Sänger. Er gibt dem Genre des Musikvideos mehr Gestaltungsfreiraum. Er bezieht zum Beispiel den Hintergrund mit ein, gestaltet diesen grafisch. So ist im Video der deutschen Pop-Gruppe „*die Prinzen*“ ein gemalter Hintergrund zu sehen. Hauselemente, Ausschnitte aus Klassenzimmern und anderes wird auf einen Blue Screen projiziert, visuelle Effekte und Muster im Regieraum gestaltet und gemischt – „*heute wie damals als hand-made-films, mit Found Footage und Taschenspielertricks [...]*“, heißt es in einem Artikel von Herbert Gehr über den Club.¹⁶⁵

Nach Gehr würden auch andere Videos von den Freiheiten zeugen, die Leckebusch seinen Werken gewähre. So würde er in vielen Videos aus den 1960er Jahren sehr rasch zwischen den einzelnen Kamerawinkeln hin und her schalten. Er spiele mit verschiedenen Lichteinstellungen und ergänze das Spektrum der Lichteffekte mit einfachen Ornamenten, die im Hintergrund flimmern.

¹⁶⁴ Vgl. Rötter, Günther, 2000 S. 263

¹⁶⁵ Vgl. Gehr, Herbert: „Willkommen im Beat Club“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main, 1993, S. 126ff.

Im Grunde lässt sich bei Leckebusch von einem der ersten, wenn nicht sogar vom ersten Video Jockey im heutigen Sinne sprechen. Denn was heute bei den Musikvideos per digitalem Schnitt gemacht wird, schnitt er selbst live während der Aufnahmen. Um die Sendung ansprechender zu gestalten, verwendete er nicht nur zahlreiche Effekte. Er unterbrach die einzelnen Beiträge durch andere Beiträge im Pop-Art-Stil und blendete mit psychedelischen Mustern hin und her. Trotz innovativer Ideen, konnte er sich anfangs jedoch nicht völlig gegenüber der Musikindustrie behaupten. Er musste heftig bei den jeweiligen Managements werben, um die Bands in seinen Club zu bekommen. Obwohl er den Musikgruppen keine üppige Gage zahlen konnte, lockte die Qualität seiner Arbeit sowie die Atmosphäre in seinem Studio in Bremen etliche Gruppen an. Dazu zählt beispielsweise der Rockmusiker Sting.

3.5.4. Light Shows und Wet-Show-Verfahren

Die restliche Entwicklung der synästetischen Videokunst vollzog sich in den nächsten Jahrzehnten rasant. Tiefgehende Entwicklungen scheint es nicht mehr zu geben. Eher gehen die einzelnen Entwicklungsschritte innerhalb von nur wenigen Jahren ineinander über. So gestaltet sich eine tiefgehende historische Wiedergabe ebenso schwierig. Ich möchte aus diesem Grund darauf verzichten und werde mich stattdessen auf die wesentlichsten Tendenzen beschränken.

Oskar Fischingers Werk wirkt sich nicht nur auf die frühen Musikvideos aus. Auch im Bereich der Light Shows taucht Fischinger auf. Denn aus seiner Schule stammt die Schlüsselfigur Harry Smith. Smith begann mit abstrakter Filmarbeit und führte bereits in den 1940er und frühen 1950er Jahren seine Arbeiten als Light Shows mit nur einem Projektor auf.

Charakteristisch für die Light Shows und die in diesem Rahmen stehende psychedelische Kunst ist der Versuch der Künstler, die natürlichen Wahrnehmungsformen zu überschreiten. Dieses Bestreben erinnert mit Recht an die Absichten der minimalistischen Künstler. In beiden Kunstrichtungen versuchen die Künstler, den Betrachter über spektakuläre, hochtheatrale im Sinne von künstlerisch ausgefeilten intermediale Veranstaltungen zu erreichen. Eben dazu gehören die Light Shows, aber auch andere Formen von Film- und Videoinstallationen. Oftmals sind die Veranstaltungen entweder religiös, spirituell oder mystisch konotiert. Ziel ist es, den Betrachter in Auseinandersetzung mit dem Gezeigten zum Eigenengagement zu motivieren. Darin gehen die Vertreter der Light Shows über das Bestreben der Avantgarde hinaus. Zunächst sollte der Betrachter zum Umdenken gebracht werden. Jetzt gilt es, ihn zu motivieren. Angestrebt werden insbesondere

politische, sexuelle oder künstlerische Handlungen, um eine Befreiung in diesen Bereichen zu erfahren. Damit will man sich von bestehenden Wertennormen distanzieren. Ab den 1960er Jahren gestaltet sich die synästhetische Videokunst links gerichtet. Diese Eigenschaft hat sie bis heute beibehalten.

Unter dieser Betrachtung steht „*Light Show*“ nicht, wie angenommen werden könnte, für eine mit Lichteffekten gestaltete Veranstaltung aus dem Unterhaltungsbereich. Der Begriff steht für eine Darbietung über Projektoren, die im Vergleich zu anderen Darstellungsformen, wie etwa dem „*Expanded Cinema*“, großen Aufwand erfordern. Also einer Art Show, die im Grunde das Gegenteil von dem meint, was sie durch ihren Namen vermittelt. Das einzig „Leichte“ ist inzwischen die technische Realisierung der Verfahren geworden, die im Gegensatz zur früheren Technologie durch erheblich kostengünstigere Mischgeräte vollbracht wird. Die Geräte helfen, wie beim Musikredakteur, Kameramann und Still-Fotografen Hy Hirsh (1911-1961), vorgefundenes Material mit Aufnahmen, die aus der Überlagerung von Bildern, wechselnden Hintergründen und anderen Formen surrealer Verwandlung montiert sind, hervorzubringen. Harry Smith war es, der in der Mitte des letzten Jahrhunderts mit Jazzmusikern, wie Dizzie und Gillespie im „*Bob City*“-Nachtclub in San Francisco auftrat und damals erstmals weg von den bis dahin gängigen Soundies führte.¹⁶⁶

Wegbereitend und zugleich eine Brücke zwischen der AV-Kunst der 1950er Jahre um Oskar Fischinger und der psychedelischen AV-Kunst sind die „*Wet-Show*“-Verfahren. Sie sind verwandt mit den Light Shows. Sie können als die technische Umsetzung der einstigen Vorstellung von Hallock-Greenwalt angesehen werden. Bei den Wet-Shows laufen flüssige Farbmittel und andere Flüssigkeiten auf flachen Glasschalen ineinander und erzeugen so in Echtzeit organische Form- und Farbeffekte. Besonders verbreitet waren diese Videos in den 1950er Jahren bei Jazzkonzerten sowie Beat-Poetry-Lesungen. Insbesondere die Westküste der USA ist in dieser Zeit das „*Land der Experimente mit Projektionen, Film und neuen Medien*“. Gerne werden die Verfahren der Wet-Shows von Theater- und Performancegruppen, wie dem Open Theater und seiner Produktion Revelations, eingesetzt. Unter anderem wird Filmmaterial sogar auf nackte Darsteller projiziert. Vor allem San Francisco tut sich als Stadt der AV-Künstler hervor. Die Shows wurden immer ansprechender. Sie versuchten, immer experimenteller und kunstfertiger den Zuschauer

¹⁶⁶ Moritz, William: „Visuelle Musik: Höhlenmalerei für MTV?“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt / Main, 1993, S. 142

anzusprechen. Manche Künstler begannen, Overhead-Projektoren mit gefärbten Ölen und Tinten einzusetzen. Sie synchronisierten die flüssigen Bilder zu den Improvisationen der Musiker.¹⁶⁷

Es ist in erster Linie Seymour Locks zu verdanken, dass gerade dieser Stadt eine solch große Bedeutung zukommt. Bereits 1952 legt er am San Francisco State College mit Flüssigkeit gefüllte Glasschalen auf Overhead-Projektoren. Die Farben rührt er an und quirlt sie auf.

Desweiteren gebührt dem Lichtkünstler Bill Ham besondere Beachtung. Er und sein Partner Elias Romero (*einem Schüler von Seymour Locks*) veranstalteten die ersten Light Shows in der Beat Colony. Somit verbinden die beiden die Beat-Ära mit der jungen psychedelischen Kunst. Auch die beiden, formiert in der Gruppe „*Light Sound Dimension*“, kommen ursprünglich aus der bildenden Kunstrichtung. Sie malten an und für sich abstrakt-expressionistische Bilder, worin sich erneut eine Verwandtschaft zu den Avantgardisten zeigt. 1965 entwerfen Ham und Romero die erste Light Show-Anlage für den Red Dog Saloon in Virginia City, Nevada.

Ein dritter namhafter Künstler auf diesem Gebiet ist Ken Kesey. Er versuchte, mit Musik vom Band und AV-Kunst in die Unterhaltungspolitik zu gehen. So entstehen unter anderem die halb offizielle Pranksters-Light Show „*Roy's Audioptics*“.

Eine weitere Entwicklung der Light Shows ergab sich in den 1960er und frühen 1970er Jahren – sozusagen als zweite Generation – , als sich andere Visualisten zunehmend den Arbeiten Fischingers und anderen Künstlern der abstrakten Malerei und des Films bedienten. Es ging vor allem um die Übernahme abstrakter, absoluter Kunsttechniken. Lesey, Romero und Ham könnten ihre Vorgänger sein. Besonders beeinflusst zeigen sich Kenneth Anger, Bruce Conner, Hy Hirsh und Pat O'Neill. Aus den Effekten aus der Trickkiste wurde ernsthafte Kunst: Breitband-Mixturen aus verlaufenden Flüssigkeiten, Dias, Trickfilmen und flackernder Stroboskop-Beleuchtung fanden direkte Einwirkung auf das Filmmaterial. In dieser Entwicklung spielt nun immer häufiger die Computertechnik hinein, durch die viele der aufwendigen Verfahren nicht möglich gewesen wären.

Der Einfluss der Light Shows hat sich nicht bis in die heutige Videokunst halten können. Damals waren sie jedoch fester Bestandteil der psychedelischen Szene. Sie waren ebenso wenig wegzudenken, wie Drogen, Musik, Plattencover, Day-Glo-Poster und Hippiemode.

„Lightshow-Künstler und Firmen entwickelten individuelle, nicht mehr nur abstrakte Stilrichtungen und führten neue Techniken ein, verwendeten Dias, die den Inhalt der Songs illustrierten, dreifachbelichtetes Filmmaterial und Closed-Circuit-TV oder projizierten Filmaufnahmen von Tanzenden auf die Band und das Publikum.“¹⁶⁸

¹⁶⁷ Grunenberg, Christoph: „Politik der Ekstase: Kunst für Geist und Körper“, in: Grunenberg, Christoph: „Summer of Love. Psychedelische Kunst der 60er Jahre“, Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit, 2005, S. 21

¹⁶⁸ Grunenberg, 2005, S. 23

Einer der Ersten, die für Rockgruppen Videos entwarf, war Andy Warhol. Anfang 1966 realisierte er seine erste Multimedia- Show. Bekannt wurde sie unter dem Titel, „*Andy Warhol`s Up-tight*“, später umbenannt in „*The Exploding Plastic Inevitable (EPI)*“. In diesem Projekt projizierte er Filme zur Musik von „*Velvet Underground*“ und steigerte ihre visuelle Wirkung durch Stroboskope und Scheinwerfer. Sein Projekt war so erfolgreich, dass es von ihm ausgehend bald größere EPI-Shows in einer größeren Diskothek namens „*The Dome*“ geben sollte. Heute erscheint jährlich das Neueste aus der elektronischen Musikszene auf einer gleichnamigen CD. Die Shows werden wie folgt beschrieben:

„Die Wände der Diskothek wurden weiß gekalkt und dienten als eine Riesenprojektionsfläche, so dass die Zuschauer von allen Seiten vom Geschehen umgeben waren. Auch die bei den Up-tight- Shows existierende Barriere zwischen den agierenden Darstellern und den rezipierenden Zuschauern entfiel.“¹⁶⁹

In dem Sinne werden in den 1960er Jahren die AV-Künstler ebenso wie die Musiker auf Plakaten groß angekündigt. Topbands engagierten eigene Light Show-Künstler, um sich ins rechte Licht setzen zu lassen. Allmählich erfährt die Videokunst eine neue Bedeutung als Lichtdesign. So entstanden maßgeschneiderte Spektakel, die Musik, Bühnenshow, Werbung und Fan-Artikel als unverwechselbares Paket präsentierten. Deutlich tritt zu der ursprünglichen synästhetischen Verbindung aus Musik und Film andere Faktoren, wie Bühne und Choreographie, als Unterhaltungswert hinzu. Die synästhetische Videokunst wird publikumstauglich.

Neben den Bands kooperieren auch Betreiber großer Konzertbühnen mit Light Show-Firmen. So etwa die „*Joshua Light Show*“ am Fillmore East in San Francisco. Joshua White ist Film-und Theatermann. Insbesondere seine Kenntnisse bezüglich Bühnenbild, Beleuchtung und Spezialeffekte machen seine Arbeiten aus. Seine Light Shows führt er in der Regel mit sechs Mitarbeitern durch. Somit zählen seine Darbietungen zu den komplexesten und raffiniertesten Shows in diesem Bereich. Die Shows zeichnen sich durch die Anwendung unterschiedlichster Techniken aus. Dazu zählt etwa das Wet-Show-Verfahren, Farbräder, Lumia-Effekte, Dias mit konkreten Motiven, Filmschleifen, Closed-Circuit-Video und farbiges Licht. White hebt sich von der Konkurrenz nicht nur durch die Vielzahl seiner Arbeitstechniken ab, die in den 1960er und 1870er Jahren zudem äußerst fortschrittlich erschienen. Es sind vor allem Rückprojektionen, wodurch die Farben und Kontraste intensiver werden, und die Illusion erhalten bleibt. Die erzeugten Bilder werden im Negativraum gezeigt - unkadriert und ohne die Lichtquelle für die Projektion preis zugeben. Dies verleiht der Darbietung etwas Körperloses und Visionäres.

¹⁶⁹ Rottmann, 2009. S. 19

Zudem geht die Joshua Light Show direkter als andere Shows auf den Darsteller, beziehungsweise den Musiker, ein. Sie improvisiert zur jeweiligen Musik, wobei das Spektrum verwendeter Darstellungsmittel von abstrakten Bildern bis zur Kombination unterschiedlicher Techniken und Stilrichtungen reicht.

Am 8. Mai 1965 konnte das Fillmore East aufgrund seines Erfolgs ins ehemalige East Village Theater umziehen. Dadurch gewinnt es an Bedeutung und wird innerhalb kurzer Zeit zur ersten Adresse für Rockkonzerte in New York.

„Joshua White is renowned for his light show at the Fillmore East (not to be confused with the inane re-branded The Fillmore New York at Irving Plaza) in the late sixties and early seventies. Employing an arsenal of various trailblazing effects, including the now-iconic “liquid light”, the Joshua Light Show catapulted Fillmore crowds into cosmic depths from which many have yet to return. In his post-Fillmore life, White has gone on to a career in television direction and mixed-media art. But he continues to keep a few fingers dipped in the liquid light.“¹⁷⁰

An der Ostküste sieht die AV-Szene etwas anders aus. Hier gilt Bob Goldstein als wichtiger Wegbereiter. Die Szene ist kommerzieller ausgerichtet als im Westen. So arbeitet Goldstein seit 1965 an einer intelligenten Light Show („*LightWorks*“), die er an kommerzielle Clubs verkaufen will. Das Bedeutende hieran war die Einführung des Begriffs der Multimedialität im Kontext mit den AV-Performances.

„The term 'multimedia' was coined by Bob Goldstein (later 'Bobb Goldsteinn') to promote the July 1966 opening of his 'LightWorks at L'Oursin' show at Southampton, Long Island. On August 10, 1966, Richard Albarino of Variety borrowed the terminology, reporting: 'Brainchild of songscribe-comic Bob ('Washington Square') Goldstein, the 'Lightworks' is the latest multi-media music-cum-visuals to debut as discotheque fare.'". Two years later, in 1968, the term 'multimedia' was re-appropriated to describe the work of a political consultant, David Sawyer, the husband of Iris Sawyer -- one of Goldstein's producers at L'Oursin.“¹⁷¹

Doch auch andere Künstler, wie abermals Andy Warhol, zeigen Interesse. Goldstein strebt nicht nur nach einer intelligenten Light Show, sondern nach einem total environment. Das bedeutet, dass er die AV-Präsentation der Musik sowohl inhaltlich, als auch atmosphärisch anpassen und zu einem dreidimensionalen Erlebnis arrangieren möchte. Zu diesem Zweck gestaltet er großflächige Filmbilder und Dias, die er zusammen mit farbigem Licht und Diskokugeln auf mehrere Leinwände projizieren kann.

Das Bindeglied zwischen West- und Ostküste stellt vor allem Anthony Martin dar. Er war Leiter des Tape Music Centers in San Francisco. Es liegt nahe, dass er es war, der Joshua White

¹⁷⁰ Del Signore, John: „Joshua White, 'The Joshua Light Show'“, Arts and Events, April 2007; http://gothamist.com/2007/04/02/interview_joshu.php; (29.10.2009)

¹⁷¹ „History of the term multimedia“, Brisbane Multimedia Design; <http://www.brisbanemultimediasign.com/>; (29.10.2009)

maßgeblich beeinflusst hat. Denn Martin kommt oft nach New York, um dort seine Light Shows im Electric Circus zu präsentieren.

„Erfunden wurden die Lightshows in San Francisco, die New Yorker Szene machte Kunst daraus; ihr ging es um kontrollierte, intellektuelle Unterhaltung, im Gegensatz zur unmittelbar körperlichen Wirkung, die West-Coast-Künstler intendierten.“¹⁷²

Noch hatte sich die Trennung zwischen AV-Performance und Musikvideo noch nicht vollständig vollzogen. Die Musikvideos orientierten sich Mitte des 20. Jahrhunderts an der Videokunst. Sie machte es aufgrund der raffinierten Techniken erforderlich, sich dem „*psychedelischen*“ Stil anzupassen. Nicht nur Pop-Gruppen erkannten die Notwendigkeit einer farbig-poppige Filmgestaltung. Auch Rock-Gruppen erkannten die Wirksamkeit dieser Videos. Das Streben nach „*Bewusstseinsweiterung*“ wurden vor allem zum Anliegen des Expanded Cinema und der Psychedelic Art. Sie begannen, die Grenzen zu sprengen, indem sie mit Projektionen, Film und neuen Medien experimentiert.¹⁷³ So entstanden Illuminationen durch Laser-Shows und Stroboskop-Blitze, unterstützt durch Spiegel-Licht-Kugeln und Nebelmaschinen. Die Videokunst war zu diesem Zeitpunkt in solchem Maße experimentell geworden, dass sie zum Entstehen der Clubs führte.

Mit der Eröffnung der ersten Clubs in den 1970ern setzte eine erste Kommerzialisierung und Popularisierung der Psychedelic Art ein. Das bekannteste Festival dieser Art dürfte das Woodstock-Festival 1969 gewesen sein. Dies ist jedoch kritisch zu sehen, da es sich um ein Freiluft-Festival handelt und viele Drogenkonsum tagsüber stattfanden. Die Charakteristika des Clubs, wie sie in der einleitenden Definition genannt worden sind, sind hier nicht völlig erfüllt. Es ist somit nicht nur fraglich, ob die Light Shows überhaupt zu sehen waren.

Die frühe Clubszene fand ihren Meister in den Veranstaltungen im Planetarium von San Francisco. Dort tauchten Projektoren Bands, wie Pink Floyd, in ein Meer aus Farben. Sinn war es, dem Besucher eine Show zu bieten, die durch Reizüberflutung der Wirkung von LSD in nichts nachstand. Somit wurde die Brücke zwischen psychedelischer Kunst (*von der Wirkung auf das Bewusstsein her*) und Expanded Cinema (*von der Raumgestaltung her*) geschlagen. Zeitgleich verwendete Andy Warhol an der Ostküste der USA Projektionen, um den Veranstaltungen einen ironischen Unterton zu verleihen.

„'Expanded Cinema' [...] wurde zum Stichwort für den Versuch, die Definition von Film und Projektion aus Hollywood und dem 'normalen' Kino herauszubewegen.“¹⁷⁴

¹⁷² Grunenberg, 2005, S. 25

¹⁷³ Vgl. Grunenberg, 2005, S. 22

¹⁷⁴ Baker, 2008, S. 172f.

3.5.5. Expanded Cinema

Schon öfter ist in dieser Arbeit der Begriff des „*Expanded Cinemas*“ gefallen. Hier soll nun endlich eine Erklärung folgen. „*Expanded Cinema*“ ist der Versuch, Film über die Grenzen der Leinwand hinaus lebendig zu machen. Der Begriff soll zugleich an die mediale Funktion des Kinos sowie an die Zeit erinnern, in der Kino als sprachloses Kino der Attraktionen existierte. Offenkundig ist die Umsetzung der Filmtheorien russischer Revolutionsfilmer das künstlerische Bestreben dieser Art von Kino. Wobei es nicht mehr um Attraktionen allein geht, die sich aufgrund der Wirkung von Film per se ergeben. Den Attraktionen haftet nun etwas Performatives an. Ein Beispiel soll das erläutern: Peter Kubelka zeigte 1957 einen Filmstreifen in einer Projektion und nagelte ihn anschließend auf Holzpflocke, die auf einer Wiese standen. Auf diese Art wird das optische Erlebnis Film materiell ertastbar: Das Publikum kann um den aufgespannten Film herumgehen, ihn anfassen oder zusehen, wie er in der Witterung verwest.¹⁷⁵

Aus eben dieser Richtung der intermedialen und performativen, visuellen Umsetzung von Musik entsteht in den 1960er Jahren das um die dritte Dimension erweiterte Kino – das „*Expanded Cinema*“ - an der Westküste der USA.

Verwandt ist diese Form des Kinos mit der Total Environment-Bewegung. Ein gutes Beispiel ist die Aktion „*MovieMovie*“ aus dem Jahr 1966. So zumindest die Auffassung des österreichischen Künstlers Peter Weibel. Die Aktion fand im Rahmen des Experimentalfilm-Festivals in Knokke-le-Zoute, Belgien, statt.¹⁷⁶ Weibel befasste mit dem „*Expanded Cinema*“ intensiv. Durch ihn hatte die Szene einen außergewöhnlichen Stand in Mitteleuropa erreicht. So inszenierte er die Eröffnungsrede zum ersten europäischen Treffen unabhängiger Filmemacher 1968 in München im Sinne der Kunstrichtung. Er und seine Wiener Kollegen (*Valie Export, Kurt Kren, u.a.*) krachten durch eine Kinoleinwand und schossen mit Feuerwerkskörpern auf das Publikum.¹⁷⁷

Dennoch sticht bei all den Expanded Cinema Experimenten „*MovieMovie*“ als multimediales Ereignis heraus. Denn die elektronische Geräuschemusik von Musica Elettronica Viva wurde teilweise durch Bewegungen der Performer moduliert und mit stroboskopischen Lichteffekten verstärkt. Unter Mitwirkung von Theo Botschijver, Jeffrey Shaw, Tjebbe van Tijen und Sean Wellesly-Miller wurde zudem eine Plastikhülle aufgeblasen. Es entstand ein ballonförmiges Gebilde aus zwei Kegeln, wovon der innere eine weiße und der größere äußere eine transparente

¹⁷⁵ Fuchs, Miriam: „Avantgardefilm/ Experimentalfilm/ Undergroundfilm“, http://www.franzreichle.ch/images/3pdfs_kurs/tx-avantgardefilm.pdf; (26.10.2009)

¹⁷⁶ Vgl. Weibel, Peter: „Jeffrey Shaw: Eine Gebrauchsanweisung“, in: Shaw, Jeffrey: „Jeffrey Shaw: A User's Manual“, ZKM Verlag, Karlsruhe, 1997, S. 2

¹⁷⁷ Baker, 2008. S. 172f.

Oberfläche besaß. Im Zwischenraum fanden die Aktionen statt. Die dort gezeigten Performances hatten alle den Einsatz mobiler Leinwände gemeinsam. Um räumliche Tiefenwirkung zu erzeugen, brachte man semitransparente Projektionsleinwände hintereinander an der Decke an. So wurde mittels Plastik eine veränderbare Gestalt möglich. Das Publikum hatte ferner die Möglichkeit der Partizipation, da ballonförmige Leinwände von ihnen aufgeblasen und verformt werden konnten.

„Die besondere Leistung Jeffrey Shaws besteht in der Entwicklung des so genannten interaktiven Kunstwerks, das er bereits frühzeitig mit seinen ersten Arbeiten- noch vor der Einführung der elektronischen Techniken- auf den Weg gebracht hat. Mit der Interaktion wurde die bloße Betrachterrolle des Publikums und damit auch der traditionelle Kunstbegriff außer Kraft gesetzt“, so Heinrich Klotz.¹⁷⁸

Konkret kam die Interaktion zwischen Bild und Publikum durch die direkte Projektionen des Bildes auf die Körper der Zuschauer zustande. Weitere verwendete Elemente, wie Feuer, Konfetti, Dampf und aufblasbaren Strukturen und mobile Projektionen – Elemente, die eine Reaktion der Zuschauer erzwingen - wurden bei „*MovieMovie*“ auch bei weiteren Expanded Cinema-Experimenten verwendet.¹⁷⁹

Eben weil die Reihe dieser Experimente Gemeinsamkeiten aufweist, lässt sich von einer intermedial und performativ angelegten Bewegung aus den 1960er Jahren sprechen. Zudem entstammt der Begriff der Multimedialität, wie zu sehen war, der Kunstrichtung. Den Anspruch der Intermedialität und Performance erfüllten sie alle aufgrund vielfältiger und reichhaltiger Präsentationsformen. Somit ist die Bezeichnung des „*Cinema*“ irre führend. Kino ist lediglich die Projektion von Filmmaterial auf eine Projektionsfläche. Viel eher geht es um das „*synästhetische Kino*“; um Farbmalerie ähnlich zu den Farbenklavieren. Die Bedingungen des traditionellen Kinos - gedacht als Filmprojektion auf einer Fläche in einem Kubus – sollten hinterfragt und letztlich überwunden werden.

Das somit entstehende „*erweiterte Kino*“ sollte einerseits die Wirklichkeit durch Ansprechen der Sinne unter realen Bedingungen, wie Geschwindigkeit, Richtung und Dimensionalität, adäquat abbilden. Zum anderen sollte das Bewusstsein der Rezipienten maximal angesprochen werden.

Der einzelne Rezipient sollte für neue Wahrnehmungs- und Kommunikationsprozesse sensibilisiert werden. Die Visualisten des „*Expanded Cinema*“ erreichten dies über einfache und mehrfache Film-, Dia- und Videoprojektionen auf statische oder bewegliche Leinwände unter Einbezug von Elementen der Performance, Musik und auch des Publikums.

¹⁷⁸ Klotz, Heinrich: „Partizipation und Interaktion“, in: Shaw, Jeffrey: „Jeffrey Shaw: A User's Manual“, ZKM Verlag, Karlsruhe, 1997, S. 6-19, S. 10

¹⁷⁹ Vgl. Weibel, 1997, S. 2

Neben „*MovieMovie*“ sollte als zweites Beispiel die Arbeit des Engländers Malcolm Le Grice genannt werden. In seiner Arbeit „*Castle I*“ (1966) ließ Le Grice eine lichtspendende Glühbirne im Film mit einer realen Glühbirne vor der Projektionsfläche korrespondieren. Durch diese Doppelbelichtung von zwei Seiten wurden Vorführraum und Publikum in ein flackerndes Blitzlichtgewitter getaucht. Auf diese Weise wurden Wirklichkeit und „*Filmwelt*“ in Bezug zueinander gesetzt. Es entstand in den Worten Rottmanns, „*ein neues atmosphärisches Universum*“.¹⁸⁰

Eben um diese Verbindung aus Wirklichkeit und Fiktion ging es den Vertretern des „*Expanded Cinemas*“. Es sollte zum synästhetischen „*Abbild einer von Technologie und Massenmedien geprägten gesellschaftlichten Wirklichkeit*“ werden und die „*Komplexität des modernen Großstadtlebens*“ erfassen.¹⁸¹ Youngblood setzte das Expanded Cinema gar dem erweiterten Bewusstsein gleich:

„When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. [...] The new cinema has emerged as the only aesthetic language to match the environment in which we live.“¹⁸²

Was Youngblood hier der Synästhesie zuspricht, sei mit der Wirkung psychedelischer Rauschmittel vergleichbar. Denn laut ihm könne die Verbindung von Bild und Ton unter psychedelischer Farbgestaltung gleiche Reaktionen beim Zuschauer bewirken, wie die Synästhesie. Mittel der Visualisten war der Projektor. Ohne ihn wären experimentelle Filme des „*Expanded Cinema*“, Light Shows sowie „*Liquids*“ nicht denkbar gewesen. Hierin verschmelzen diverse soeben genannte Kunstrichtungen.

3.5.6. Ein besonderer Fall: Die Vortex Konzerte

Eine besondere Form des „*Expanded Cinema*“ ist die Reihe der Vortex Konzerte. Auch, wenn das in direkter Weise eher musiktechnisch und auditiv als visuell zutrifft. Drei Jahre lang fanden sie zwischen 1957 und 1960 im Morrison Planetarium im Golden Gate Park von San Francisco statt. Das Besondere an ihnen war die Beleuchtungskunst in direktem Zusammenhang mit der Musik. Im Mai 1957 begann das erste der Vortex Konzerte. Es läutete eine ganze Reihe von experimentellen und ethnischen Musikkonzerten ein. Diese Konzerte wurden jedoch nicht live

¹⁸⁰ Vgl. Rottmann, 2009. S. 17

¹⁸¹ Vgl. Barber-Kersovan, Alenka: „Pop goes Art – Art into Pop. Andy Warhol, The Velvet Underground und die Folgen“, S. 67, in: Rottmann, 2009. S. 18

¹⁸² Youngblood, Gene: „Expanded Cinema“, in: Rottmann, 2009. S. 18

gespielt, sondern von Band wiedergegeben. Ihr Komponist war der, durch seine elektronischen Musikkompositionen bekannt gewordene Dichter und Komponist Henry Jacobs. Als dann sein Freund Jordan Belson hinzukam, wurde aus der Vortex Konzertreihe ein Ort für experimentelle und elektronische Musikexperimente.

Das Morrison Planetarium als Veranstaltungsort war in seiner Erscheinung ebenso gigantisch wie das gesamte Projekt. 36 Lautsprecher waren in mehreren Stationen zu je drei Lautsprechern und in einem gleichen Abstand zueinander aufgestellt worden. Mit weiteren Lautsprechern im Zentrum des Raums, untergebracht in einem 60 Fuß hohen Turm, brachten es die beiden Organisatoren auf insgesamt 50 Soundquellen. In seiner Publikation, „*Expanded Cinema*“, hält Youngblood fest, was Jordan Belson zu dieser Anlage sagte:

„The acoustics were very unusual [...]. Very hushed, and you could hear any sound no matter how far away, as though it were right behind you, because sound carried over the dome.“¹⁸³

Was hier angesprochen wird, ist im Grunde eine visuelle Gestaltung von Sound. Selbst, wenn der Sound (*etwa durch Projektionen von Wellen*) nicht sichtbar wird. Denn der Zuhörer kann sich den Sound räumlich vorstellen. Er bekomme das Gefühl, so Belson, der Sound käme von einer Quelle vor und zugleich hinter ihm. Um das zu realisieren, installierte das technische Personal des Planetariums eine erhebliche Menge an Equipment. Das nicht etwa für eine weitere Verwendung für das Planetarium, sondern speziell für Vortex. Dazu zählten ein Audio-Keyboard, von dem aus sich individuell die Lautsprecher ansteuern ließen. Durch die besondere Aufstellung der Lautsprecher konnte ausgehend vom Keyboard der Sound sogar „im Kreis“ abgespielt werden. Daher, so Youngblood, leite sich der Titel „*Vortex*“ ab. Vortex beschreibt die strudelnde Bewegung der akustischen Schwingungen durch den Raum. Zusätzlich stellte Belson weitere Interferenzbild-Projektoren auf; zusätzlich zu den ohnehin bereits installierten Projektionsquellen. Belson erinnert sich:

„Also we experimented with projecting images that had no motion-picture frame lines, we masked and filtered the light, and used images that didn't touch the frame line. It had an uncanny effect: not only was the image free of the frame, but free of space somehow. It just hung there three- dimensionally because there was no frame of reference. I used films- Hy Hirsh's oscilloscope films, some images James Whitney was working on for Yantra, and some things which later went into Allures- plus strobos, star projectors, rotational sky projectors, kaleidoscope projectors, and four special dome- projectors for interference patterns. We were able to project images over the entire dome, so that things would come pouring down from the center, sliding along the walls. At times the whole place would seem to reel.“¹⁸⁴

¹⁸³ Youngblood, 1970. S. 388ff.

¹⁸⁴ Youngblood, 1970. S. 389

Wie in den voran gegangenen Feststellungen ersichtlich geworden sein sollte, ist Vortex nicht nur von seiner experimentellen Anordnung und seiner Größe etwas besonderes. Vortex ist ein Projekt, bei dem Sound in den Raum gesteuert abgegeben werden konnte. Durch die Richtungsweisung des Sounds entstand Dimensionalität. Der Zuhörer konnte sich den Sound regelrecht räumlich vorstellen. Zudem wurde Musik auf eine weitere Ebene verlagert – auf die Zeit. Denn durch unterschiedliche Ansteuerung der Soundquellen dauerte es auch unterschiedlich lang, bis der Sound auf dem einen oder anderen Lautsprecher zu hören war. Es entstand Geschwindigkeit durch Sound.

„Belsons und Jacobs´ Konzerte machten aus dem Erlebnis der Unendlichkeit des Nachthimmels ein spektakuläres Feuerwerk von Farben, abstrakten Formen und hypnotischen Explosionen sich bewegender, mandalaartiger Muster.“¹⁸⁵

Von den Vortex Konzerten fanden insgesamt rund 100 Veranstaltungen statt. Davon zwei Wochen auf der Weltausstellung in Brüssel im Jahr 1958. Doch zwei Jahre später verweigerte das Planetarium jegliche weitere Form von Unterstützung. Damit endete die Vortex Reihe – ohne, so Youngblood, jemals sein ganzes Potential genutzt haben zu können.

3.5.8. Die Brücke zur heutigen Zeit: Musikvideos bei MTV

1981 kam es zu einem weiteren, bedeutenden Schritt in Richtung heutiger Musikvideos: der Musiksender MTV (*Music Television*) nahm seine ununterbrochene Übertragung von Musikvideos auf. Die Absicht des Senders lag darin, den Verkauf der Lieder aus den Musikcharts zu fördern und darüber hinaus zu begünstigen. Der Sender unterstützte die Kommerzialisierung der Musik mittels fernsehtechnischer Verfahren. In Bezug auf die Musikvideos als Kunstgattung zeigt sich im Sendekonzept von MTV am deutlichsten der Unterschied zu den eher artifiziellen Visuals. Zudem wurden die Musikvideos bei MTV allgemein tiefgehender in Bezug auf die Darstellung von Sänger und Band gehalten. Dem zugute kamen Regelverstöße gegen konventionelle Sehgewohnheiten. Es entstand durch ein für Musikvideos künftig typisches Schnittverhältnis eine eigene visuelle Sprache, die tausende von Menschen zur gleichen Zeit ansprachen.

Seitdem es digitale Videos gibt, wurde diese „neue“ Filmsprache noch mehr ausgebaut und das Bearbeiten von Musikvideos viel bewusster. So wurden die Videos zum Beispiel viel bewusster auf

¹⁸⁵ Iles, Chrissie: „Flüssige Träume“ in: Grunenberg, Christoph: „Summer of Love. Psychedelische Kunst der 60er Jahre“, Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit, 2005. S. 68

den Takt der Musik geschnitten. Das führte zu einer stärkeren Verbindung von Musik und Video. Heute gibt ein Großteil der Visualisten zu, von der visuellen Manipulation und den Effekten der Musikvideos inspiriert worden zu sein.¹⁸⁶

Mit der Herleitung der Videokunst über die abstrakte Malerei, die Entwicklung der Farbenlichtklaviere und die Entwicklung bewusstseinsweiternder Techniken in den Videos ist die historische Entwicklung bis zur Gegenwart abgedeckt. Es bleibt nicht mehr viel mehr übrig, als auf eine letzte Neuerung einzugehen, die sich aus Wien kommend inzwischen international etabliert hat.

3.5.7. Ambient Cinema, eine neue Art von Kino

Verwandt mit dem „*Expanded Cinema*“, aber etwas jünger, ist das „*Ambient Cinema*“. Der Begriff bedeutet „*umgebendes Kino*“, worin sich die Verwandtschaft zeigt. Auch das Ambient Cinema bezieht sich auf das Kinoerlebnisses, das durch die dritte Dimensionalität erweitert wird. Ambient Cinema bezieht sich im Gegensatz zum Expanded Cinema strikt auf die Projektion von Visuals. Das soll das folgende Beispiel illustrieren. Ein Vertreter dieser Richtung aus Wien ist der austro-britische Filmemacher Frederick Baker. Über ein zur herkömmlichen Verwendung von Projektoren erweitertes System, dem Video Moving System (VMS), ist es ihm möglich geworden, Bilder im Kinosaal in einem Bogen von 180 Grad zu bewegen. Vom Video Moving System war bereits zu Anfang dieser Arbeit die Rede.

VMS stammt aus Wien. Erfunden wurde es von Udo Kapeller und Thomas Kühne. Es wird inzwischen vor allem bei Großveranstaltungen, wie dem Urban Art Forms (UAF), verwendet.

VJane, Astrid Steiner von Luma.Launisch, nennt in einem Video von VMS^{®187} einen von mehreren Vorteilen, die das neue Projektorsystem bietet: Man könne, so Steiner, den Raum ganz neu nutzen. Nicht mehr auf eine Leinwand, sondern auf einen ganzen Raum beziehe sich das neue Denken.

Christian Lakatos, der Managing Director von UAF glaubt, im VMS-System neue Projektionsflächen zu finden¹⁸⁸. Dadurch, dass sich die Projektionen aufgrund der Spiegelflächen am Beamer bewegen lassen, könnten fortan auch die Besucher selbst als Projektionsflächen verwendet werden.

¹⁸⁶ Dekker, www.pixelache.ac/2005/articles/vj-culture-desc/; (17.8.2009)

¹⁸⁷ VMS Video Moving System® @ urban artforms 2008 Electronic Music Dance Festival, Österreich 2008, 00:00:26-34

¹⁸⁸ VMS Video Moving System® @ urban artforms 2008 Electronic Music Dance Festival, Österreich 2008, 00:00:40-56

Beides, so Gery Herlbauer, Head of Video beim Urban Art Forms und Teil des VJ-Kollektivs 4yourEye, mache das Raumdesign aus und ergebe eine neue Art der Raumgestaltung¹⁸⁹. Herlbauer meint, im VMS-System die Symbiose aus Lichttechnik und Video-Performances zu erkennen.

Der größte Unterschied besteht laut Gerd Schneider, Light Design und Operator des Urban Art Forms, zwischen herkömmlichem Projektor und VMS darin, die Projektionen künftig auch als Gegenlicht, also äquivalent zu Moving Heads und Scannern, zu verwenden¹⁹⁰. Mit dem Vorteil, nicht nur das Licht zu nutzen, sondern zugleich Videos.

Im März 2009 präsentierte Frederick Baker seine Interpretation der Odyssee im Wiener SalonProjektionist mittels dieses neuen Projektionssystems: vier VMS-Projektoren strahlten verschiedene Filmsequenzen an die Wände des an sich weißen Raumes. Aufgenommen wurden die Sequenzen über eine hemisphärische Kamera, mit der es möglich ist, vom Kameramann aus gleichzeitig in vier Richtungen zu filmen. An den Beamern selbst sind Spiegel angebracht. Über sie lassen sich die projizierten Bilder in verschiedene Richtungen lenken. Dazu ist eine spezielle Software am Laptop oder Personal Computer notwendig. Baker beschreibt das System wie folgt:

„Das VMS ist ein Videosystem, das dem Regisseur beziehungsweise VJ erlaubt, mit jedem Projektor einen anderen Film zu projizieren, wie bei einem Organisten, bei dem jede Pfeife einen anderen Ton spielt. Die Anzahl der Projektoren ist beliebig und es ist nach oben hin keine Grenze gesetzt (beim bisher größten Einsatz waren 29 Videomoving-Projektoren im Einsatz).“¹⁹¹

Baker spricht in diesem Zusammenhang vom „*Surroundkino*“. Den Vorteil sieht der Filmemacher darin, dass der Zuschauer einen größeren visuellen Freiraum erhält. Denn er muss nicht länger vor sich auf eine fixe Leinwand starren. Er kann seinen Blick von einer Projektionsfläche zur anderen schweifen lassen. Ähnlich dem System der Performances im Tanz und Schauspiel kann der Zuschauer auch andere Zuschauer beim Schauen und Reagieren beobachten. Somit erlaubt das Ambient Cinema nicht nur einen freien Blick, sondern auch eine Interaktion zwischen Zuschauern und dem Film.

Als Beispiel kann Bakers Darbietung seines Films „*Ruhetag*“ dienen. Die Premiere fand am 15. Oktober 2007 im Planetarium Wien statt. Der Austro-Brite verwendete in diesem Rahmen acht VideoMovingSystem-Projektoren.¹⁹² Im Grunde geht es in diesem Film um einen Großvater, der

¹⁸⁹ VMS Video Moving System® @ urban artforms 2008 Electronic Music Dance Festival, Österreich 2008, 00:01:59-02:12

¹⁹⁰ VMS Video Moving System® @ urban artforms 2008 Electronic Music Dance Festival, Österreich 2008, 00:03:39-04:21

¹⁹¹ Vgl. Baker, 2008. S. 233

¹⁹² <http://www.wieninternational.at/de/node/5353>; (19.10.2009)

Knoblauch schneidet. Schauspieler ist der als exorbitant geltende Kabarettist Gerhard Polt. Während der eigentlichen Tätigkeit wird der Protagonist immer wieder von Erlebnissen aus dem Zweiten Weltkrieg eingeholt. Diese Erinnerungen schweben neben dem eigentlichen Geschehen zeitgleich an mehreren Stellen der Kuppel.

Angefangen hat die Kunstbewegung bereits 2005. Hier kamen jedoch nur teilweise die Eigenschaften des Ambient Cinema zum Tragen. Es handelt sich um die Darbietung von „*Third Man Remixed*“ von Frederick Baker am 12. Juni im Cafe Donau in Wien. Filmsequenzen aus dem Originalfilm von Carol Reed wurden Projektionen aus seinem „*Shadowing the Third Man*“ zugeordnet. Das Ganze wurde mittels zwölf Projektoren an die Wände des Cafes geworfen.

Das zweite Ambient Filmprojekt hieß „*Return 2 Reactor 4*“. Filmprojekt aus dem Grund, da es sich hierbei eher um Visuals, als um einen fertigen Film mit einer bestimmten Filmlänge handelt. Das Projekt fand im Rahmen einer Charity-Veranstaltung in Kooperation mit der Caritas 2006 in der Wiener Akademie für bildende Künste statt. Die Auftraggeber waren der Künstler Klaus Engelhorn sowie der oberösterreichische Kulturmanager, Kurator und Künstler Hans Peter Wipplinger. Die Veranstaltung kam den durch die Tschernobyl Katastrophe erkrankten Kindern zugute. In diesem Rahmen verwendete Baker zum einen für Visuals typische Elemente. Dazu zählten Aufnahmen von Break-Dancern, Sternen-, Blumen- und andere Muster sowie Farbenspiele jeglicher Art. Daneben konnten die Besucher auch Aufnahmen, schriftliche Hilferufe und Kommentare zur Katastrophe wahrnehmen. Die ansonsten barocke Innenausstattung der Akademie wurde somit zu einer großen Tanzfläche. Einzige wesentliche Belichtung waren die Projektionen Bakers und einige, wenige Scheinwerfer. Insgesamt acht VMS-Projektoren des Typs VMS4.265 kamen hier zum Einsatz.¹⁹³

Das Besondere an diesem Filmprojekt war die Schnittfolge der Videoclips. Denn diese fanden nicht am Laptop statt. Stattdessen mussten sie durch den Betrachter selbst in einen Zusammenhang gebracht werden. Baker projizierte sie lediglich an Gemäuer, Säulen und Decken. Möchte man im entfernten Sinn von Schnitttechnik sprechen, so könnte man höchstens Beleuchtung und Reihenfolge der Projektionen nennen.

In seiner Publikation, „*The Art of Projectionism*“¹⁹⁴, spricht Baker von einem ähnlichen Filmprojekt. Er bezieht sich auf Peter Greenaway. Dessen Live-Kino fand in London 2007 in der dort ansässigen „*Addictive TV Company*“ während des Optronica Festivals im BFI-Imax statt. Jedoch lässt sich hier kaum von einem Beispiel für das Ambient Cinema sprechen. Denn im

¹⁹³ Vgl.: <http://www.vms-at.com/press/event-Gabo.html>; (15.09.2009)

¹⁹⁴ Vgl. Baker, 2008. S. 241

Unterschied zu Bakers Präsentation saßen die Zuschauer zum einen auf festen Sitzen. Zum anderen waren die Projektionen fix auf eine große Leinwand gerichtet. Die einzige Bewegung fand darin statt, dass sie zuvor in einem Computer gemischt worden war und ähnlich zu den Live-Mixes der Hip-Hop-Aufnahmen projiziert wurden. Dennoch lud die Amsterdamer Clubszene Peter Greenaway ein, seine VJ-Technologie vorzuführen. Somit ist die historische Betrachtung der Entstehung von Visuals an ihr Ende und damit ins Heute gelangt. Dass sich nach wie vor viel in der Kunstszene tut, beweisen zahlreiche Beispiele aus Wien.

4. Heutige Videokunst an praktischen Beispielen aus Wien

Die VJ-Kultur ist kein Phänomen der großen Weltstädte dieser Erde. Die Entwicklung vom Farbenklavier über Musikvideos bis zu Live-Performances ist bei weitem noch nicht abgeschlossen. Solange sich die Technologie im AV-Bereich weiter entwickelt, so lange wird sich auch die VJ-Kultur weiter entwickeln. Wichtige Stätten künstlerischen Schaffens werden nicht nur amerikanische und europäische Riesenstädte, wie San Francisco, New York, London oder Paris, spielen. VJ-Kultur reicht bis in den kleinsten Bereich hinein. In Österreich veranstalten Freunde der AV-Performance zusammen mit Disk-Jockeys Events auf Buschenschänken entlang der steirischen Weinstraße. Eine österreichische Stadt tut sich dabei besonders hervor: Wien.

4.1. Wiener VJ-Kultur

Wie es bereits angeklungen ist, ist Wien eine der Metropolen der Welt bezüglich AV-Kunst. Was in dieser Arbeit zuvor besprochen worden ist, findet sich hier vielerorts wieder. Neben diversen Labels treffen sich namhafte Visualisten in großen Netzwerken. Musiker aller Bereiche arbeiten zusammen und befinden sich in einem regen Austausch.

Wien brachte bereits Anfang der 1990er Jahre Visualisten zutage, die sich bald nicht nur im eigenen Land einen Namen machen sollten. Neben analogen Performances finden sich live performte Shows, gesampelte sowie selbstgefilmte Projektionen, 3D-Animationen und Leinwände voller Grafiken und Found Footage. Die VJ-Kultur ist in dieser Stadt nicht nur Programm der psychedelischen Kunst oder des Untergrunds. In Ausstellungen erregt die Kultur Ansehen. Bis hinein in die Politik und den kommerziellen Sektor reichen die Arbeiten der Künstler, die zwar im starken Kontrast zueinander stehen, jedoch immer miteinander ihr Auskommen finden.

Dass gerade Wien unter den Städten hervorsticht liegt an ihrer Tradition. Die Stadt war immer schon Heimat der Avantgarde und der Visualisten. Während beispielsweise Berlin erst nach der Jahrtausendwende visuell und dann vor allem im Clubkontext auf sich aufmerksam machte, überlegte man in Wien bereits, welche neuen Formen man in der darstellenden und bildenden Kunst, aber auch in der Sprache und Musik gehen könnte. Um einige heutige Vertreter der österreichischen Hauptstadt zu nennen: El Geko, Julia Zdarsky, Fritz Fitzke, Pepi Öttl, Georg Eisenecker oder Gerald Herlbauer.

Am längsten unter den noch amtierenden Visualisten dürfte El Geko dabei sein. Seit 1988 tritt er in Clubs und auf Festivals auf. Daher hat er inzwischen indirekt den Titel „*Urvater des VJing und der CPU-basierenden Mixtechniken*“ verliehen bekommen. Mittlerweile arbeiten etliche Visualisten aufgrund der Rechnerleistung mit Macs. El Geko ist jedoch seinen getunten Amiga-Computern treu geblieben. Er war einer der Ersten, die mit pitchbaren Animationen über diesen Computertypen arbeiteten. Ihm ist es auch zu verdanken, das Visuals Einzug in andere Bereiche jenseits der Club-Kultur erhalten haben. Unter dem Namen Digital Canvas produzierte er für Werbefilme, Filme und Musikvideos. Allein zwischen 1994 und 1997 waren darunter 36 einstündige Produktionen für den Hersteller von Untergrundmode und Accessoires für die Gothic-, Wave- und Dark-Metal-Szene Xtrax.

Fritz Fitzke ist Fotograf. Doch bereits seit den 1980er Jahren arbeitet er mit den verschiedensten audio-visuellen Medien. Aus der Kombination aus Fotografie und AV-Kunst ergaben sich bald aufwändig foto-artistisch bearbeitete Dias, durch die Fitzke unter serieller Verwendung von Diaprojektoren spezielle visuelle Eindrücke erzielte.

Mit Julia Zdarsky alias VJane Starsky fanden Visuals in Wien Einzug in den politischen Bereich. Großflächig hat sie bereits auf die Wiener Hofburg und das Bundeskanzleramt projiziert und dadurch für Furore gesorgt. Vor allem letzteres, also ihre Projektion von Dias auf die Frontseite des österreichischen Bundeskanzleramts, sind in der Szene unvergesslich. Es ging Zdarsky jedoch nicht ausschließlich um die Projektion. Viel eher stand eine Kritik an der damals (1999 - 2005) neu gebildeten rechten Regierung unter Wolfgang Schüssel (ÖVP) und Jörg Haider (damals FPÖ) im Vordergrund. Zwei Wochen lang war ihr Werk allabendlich zu sehen. Der Projektor wurde in einem Doppeldeckerbus aufbewahrt, in dem die Demonstranten auch schliefen. Zdarskys Performances lassen sich in kein bestimmtes Genre einordnen. Kunstperformances mit politischen Aussagen auf Häuserfassaden schließen Live-Gigs in Clubs durchaus nicht aus.

1986 begann Peppi Öttl mit seinen Projektionen. Über ihn wurde bereits zu Beginn der Arbeit geschrieben. Bekannt sind in erster Linie Öttls 16mm- und Super8-Filme bei denen er direkt auf das Filmmaterial malte. Auch seine Rauminstallation, wie „*Die Filmdusche*“, sprechen für sein Können. 1988 folgten multimediale Projekte, wie „*Bildwerfer 1*“, unter der Reichsbrücke.

16mm-Filme finden ebenfalls bei Georg Eisenecker seit 1993 Anwendung. Mit seinem „*Théâtre Optique*“, einem nichtfotografischen Zeichentrickspeil das als Vorläufer der Kinematografie gilt, produzierte er Lichtbildcollagen, die aus mehreren Filmprojektoren, speziellen Leinwandkonstruktionen und Endlosschleifen bestanden. Vereinfacht dargestellt, hebelte Eisenecker eine Kinoapparatur aus ihren Angeln, um seine Performances zu bewerkstelligen. Er bediente sich vor allem selbstproduzierten Filmen sowie Found Footage.

Während die so eben genannten Vertreter auf dem Live-Sektor tätig sind, gibt es im Bereich der analogen Performances zwar nur wenige namhafte Vertreter. Doch ist hier zu beobachten, dass es in diesem Bereich viel eher zu Zusammenschlüssen von verschiedenen Künstlern kommt. Diese Entwicklung bildet ein Gegengewicht zur üblichen Ausprägung von AV-Teams. So etwa beim Zusammenschluss „*Lichttapete*“. Ihr Verdienst ist die 2004 gegründete Visual Night. Hierbei handelt es sich um einen Playground von Visual-Jockeys jeden Alters. Bei diesen Veranstaltungen wurde zunächst im Wiener Lokal „*Donau*“ Raum für technische und künstlerische Spielereien und Experimente geboten. Heute findet die Veranstaltungsreihe im „*Elektrogönner*“ statt.

Relativ neu zeigt sich die Arbeit von Gerald Herlbauer alias 4yourEye, die sich primär auf computergenerierte Projektionen konzentriert. Herlbauer arbeitet vergleichsweise zu den anderen genannten Visualisten „*erst*“ seit 1993 mit Visuals. Seine Arbeit war jedoch von vornherein eingeschränkt. Als Kunststudent hatte er damals nicht das nötige Geld, um sich leistungsfähige Computer zu kaufen. Ein Computer, der den Anforderungen gerecht geworden wäre, hätte über 50.000 Schilling gekostet (*ca. 7.000 Euro*).¹⁹⁵ Zudem waren die Computerprogramme bei weitem noch nicht ausgereift. Digitales Video existierte zu dieser Zeit noch nicht. Wer einen 486er Computer¹⁹⁶ sein Eigen nennen durfte, galt als modern. So griff 4yourEye auf Programme, wie Fractint¹⁹⁷ oder Bomb, zurück. Auch ein Plasmagenerator und die Formate 3D FLC¹⁹⁸ und FLI¹⁹⁹ Animation wurden genutzt.

¹⁹⁵ Bischof, Eva: „Wiener VJ-Geschichten“ in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2009. Evolution Remixed! Theory“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009, S. 43

¹⁹⁶ dürfte heute nur noch für Bastler interessant sein

¹⁹⁷ Fractint ist ein Fraktalgenerator, ein Programm zur Generierung von Abbildungen fraktaler Geometrie. In der Version für MS-DOS war es in den 1990er Jahren das populärste seiner Art, Portierungen auf andere Plattformen reichten hingegen nicht an die Funktionsvielfalt des Originals heran.

¹⁹⁸ FLIC animation: Autodesk Animator, Autodesk 3D-Studio

¹⁹⁹ Entspricht dem Format flc

4.2. Beispiele für Formen des VJings aus Wien

So viel zur Szene in Wien. Obwohl einige der wichtigsten Visualisten soeben angesprochen sind, sollen auf den letzten Seiten einige von ihnen hinsichtlich ihrer Bedeutung für die Szene nochmals dargestellt werden.

4.2.1. 4yourEye

Da 4yourEye mittlerweile nicht nur mehr ein Pseudonym für Gerald und Eva Bischof-Herlbauer ist, sondern auch eine Plattform für bekannte und neue Visual-Jockeys, lohnt es sich, das „Label“ genauer zu betrachten.

4yourEye wurde 1993 durch Gerald „Gery“ Herlbauer gegründet. Trotz der genannten Schwierigkeiten konnte er sich einen internationalen Namen machen. Hilfe bekam er von Eva Bischof, mittlerweile ebenfalls Herlbauer, die ihm bei schnellen Hardcuts und unkonventionellen Bildfolgen zur Hand geht. Der Erfolg der beiden Künstler liegt in der Zusammensetzung der Bilder begründet. In Collagen setzen sie die Bilder so zusammen, dass sich diese den herkömmlichen Sehgewohnheiten entziehen. Ein Beispiel dazu ist schwer zu finden. Am ehesten lassen sich die non-linearen und raumübergreifenden Werke über die abstrakten Kunstfilme der 1920er Jahre veranschaulichen. Insbesondere den literarischen und politischen Cut-Ups und der Collagentechnik der Experimentalfilme aus den 1950er bis 1960er Jahren kommen die Performances von 4yourEye nahe. Doch auch Formelemente des audio-visuellen Gesamtkonzepts des Happenings und der Rockkonzerte der 1970er Jahre sowie das Live-Konzept der Video-Scratcher in den Londoner Clubs der 1980er finden sich wieder. So lässt sich festhalten, dass 4yourEye in besonderer Weise das praktisch umsetzt, was in vorliegender Arbeit besprochen worden ist. Vom Londoner Magazin „DJ Mag“ wurde 4yourEye aus diesem Grund seit 2005 unter den als besten 20 VJs Europas nominierten Visualisten wiederholt auf einen der erste fünf Plätze gewählt.

4yourEye ist, wie gesagt, inzwischen eine relativ große Plattform verschiedenster VJs geworden. Der Anfang dessen liegt im Festival „Contact Europe“ begründet. Es fand 2003 als erstes VJ-Event mit Vertretern aus In- und Ausland im Burgenland statt. Die Idee hatten die Herlbauers aus Mailand, wo das Festival im Vorjahr stattgefunden hatte. Nebst Live-Performances standen hier erstmals auch Technik-Workshops im Mittelpunkt.

Gerade im Bereich der Technik herrscht Nachholbedarf. Aufgrund der aufwendigen Effekte reicht die herkömmliche Rechenleistung heutiger Computer nicht aus. Zudem brauchen Visualisten eigens für ihre Zwecke entwickelte Applications. Von daher versuchen Visualisten in der ganzen Welt Hersteller von Hard- und Software zur Kooperation zu motivieren. In diesem Kontext fanden die Workshops des „*Contact Europa*“-Festivals statt.

Doch in der Entwicklung hin zum Raumdesign wird einem alten Problem nicht Abhilfe geleistet. Während AV-Performances bis in die 1980er Jahre anerkannt waren, verloren sie mit der Zeit an Bedeutung. Heute sehen viele Veranstalter keinen Sinn mehr in Live-Visual-Performances. Entweder bevorzugen sie schlichtweg DVDs, die den Abend lang in Schleifen ablaufen. Oder die Veranstalter sehen die Projektionen als Dekorations-Element an. Auch hier zeigt sich Wien innovativ. Allmählich setzt eine Bewegung der „*Aufklärung*“ ein. Zunächst gilt es – und hierzu soll diese Arbeit ebenfalls beitragen - dem Video-Jockey zu Aufmerksamkeit zu verhelfen.

4.2.3. EQUALeyes

EQUALeyes findet unter der Leitung von Jan Lauth, einem Vertreter von Pooool, statt. Neben Pooool ist das „*Label*“ Eye-con am Partnerschaftsprojekt beteiligt. Sinn der Veranstaltungsreihe ist die Vermittlung von Kunst und Kultur von Visualisten im Dialog mit Musikern, Musikschaffenden, Philosophen, Kunstvermittlern und Medientheoretikern an ein möglichst breites Publikum.

Zu diesem Zweck wird eine Vielfalt der Arbeitsweisen und Auftrittformen von Visualisten vorgestellt. Im Idealfall sollen die Künstler in neuen Formationen zusammengebracht und vernetzt werden. Dabei sind dem künstlerischen Spektrum keinerlei Grenzen gesetzt: Es reicht von medialen Installationen auf kleinstem Raum bis zu konzertanten Aufführungen, Live-Performances und VJ-Sets.²⁰⁰

So bietet EQUALeyes Auseinandersetzung um Betrachtungsweisen und Perspektiven, um den Umgang mit Bildern und der Interaktion zwischen Musik, Bild und Bewegung sowie zwischen Ton, Licht und Körper an. Am Ende der Veranstaltungsreihen stehen Präsentationen. In der ersten Phase beispielsweise projizierte EQUALeyes im Zusammenhang mit der Eröffnung der ersten Annual-Convention die „*paraflows*“, in Kombination mit der Verni-und Finisage der Ausstellung „*summer of love*“ in der Kunsthalle Wien.

²⁰⁰ <http://www.equaleyes.org/artists>; (14.09.2009)

Ein anderes, zu EQUALeyes ähnliches Projekt, ist Vport. Vport ist eine Bewegtbildgalerie, quasi eine Ausstellung visueller Bildkunst. Zu sehen ist diese „*Vernissage*“ im quartier21 des Wiener Museumsquartiers. Monatlich werden visuelle Positionen präsentiert. Wie es im Katalog dazu heißt:

„Die inhaltliche Ausrichtung und Programmierung entwickelt sich zusehens zu einem dualen Rhythmus. Eine Position von 'PraktikerInnen' mit einer Nähe zu Visualisierungen im Zusammenspiel mit elektronischer Musik, die zweite aus dem 'klassischen Kunst-Kontext'. Die Positionen werden durch die Diskursreihe Sehschule begleitet.“²⁰¹

4.2.4. Sehschule

Die Reihen Vport und EQUALeyes werden begleitet von pooool. Pooool hat dazu eine Diskursreihe namens „*Sehschule*“ etabliert. Einmal im Monat finden Veranstaltungen statt, die zur Verortung der Arbeitsfelder der Visualisten beitragen sollen. Ziel ist es, Veranstaltungen in ein theoretisches Kontextfeld zu integrieren und inhaltlich zu beleuchten. Der gesamte Arbeitsprozess wird medial dokumentiert.

4.2.5. SalonProjektionist

Einen Raum für Begegnungen möchte auch SalonProjektionist schaffen. In einem kleinen Raum gleich nach dem Eingang und noch vor einem „*Hybriden*“ aus Arbeits- und Gemeinschaftsraum können Visualisten jeglicher Herkunft im Abstand von je einem Monat ihre Kunst ausstellen. Ihnen wird dadurch die Möglichkeit geboten, sich einmal abseits der Clubs und im direkten Gespräch mit den Interessierten zu präsentieren. Das Anliegen formuliert Eva Bischof-Herlbauer treffend:

„Die Kultur der VisualistInnen, das Vjing etabliert sich zunehmend als eine aufstrebende Kunstform, die im neuen Licht gesehen und erfahren werden will. VJing will ernst genommen werden und versteht sich nicht länger ausschließlich als Deko-Element oder Beiwerk zur Musik. Die Ausprägungen sind vielseitig und sprengen längst die Grenzen, die einst beinahe ausschließlich über das live VJing in den Clubs zu elektronischen Beats definiert wurden. VJing, Projektionsdesign, Video Stills, analoge und digitale Formate sind die zentralen Inhalte der gezeigten Arbeiten. Raum - Projektion - Kommunikation und Anbindung an bestehende Netzwerke sind die Pfeiler des Salon Projektionist.“²⁰²

In den SalonProjektionist kommen jedoch nicht nur Neulinge. Wer sich in der Szene auskennt, wird vor Ort etliche bekannte Gesichter treffen. So gehören zu den Kuratoren unter anderem die Visualisten 4yourEye, der Filmemacher und Autor Fredrick Baker, der Visualist und Lehrbeauftragte der Universität für Angewandte Kunst Mag. art. Jan Lauth, die Künstlerin Mag. art.

²⁰¹ <http://www.equaleyes.org/artists>; (14.09.2009)

²⁰² <http://www.equaleyes.org/artists>; (14.09.2009)

Isabella Scharf-Minichmair, der Visualist Hannes Menneweger und der AV-Künstler Matt Black alias Coldcut.²⁰³

Neben Wien gibt es in Österreich noch zahlreiche andere Möglichkeiten, sich mit Visualisten auszutauschen, deren Kunst kennenzulernen und sich zu eigenen Beiträgen inspirieren zu lassen. Die am ehesten bekannte Plattform zu diesem Zweck dürfte das alljährlich stattfindende „*Urban Art Forms*“-Festival in Wiesen, Burgenland, sein. In Wien selbst können sich Neulinge insbesondere auf der jährlichen „*Sound:Frame*“-Ausstellung umschaauen.

4.3. „Sound:Frame“-Festival

Ersichtlich sollte bis hierher geworden sein, dass visuelle Bildkunst gerade auch deshalb aktuell ist, weil es eine Kunstform ist, die verbinden kann. Nicht nur Musik mit Film, Farben mit Klängen oder Disk-Jockeys mit Visualisten. Sie ist ebenso Plattform für diverse künstlerische Ausformungen und bietet darin eine größtmögliche Vielfalt an Zugängen. Wie auch die vorliegende Diplomarbeit zeigt, können sogar Kunst, Theorie und Wissenschaft verknüpft werden.

So sieht es Eva Fischer, Gründerin und Kuratorin der Wiener Ausstellungsreihe „*Sound:Frame*“. Im zugehörigen Katalog spricht sie von ihrem Anliegen, neben der Verbindung unterschiedlichster Richtungen eine Plattform für Vielfalt, Diversität sowie für die internationale Zusammenarbeit unterschiedlichster Netzwerke, Labels und Einzelpersonen bieten zu wollen. Ihr Grund für die Gründung dieser Ausstellung. Mit Erfolg, so scheint es.

Zum dritten Mal in Folge fand vom 27. März bis 26. April das „*Sound:Frame*“-Festival im Wiener Künstlerhaus statt. Die Ausstellung versuchte, einen Querschnitt durch die besprochenen Inhalte zu ziehen. Viele der Arbeiten wurden als Projektionen präsentiert und boten somit den BesucherInnen großflächige Erfahrungsräume.²⁰⁴

Der Ausstellung kommt somit eine außerordentliche Rolle innerhalb der Szene zu: In der Regel für Außenstehende unbekannte Visualisten kommen zu Gehör. Gleichzeitig wird den Insidern eine reichhaltige Plattform zum gemeinsamen Dialog und zur Etablierung der Szene geboten. Insofern einer von vielen Gründen, sie die Ausstellung näher anzuschauen.

²⁰³ SalonProjektionist: „Der 'Salon Projektionist' - Schauraum und Ort der Begegnung.“, <http://www.salon-projektionist.com>; (14.04.2009)

²⁰⁴ Fischer, 2008. S. 8

Im Grunde ist „*Sound:Frame*“ die praktische Gestaltung dessen, was bisher in vorliegender Arbeit genannt wurde. Es geht zum einen darum, auf die Tradition der Verbindung von Bild und Ton aufmerksam zu machen. Sie bezieht sich auf die wesentlichsten Begriffe, wie etwa „*Synästhesie*“, „*Gesamtkunstwerkgedanken*“ und „*Performance*“. So wird dem interessierten Besucher vor Augen geführt, was die Kunstrichtung in den letzten Jahren inspiriert und beeinflusst hat. Die Ausstellungsreihe wirkt auf diese Weise der Tatsache entgegen, dass Visualisten bisher größtenteils unbekannt geblieben sind.

Darüber hinaus bietet sie aber auch einen fruchtbaren Boden für Weiterentwicklung, Kooperation und Innovation. Denn zur Ausstellung kommen nach eigener Beobachtung nicht nur „*Hobby*“-Visualisten und „*normale*“ Clubbesucher. Es trifft sich hier auch die internationale Visualistenszene.

So wird auf der einen Seite das Arbeiten mit Visuals abseits der Clubsituation erfahrbar. Denn in Form einer Ausstellung kann auf Einzelelemente, wie Raum, Bild und Ton hingewiesen, diese aber auch als Gesamtkonzept nahe gebracht werden. Es handelt sich um die gleiche Laboranordnung. Dafür sorgten zahlreiche Installationen: Angefangen von frei schwebenden Projektionsflächen über Rauminstallationen bis hin zu einer Installation, bei der der Besucher über seine Stimme Visuals auslösen konnte. Auf 15 Monitoren wurden 15 Jahre Werdegang und Entwicklung des Kollektivs 4yourEye und damit auch der Visuals aus Wien dargestellt.

„Im Club tanzt man mal mit geschlossenen Augen, mal steht man an der Bar oder unterhält sich. Wirkliche Narration in einer VJ-Performance hätte daher kaum einen Sinn. In einer Ausstellung ist es leichter möglich, sehr viel kompakter an einer Werk heranzugehen und neue Arbeiten zu schaffen, beziehungsweise ein Werk auf sich wirken zu lassen und zu erfahren.“²⁰⁵

Auf diese Weise wird das, was in der Praxis und im Zusammenspiel mit der Unterhaltung normalerweise unbewusst geschieht und damit untergeht, durch bewusste Lenkung der Aufmerksamkeit erfahrbar: das Ineinanderwirken von Hörsinn (*immersiver Sinn*), vom Sehsinn (*Distanzsinn*) und durch den Zugang zum Raum.

Auf der anderen Seite zeigt sich durch die internationale Vernetzung welchen Stellenwert Wien in dieser Szene hat. 2009 beispielsweise nahmen sechzig Künstler aus aller Welt am Festival teil: Vertreten waren unter anderem Japan, China, Israel, Russland, Kanada und zahlreiche europäische Staaten. Einsendungen gab es noch viel mehr. Im Katalog ist die Rede von über 200 Künstlern. Durch den „*Wettbewerb*“ unter den Ausstellern konnte sichergestellt werden, dass die Teilnehmer hochkarätig sind und dadurch das Beste aus der Kunstszene nach Wien kommt. In welche Richtung das Festival in Zukunft steuern wird, zeigt sich bereits im Namen der Ausstellung:

²⁰⁵ Fischer, 2008. S. 8

„'Frame' steht speziell für den Kader einer Filmsekunde als Teil des bewegten Bildes. In fortwährenden Arbeitsprozess entwickelte sich 'Frame' jedoch zusätzlich zu einem symbolischen 'Rahmen' und Raum für Kreativität, Zusammenspiel und Aktion. „Sound:Frame“ machte sich zu einer Aufgabe diesem Potential an Kreativität und Innovation einen Rahmen zu bieten und für frische Kooperationen und neue Arbeiten Platz zu schaffen.“²⁰⁶

Eva Fischer ergänzt:

„[...] immer mehr Sound Artists treten ausschließlich mit ihren [...] VisualistInnen auf, um so das Programm möglichst gut und wirksam aufeinander abstimmen zu können.“²⁰⁷

Inzwischen haben sich laut der Kuratorin ein paar Mottos zur Ausstellung etabliert. So etwa: „*Eines ohne das andere ist nur halb so schön*“, was sich auf das Zusammenspiel aus Musik und Film bezieht. Oder aber der Ausdruck der Berliner VJ-Crew, Pfadfinderei: „*Use your eyes as your ears!*“, was für sich selbst sprechen dürfte. Letztlich auch der alles umfassende Leitspruch: „*Raus aus dem Club. Rein ins Museum*“²⁰⁸.

„Sound:Frame“ als Plattform für die Verschmelzung von Sound und Bild. Der Besucher erlebt darin die Clubszene auf einer neuen Ebene. Denn die Ausstellung wird nicht von einer Person, sondern von Visualisten und Soundkünstlern entworfen, die sich sonst nur bei Live-Performances treffen würden. Dadurch entsteht ein Dialog abseits von unerwünschten Faktoren, wie etwa dem Unterhaltungsfaktor in der Clubszene. Dieser Dialog lässt ein Bild entstehen, welches schließlich zum Gesamtgefüge wird.

„Im Vordergrund steht dabei nicht die Performance oder die Aktion, die der Kunst des VJings, DJings und Live Actings ursprünglich inne wohnt. Viel mehr geht es darum, einen neuen Raum zu erfassen, einzunehmen und ihn zu bespielen. Die Arbeiten werden abseits der gewohnten Clubumgebung neu gestaltbar und erlebbar. Damit beschreitet die Kunst des Visualisierens von Sound einen neuen, zusätzlichen Weg.“

Bestimmte Codes aus der Szene werden nicht länger unbewusst empfunden. Dem Besucher wird bewusst gemacht, weshalb sie ihre spezielle Wirkung haben. Unter den Codes versteht Fischer nicht allein gesellschaftliches Verhalten. In ihrer Ausstellung von 2009 nahm sie explizit Bezug auf die psychedelischen Light Shows der 1960er Jahre und auf die Acid House-Szene mit typischen Symbolen wie Smileys aus den 1980er Jahren. Es ging ihr allgemein um den visuellen Remix von Street Art, Ikonen aus Technik und Industrie, Roboter, Videogames, Found Footage aus Film und Fernsehen und vielem mehr.

²⁰⁶ Fischer, 2008. S. 8

²⁰⁷ Fischer, 2008. S. 7

²⁰⁸ Mayer, Marlene: „Sound:Frame-Festival: Wenn die Bilder tanzen gehen“, Die Presse, 28.03.2009; www.diepresse.com/home/kultur/popco/465422/print.do; (29.04.2009)

Zusätzlich ging es um die Ausdruckstärke der visuellen Bildkunst trotz Minimalismus im Sinne einer minimalistischen Tendenz, die stark mit abstrakten Bildern, Videos und Animationen arbeitet., wie sie in im zweiten Themenblock dieser Arbeit untersucht worden sind. Gleichzeitig steht diese Tendenz aber für ausgereifere Technik und ausgefeilteres Design. Sie erfordert von den Künstlern viel mehr künstlerisches Können.

Der Dialog abseits der Live-Situation wird dadurch vertieft, dass bei der Ausstellung Künstler aus einer Vielzahl verschiedenster Bereiche zusammenwirken: Design, Grafikdesign, Projektionsdesign, Webdesign, Multimedia, Video, Videoschnitt, Fotografie, Film, Raumgestaltung.

Der Hauptaspekt von „*Sound:Frame*“ bleibt bei den einzelnen Ausstellungen konzentriert. 2009 etwa war er auf den Remix gerichtet; Remix nicht nur bei Visuals im klassischen Sinn, sondern auch in seiner Verwendung bei Experimentalfilmen, bei der Video- und Computerkunst seit den 1920er Jahren, als Grundlage für die Entwicklung der zeitgenössischen Kunst der Visualisierung elektronischer Musik und des VJings. Veranschaulicht wurden die Exponate durch ausgewählte Literatur.

Wahrscheinlich aufgrund der Breite des Themas unterteilte die Kuratorin den Remix-Teil in vier Themenkreise. Die Videoarbeiten bezogen sich auf historische und aktuelle Arbeiten, stellten die Arbeit mit Found Footage dar und zeigten Videomaterial aus der Geschichte der audio-visuellen Remixe.²⁰⁹

Auch auf Farbenklaviere wurde 2009 im übertragenen Sinn eingegangen: Thomas Schneider zeigte in seinem Werk, „*kontrapunkt*“, einen Remix bestehend aus dem Videomaterial des Fluxuskünstlers Nam June Paik. Paik wollte die visuelle Präsentation von Musik radikalisieren. Dazu schlug er mit einer Videokamera auf die Tasten eines Klaviers. Nennenswert ist auch Claudia Rohrmose und Ritornells „*Piano con Moto*“. In der Tradition bekannter Experimentalfilmpioniere, wie Len Lye, Norman McLaren oder Hy Hirsh, versetzten sie auf einen langen Papierstreifen gemalte Stricke mittels Stoptrick in virtuose tänzerische Bewegung. Hier fand Oskar Fischinger erneut Bestätigung: In „*We make visuals - Komposition in Blau*“ wurden einzelne Sequenzen seiner „*Komposition in Blau*“ von 1935 digital nachgebaut, um diese später live in eine neue Komposition zu bringen.

“Die Kulisse scheint zuerst ein Raum zu sein, aber dann beginnt der Fußboden die Figuren widerzuspiegeln, die Würfel, in einer Linie aufgestellt, bilden eine flache Mosaikoberfläche, dann taumeln sie und formieren sich zu einer Treppe. In diesem sich ständig verändernden Universum hämmert ein Zylinder auf den Boden und löst auf diese

²⁰⁹ Vgl. Fischer, 2009. S.11

Weise kleine Wellen aus, ein dekorativer flacher Kreis fliegt in den leeren Raum. Die Schönheit der farbigen geometrischen Formen - ein gelbes Rechteck fällt anmutig ins Bild - eskaliert in einem verrückten Zauber des Unmöglichen.“²¹⁰

Doch Fischer möchte mit ihrem Festival weit mehr als die Aufklärung darüber, was Visuals sind. Sie will auf aktuelle Entwicklungen in der Kunstszene aufmerksam machen. So hält sie im Ausstellungskatalog fest, dass es Österreich sowie Deutschland an politischen Äußerungen fehle. Denn während Visualisten in den letzten Jahren vermehrt Bezug auf tages- und gesellschaftspolitische Geschehnisse genommen hätten, wie etwa die Rohdung des Regenwaldes oder Atombombenpolitik, befände sich die Szene derzeit eher in einer Phase der politischen Aussparung.

Eventuell ist dem aber generell in der Kunst der beiden Länder so. Denn bei einem persönlichen Besuch in Graz Ende 2009 fiel auf, wie mehrere Plakate auf die Ausstellung, „*Das Ästhetische der Technologie*“, im Bereich der bildenden Kunst aufmerksam machten. Darauf geht auch Fischer ein. So würden in der Kunstszene der Visuals Bilder und anderes Material zu brisanten politischen Themen ausgespart, Ästhetik, Abstraktes und Technoides hingegen betont werden.

Auf der anderen Seite trage laut Fischer die Betonung dieser „*Unpolitik*“ zu einer bewussten Inszenierung und damit Betonung der Evolution von Technik und Kunst bei. Es entstehe aus „*Unpolitik*“ trotzdem „*Politik*“. Um dies begreifbar zu machen, bedarf es aber anscheinend einem pointierenden Hinzeigen, wie etwa im Rahmen einer Ausstellung. Mitunter ist diese Möglichkeit erfolgreich. 2008 wurde „*Sound:Frame*“ vom britischen DJ Mag zum VJ-Event des Jahres gekürt.

²¹⁰ Moritz, William, in: Universität Halle, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>; (25.10.2009)
102

5. Conclusion

Mit der Betrachtung der aktuellen Entwicklung innerhalb der Kunstszene der synästhetischen Videokunst ist diese Arbeit an ihr Ende gelangt. Angefangen von generellen Betrachtungen der einzelnen Faktoren, die zum Gesamtkunstwerk der Kunstrichtung beitragen, über die historische Entstehung der Kunst bis zu ihrer aktuellen Situation am Beispiel Wien ist diese Arbeit sehr breit ausgefallen. Trotzdem könnte noch viel mehr Themen angesprochen werden. Beispielsweise wäre eine Untersuchung von Interesse, die sich auf die psychologische Wirkung der synästhetischen Videokunst konzentriert. So könnte die Wirkung von Visuals in Zukunft gesteigert und ihre Verwendung effektiver gestaltet werden. An geeigneten Stellen wurde aus diesem Grund auf mögliche Ansatzpunkte hingewiesen. Was ist in den aufgeführten Themenblöcken gesagt worden? Welche Feststellungen wurden getroffen? Und was lässt sich bezüglich einer Ästhetik der synästhetischen Videokunst sagen?

Visuals und Visualisten sind bei den meisten Menschen nahezu unbekannt. Sie kommen zwar vielerorts vor. Vor allem in der Szene der elektronischen Clubmusik. Aber sie werden nichts desto trotz kaum bewusst wahrgenommen. Hier herrscht starker Nachholbedarf. In diesem Kontext steht die Diplomarbeit.

Einerseits resultiert die geringe Aufmerksamkeit gegenüber Visualisten auf unzureichenden Definitionen. Erstens ist der Begriff des VJs irreführend. Der VJ ist von seiner ursprünglichen Bedeutung eher im Fernsbereich angesiedelt. Als Video-Journalist ist er derjenige, der Berichte nicht nur recherchiert und journalistisch aufbereitet, sondern auch selbst schneidet und filmt. Zuvor schon gab es den VJ als Moderatoren beim Musiksender MTV in den 1980er Jahren. Visualisten hatten es von daher schwer, ihre Kunst als eigenständigen Bereich zu etablieren. Der Begriff war von vornherein geprägt. Es zeigt sich hierin aber auch, wie nahe die Visualisten den Musikvideos stehen. Dabei heben sich Visualisten bewusst von anderen Künstlern im Audio- und Videobereich ab. Am ehesten sind sie als Künstler zu verstehen, die ähnlich zu Lichtdesignern Räume durch Videoinstallationen gestalten. Wichtig ist, dass in ihren Performances Audio- und Videomaterial gleichberechtigt ist. Das ist ihr wesentlicher Unterschied zu Musikvideos. Dort kommt dem Audiomaterial mehr Bedeutung zu. Das Video wirkt animierend.

Um die AV-Kunst hat sich eine experimentelle Szene gebildet. Sie ist in den Clubs zu finden. Die Clubs gelten als Ort der Bewegung in physischer sowie in künstlerischer Hinsicht. Entscheidend für die Animation zur Bewegung ist die Architektur von Stimmungen und Gefühlseindrücken basierend auf psychologischen Prozessen der visuellen Wahrnehmung. Kurz gesagt werden im Club Alltag und Umgebung bewusst ausgeblendet. Dafür können Clubbesucher abschalten und sich von visuellen Sinneswahrnehmungen gefangen nehmen lassen.

Andererseits haben Visualisten bisher keinen sonderlich guten Ruf. In der Clubszene gelten sie als Handlager der Disk-Jockeys. Als Ursache wird das „*Size Lettering*“ bei Plakaten und Flyern angeführt. Auf den Werbeschriften kommt den VJs eine geringere Aufmerksamkeit zu als den DJs. Zu einer Besserung kommt es in Medienkunst-Clubs und Remote Lounges. Dort wird Gewicht auf Screens gelegt, auf denen Visuals zum zentralen Bestandteil der räumlichen Konzeption werden. In diesen Lokalisationen finden Formen des „*Expanded Cinema*“ und „*Ambient Cinema*“ Anwendung.

Das Problem der Akzeptanz gegenüber der Videokunst ist ihr seit ihrer Entstehung inhärent. Sie ist aus einer Kunst heraus entstanden, die sich zunächst in der Renaissance gegenüber der Musik behaupten musste. Seither versuchten Künstler nicht nur die Malerei der Musik in ihrer Bedeutung gleichzusetzen. Aus dem gleichen Bestreben heraus entstanden praktische Umsetzung der so genannten Farbmusik in Form von Farblichtinstrumenten. Farborgeln und Farbenklaviere als bevorzugte Instrumente koppelten Musik an Farb- und Lichtwerte. Die ersten Versuche, Musik und Malerei zu verbinden, ernteten jedoch nicht viel Ansehen. Die Realisierung gestaltete sich schwierig. Die Produktionskosten waren zu hoch.

Weitere Einflüsse auf die synästhetische Videokunst entstammen der abstrakten Malerei der 1920er und 1930er Jahre. Doch auch diese können nicht zur Akzeptanz beigetragen haben. Immerhin galt der Modernismus bereits Mitte der 1930er Jahren aus politischen Gründen als „*entartet*“. Der experimentelle Film der späten 1920er und frühen 1930er Jahre trugen jedoch entscheidend dazu bei, die visuelle Umsetzung von Musik auf das Bewegtbild zu konzentrieren. Mit Verwendung des Mediums Film entstanden erste aufwendige Animationen.

Ab den 1960er Jahren wurden die Animationen mit Effekten versehen, welche das Bewusstsein des Rezipienten erweitern sollten. Durch die Bestrebungen erweiterten sich auch die Projektionen in die dritte Dimension. Es entstand das „*Expanded Cinema*“. Der Raum wird in seiner Gesamtheit als potentielle Projektionsfläche verstanden. Somit wächst die Bedeutung von Raumgestaltung und das Bewusstsein über die psychologische Wahrnehmung von Farbe.

Aus diesem Grund ist es wichtig, sich Gedanken der Perzeption von Farben zu machen. Farben werden wahrgenommen über Stäbchen und Zapfen im Auge. Die Farbwahrnehmung ist nicht bei jeder Farbe gleich gut. Und nicht alle Farben können vom Menschen wahrgenommen werden. Aufgrund der Blauzapfen können kurze Wellen am schlechtesten wahrgenommen werden. Denn sie sind am geringsten vorhanden. Das bedeutet, dass kalte Farben vom Menschen schlechter wahrgenommen werden als helle. Das betrifft grün, blau und violett. Aus diesem Wissen lässt sich eine wirksame Farbgestaltung im Spiel mit der Farbmusik ableiten.

Weitere psychologischen Kräfte entstehen auf Basis der Symmetrieebenen und der Anordnung des Objekts anhand der Symmetrieachsen. Der Visualist sollte sich bewusst werden über die energetische Wirkung von Objekten im Raum. Je nachdem, wie sie in der zweiten oder dritten Dimension angeordnet werden, wirken sie anders auf die visuelle Wahrnehmung des Rezipienten. Aus diesem Grund hat sich an die Betrachtung der Farbgestaltung eine zweite Betrachtung hinsichtlich der Raumanordnung angeschlossen.

Visuals lassen sich in drei Bereiche aufgrund der in den Bereichen verwendeten Kunsttechniken einteilen: analoge und digitale Visuals sowie AV-Performance.

Zu einer verstärkten Zunahme kommt es derzeit bei den AV-Teams. Die Ursache ist einfach zu finden. Wer Musik und Videos am treffendsten aufeinander abstimmen kann, erzielt die größte Wirkung beim Publikum.

Was aber sind Visuals genau? Und wann lässt sich von guten im Sinne von ästhetisch, qualitativen Visuals sprechen? Die Beantwortung erfolgte in der Arbeit in Form eigener Interpretation basierend auf Zusammenfassungen relevanter Kapitel.

Einfach ausgedrückt sind Visuals visualisierte Umsetzungen akustischer Impulse in Bilder. Im Unterschied zur übergeordneten Kategorie der Videokunst konzentrieren sich Visuals nicht auf die Verbindung von Audio- mit Videomaterial, sondern ausschließlich auf die Verbindung von Musik und Videos. Es empfiehlt sich der Ausdruck der „*Visual Music*“. Die Umsetzung der Visual Music in Bilder ist das Maß, an dem die Ästhetik der Visuals gemessen werden kann. Auf der einen Seite ist aus diesem Grund das Phänomen der Synästhesie von Vorteil. Da dieses psychische Phänomen bei den wenigsten vorkommt, ist eine Zusammenarbeit von DJ und VJ in der Form eines AV-Kollektivs empfehlenswert. Im Vordergrund steht mehr als der künstlerische Anspruch. In vielen Fällen laden AV-Kollektive und VJs im allgemeinen ihre Performances mit politischen und gesellschaftskritischen Aussagen auf. Sie bedienen sich in diesem Fall dem so genannten „*Found*

Footage“. Aufgegriffen wird Material aus allen gängigen medialen Bereichen, ob es sich um Fernsehberichte, Videos, Spielfilme, Magazinbeiträge, Animationen, Computerspiele oder Videokunst handelt. Somit werden Visuals in den Bereich des Performativen gerückt. Durch abstrakte Techniken lassen die Projektionen Freiheit für eigene Interpretationen des Rezipienten, die je nach Wissenshorizont und sozialen wie historischem Hintergrund zu anderen Erkenntnissen führen können.

Bei der Verwendung von Found Footage sollte nach dem Verfahren der Filmmontage vorgegangen werden. Aus diesem Grund haben sich Visualisten mit der Zeit am Kino der Attraktion der russischen Revolutionsfilmer orientiert. Die Montage kann auf zweierlei Art erfolgen: zum einen durch das Remix, zum anderen durch das Sample.

Beim Remix geht es um eine andere Form der Darstellung bereits bekannten Materials. Material nicht nur im Sinne von Gegenständen, sondern auch und in seiner einfachsten Form um jegliche Form von Information. Die Absicht des Remixing besteht darin, mit dem Überfluss an Informationen innerhalb der modernen Gesellschaft künstlerisch umzugehen, damit darauf aufmerksam zu machen und eventuell auch zu zeigen, wohin der Umgang mit Informationen gehen kann. Hierin wird deutlich, dass Remixing eine Kunstform ist, die vor allem in der modernen Informationsgesellschaft seine Bedeutung und Daseinsberechtigung findet. Künstler, die Remixes verwenden, sehen darin zudem einen regelrechten Arbeitsauftrag.

Beim Sampling wird Bildmaterial in kleinere Einheiten aufgeteilt und neu zusammen gefügt. Die Bedeutung des Originals bleibt größtenteils gewahrt. Bewusst versucht der Visualist das verwendete Material für sein eigenes Werk zu verwenden – Wiederholung und Wiederverwertung werden zu ästhetischen Gestaltungsmitteln. Sinn ist es, Sehgewohnheiten in Frage zu stellen. Der Blick soll auf bekannte gesellschaftliche und kulturelle Muster gelenkt werden, in dem die Rekombination von Daten sowie visuellen Informationen als kulturelles Prinzip der Reflexion medialer Inhalte durch den Zuschauer verstanden wird.

Vor allem in Wien sind aktuelle Formen von Visuals am ehesten zu beobachten. Neben diversen Labels treffen sich namhafte Visualisten in großen Netzwerken. Musiker aller Bereiche arbeiten zusammen und befinden sich in einem regen Austausch. So tauchen Visualisten neben analogen Performances und live performten Shows, gesampelten sowie selbstgefilmten Projektionen, 3D-Animationen und Leinwände voller Grafiken und Found Footage auf. Insbesondere die Ausstellung „*Sound:Frame*“ unter Leitung von Eva Fischer gibt einen guten Überblick über die Szene wieder.

Die Ausstellung bietet darüber hinaus einen fruchtbaren Boden für Weiterentwicklung, Kooperation und Innovation.

Die Entwicklung der Visuals ist noch längst nicht an ihrem Ende angelangt. Solange es Innovationen in der Leistungsfähigkeit von Computern gibt, finden sich neue Möglichkeiten für künstlerische Gestaltung. Denn die Visuals greifen bei ihren Effekten auf spezielle Software und hohe Rechenleistungen zurück. Solange es Bedarf an Raumgestaltung gibt, werden Visualisten ihre Stellung weiterhin ausbauen können. Wichtig ist, dass es auch in Zukunft zur Bildung von Plattformen und Diskussionforen kommen wird, um die Akzeptanz und die Aufmerksamkeit gegenüber der synästhetischen Videokunst zu steigern. Ich hoffe, dass die vorliegende Diplomarbeit einen Anreiz dazu beitragen konnte.

Literaturverzeichnis

Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max: „Dialektik der Aufklärung“, Fischer, Frankfurt/Main, 1969

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

Benjamin, Walter: „Der Autor als Produzent“, in: “Gesammelte Schriften”, Bd II, Suhrkamp, Frankfurt/Main, 1989, S. 683 – 701

Bischof, Eva: „Wiener VJ-Geschichten“ in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2009. Evolution Remixed! Theory“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009, S. 42-44

da Vinci, Leonardo: „Il Paragone“, Notizen: Nr. 395; Nr. 397; Nr. 399, in: da Vinci. Leonardo: „Sämtliche Gemälde und die Schriften zur Malerei“, Schirmer- Mosel, München, 1990.

Fischer, Eva, „Evolution Remixed! Theory“ in: Fischer, Eva, „Evolution Remixed! Theory“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009, S.4-9

Fischer, Eva, „Evolution Remixed! Artists“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009

Fischer, Eva: „sound:frame. Festival zur Visualisierung elektronischer Musik“, in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2008. FESTIVAL ZUR VISUALISIERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK“, Czernin Verlag, Wien, 2008, S.7-11

Fried, Michael: „Art and Objecthood“, University of Chicago Press, Chicago, 1998

Gehr, Herbert: „The Gift Of Sound & Vision“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt / Main, 1993, S. 10 – 27

Gehr, Herbert: „Willkommen im Beat Club“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main, 1993, S.124- 131

Grunenberg, Christoph: „Politik der Ekstase“, in: Grunenberg, Christoph (Hg.): „Summer of Love. Psychedelische Kunst der 60er Jahre“, Ausstellungskatalog, Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit, 2005

Hatton, Elizabeth: „Levi-Strauss's "Bricolage" and Theorizing Teachers' Work“, Anthropology and Education Quarterly, Arlington, 1989

Haverkamp, Michael: „Auditiv-visuelle Verknüpfungen im Wahrnehmungssystem und die Eingrenzung synästhetischer Phänomene“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: „Züricher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“, Peter Lang, Bern, 2003, S. 32 – 73

Hesse, Hermann: „Glasperlenspiel“, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1972

Himmelsbach, Sabine: „Sampling als kulturelle Strategie- drei Beispiele“, in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2008. FESTIVAL ZUR VISUALISIERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK“, Czernin Verlag, Wien, 2008. S. 13-15

Huber, Hans Dieter: „Visualize it! Visual Music in der Erlebnisgesellschaft“, in: Maar, Christa [Hrsg.]: „Iconic Worlds. Neue Bilderwelten und Wissensräume“, DuMont, Köln, 2006, S.343- 353

Iles, Chrissie: „Flüssige Träume“ in: Grunenberg, Chrisoph: „Summer of Love. Psychedelische Kunst der 60er Jahre“, Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit, 2005, S.67- 83

Jewanski, Jörg: „Die neue Synthese des Geistes. Zur Synästhesie-Euphorie der Jahre 1925–1933“, in: Adler, Hans/ Zeuch, Ulrike: „Synästhesie. Interferenz – Transfer – Synthese“, Königshausen & Neumann, Würzburg, 2002, S. 239- 248

Jewanski, Jörg: „Kunst und Synästhesie während der Farbe-Ton-Kongresse in Hamburg 1927–1936“, in: Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie, Bd. 18, Hogrefe, Göttingen, 2006, S. 191–206

Jewanski, Jörg: „Ist C = Rot? Eine Kultur- und Wissenschaftsgeschichte zum Problem der wechselseitigen Beziehung zwischen Ton und Farbe. Von Aristoteles bis Goethe“, in: u.a. Cadenbach, Rainer/ Danuser, Hermann [Hrsg.]: „Berliner Musik Studien. Schriftenreihe zur Musikwissenschaft an den Berliner Hochschulen und Universitäten“, B. 17, Verlag Schewe, Nordenham, 1999

Jewanski, Jörg: „Von der Farbe-Ton-Beziehung zur Farblichtmusik“, in: Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia: „Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik“, in: Sackmann, Dominik [Hrsg.]: „Zürcher Musikstudien. Forschung und Entwicklung an der HMT Zürich“, Peter Lang, Bern, 2003, S. 132 - 208

Klein, Gabriele: „Electronic Vibration: Pop, Kultur, Theorie“, Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins, Hamburg, 1999

Kloppenburg, Josef: „Multimediale Verbindungen: Klingende Bilder“, in: Kloppenburg, Josef [Hrsg.]: „Musik multimedial: Filmmusik, Videoclip, Fernsehen.“, Laaber, Laaber, 2000, S.11-20

Kutschera, Franz von: „Ästhetik“, Walter de Gruyter, Berlin/ New York, 1998

Lauth, Jan: „Schnittpunkt, visuelle Grammatik“, in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2008. FESTIVAL ZUR VISUALISIERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK“, Czernin Verlag, Wien, 2008, S. 49-51

Moholy-Nagy, László: „Von Material zu Architektur“, Gebrüder Mann Verlag, Berlin, 2001

Moritz, William: „Der Traum von der Farbmusik“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter [Hrsg.]: „Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo“, DuMont Buchverlag, Köln, 1987, S. 17 – 52

Moritz, William: „Oskar Fischinger“, in: Gehr, Herbert: „Optische Poesie. Oskar Fischinger: Leben und Werk“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main, 1993, S.7-90

Moritz, William: „Visuelle Musik: Höhlenmalerei für MTV?“, in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt / Main, 1993, S. 132 – 145

Rottmann, Michael: „Rewind 1960ies: Zur Vorgeschichte der Visual Music und des VJings“, in: **Fischer, Eva:** „SOUND:FRAME FESTIVAL 2009. Evolution Remixed! Theory“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009, S. 14-21

Rötter, Günther: „Videoclips und Visualisierung von E-Musik“, in: Kloppenburg, Josef: „Musik multimedial: Filmmusik, Videoclip, Fernsehen“, Laaber, Laaber, 2000, S. 261-266

Sassen, Ben: „Der Remix- Weimar Dialogue“ in: Fischer, Eva, „Evolution Remixed! Theory“, Katalog zur Ausstellung Sound:Frame, Czernin Verlag, Wien, 2009, S. 50- 54

Scharf-Minichmair, Isa: „Die Welt der Umdeutungskraft“, in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2008. FESTIVAL ZUR VISUALISIERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK“, Czernin Verlag, Wien, 2008, S. 25- 27

Schmitz, Norbert M.: „Pioniere der Lichtkunst. Zwischen Mythos und Alltag“, in: Schwarz, Michael: "Licht und Raum. Elektrisches Licht in der Kunst des 20. Jahrhunderts", Wienand, Köln, 1998, S.32- 42

Sigg, Uli: „Keimzelle Club“, in: Fischer, Eva: „SOUND:FRAME FESTIVAL 2008. FESTIVAL ZUR VISUALISIERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK“, Czernin Verlag, Wien, 2008, S.45- 46

Standish D. Lawder: „Der abstrakte Film: Richter und Eggeling“, in: Richter, Hans: „1888 –1976. Dadaist.Filmpionier.Maler.Theoretiker“, Akademie der Künste, Berlin, 1982, S. 27–35

Stasny, Peter: „Ludwig Hirschfeld-Mack: Farbenlichtspiele als Visuelle Musik“ in: Gehr, Herbert: „Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst, Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt / Main, 1993, S. 106 – 123

Weibel, Peter: „Jeffrey Shaw: Eine Gebrauchsanweisung“, in: Shaw, Jeffrey: „Jeffrey Shaw: A User´s Manual“, ZKM Verlag, Karlsruhe, 1997, S.1-5

Weibel, Peter: „Zur Lexikographie des Musikvideos“, in: Bódy, Veruschka; Weibel, Peter [Hrsg.]: „Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo“, DuMont Buchverlag, Köln, 1987, S. 274 – 335

Internetverzeichnis

[Http://www.answers.com/topic/video-jockey](http://www.answers.com/topic/video-jockey); (17.12.2009)

[Http://www.eye-con.tv](http://www.eye-con.tv); (24.10.2009)

[Http://www.equaleyes.org/artists](http://www.equaleyes.org/artists); (14.09.2009)

[Http://www.hyperwerk.ch/data/dip08/Timon%20Christen_VisualJockey.pdf](http://www.hyperwerk.ch/data/dip08/Timon%20Christen_VisualJockey.pdf); (17.12.2009)

[Http://www.onmeda.de/krankheiten/synaesthesie-definition-1540-2.html](http://www.onmeda.de/krankheiten/synaesthesie-definition-1540-2.html); (17.12.2009)

[Http://www.vms-at.com/press/event-Gabo.html](http://www.vms-at.com/press/event-Gabo.html); (15.09.2009)

[Http://www.visual-music-award.de/index.cfm?siteid=20&CFID](http://www.visual-music-award.de/index.cfm?siteid=20&CFID); (17.12.2009)

[Http://www.vjamm.com/features.php?lang=en](http://www.vjamm.com/features.php?lang=en); (24.10.2009)

[Http://www.wieninternational.at/de/node/5353](http://www.wieninternational.at/de/node/5353); (19.10.2009)

[Http://www.woerterbuch.babylon.com/Discothek](http://www.woerterbuch.babylon.com/Discothek); (17.12.2009)

[Http://www.woerterbuch.babylon.com/Remix](http://www.woerterbuch.babylon.com/Remix); (17.12.2009)

[Http://www.woerterbuch.babylon.com/Sampling](http://www.woerterbuch.babylon.com/Sampling), (17.12.2009)

[Http://www.4Youreye.at/info](http://www.4Youreye.at/info); (14.04.2009)

Bayerischer Rundfunk: „Animationsfilm. Wie alles begann“, <http://www.br-online.de/kultur/film/animationsfilm-DID1201083891559/animationsfilm-filmgenre-anfaenge-ID1201084910498.xml>; (25.10.2009)

Brinkman, Astrid: „Keplers Sphärenmusik“, Seite für Mathematik-Vernetzungen, http://www.math-edu.de/Mathegarten/Mathe_Musik/Keplers_Sphaerenmusik.htm; (25.10.2009)

Bürger, Peter: „Theorie der Avantgarde“, Frankfurt/Main, 1974, S. 98-116; in: Diederichsen, http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/; (25.10.2009)

Cinetext: „Dziga Vertov und das Kinoauge: Chelovek's kino-apparatom im filmästhetischen Kontext der 1920er-Jahre“, <http://pr4hobel.phl.univie.ac.at/magazine/schaefer/vertov.html>; (28.10.2009)

Del Signore, John: „Joshua White, 'The Joshua Light Show'“, Arts and Events, April 2007; http://gothamist.com/2007/04/02/interview_joshu.php; (29.10.2009)

Dekker, Annet: „Dancing in the Light of an Information Overload“, <http://www.montevideo.nl/en/nieuws/detail.phpid=67&archief=ja&showjaar=2004&beginjaar=>; (24.10.2009)

Dekker, Annet: „VJ CULTURE“, <http://www.pixelache.ac/2005/articles/vj-culture-desc/>; (17.08.2009)

Diederich Diederichsen: „Montage / Sampling / Morphin. Zur Trias von Ästhetik / Technik / Politik“, Media Art Net; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/; (25.10.2009)

Fahrer, Sigrid: „Cut-Up. Eine literarische Medienguerilla“, Königshausen und Neumann; <http://www.buchhandel.de/detailansicht.aspx?isbn=978-3-8260-4067-2>; (25.10.2009)

Firmenprofil Pani; <http://www.pani.com/home/frames.html>; (24.10.2009)

Firmenprofil Pani; <http://www.pani.com/unternehmen/daten/daten.html>; (24.10.2009)

Forum für Synästhesie: „Häufige Fragen: Ist ein Synästhetiker ein Leben lang Synästhetiker?“; <http://www.synaesthesia.at/content/1/64/de/ist-ein-synaesthetiker-ein-leben-lang-synaesthetiker.html>; (25.10.2009)

Forum für Synästhesie: „Häufige Fragen: Was ist Synästhesie?“; <http://www.synaesthesia.at/content/1/3/de/was-ist-synaesthesia.html>; (25.10.2009)

Gleining, Andrea: „Is it now? Synästhesie und Farblichtmusik: Der Farblichtflügel“, <http://www.ddm.ethz.ch/pdf/jahrbuchHGKFLFlu.pdf>; (29.10.2009)

Hallock-Greenwalt, Mary, in: McLean, Alex: "Making music with text", Posted on the occasion of Ada Lovelace day 2009; <http://yaxu.org/mary-hallock-greenwalt/>; (28.10.2009)

„History of the term multimedia“, Brisbane Multimedia Design; <http://www.brisbanemultimediasign.com/>; (29.10.2009)

HG11: „Geschichtliche Hintergründe zur Farbmusik“, <http://www.hg11.com/musikgeschichte/farbmusik.html>; (25.10.2009)

/ holler /: „'ENERGY UNION – IT'S TIME' Eine erlebbare Klimaschutztour durch Europa zu Gast in Österreich“, in: Tageszeitung für Erneuerbare Energie und Nachhaltigkeit, (22.07.2009), www.oekonews.at/index.php?mdoc_id=1041970; (17.08.2009)

Hartmann, P.W: „Das grosse Kunstlexikon. Farblichtmusik“, http://www.beyars.com/kunstlexikon/lexikon_2765.html; (28.10.2009)

Hartmann, P.W.: „Das große Kunstlexikon. Abstrakte Kunst“, http://www.beyars.com/kunstlexikon/lexikon_66.html; (25.10.2009)

John, Barbara: „Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick“, Media Art Net; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/scroll/; (25.10.2009)

Joomial: „Avantgarde-Film“; <http://www.filmkrake.de>; (20.10.09)

Klee, Paul: „Schriften. Rezensionen und Aufsätze“, DuMont, Köln, 1976, S. 173, in: John, Barbara: „Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick“, Media Art Net; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/scroll/; (25.10.2009)

Lehmann, Christian: „Farbterminologie“, 24.09.2009; http://www.christianlehmann.eu/ling/lg_system/sem/index.html?http://www.christianlehmann.eu/ling/lg_system/sem/farbterminologie.html; (28.0.2009)

Leymarie, Frederic F.: „Art and Visual Perception by Rudolph Arnheim. Notes“, <http://www.lems.brown.edu/vision/people/leymarie/Refs/VisualArt/Arnheim/ArtVisualPercept.pdf>; (20.10.2009)

Lund, Holger: „Visual Music“, www.fluctuating-images.de/img/07Visual_Music_Lund.pdf; (18.08.2009)

Mayer, Marlene: „Sound:Frame-Festival: Wenn die Bilder tanzen gehen“, Die Presse, 28.03.2009; www.diepresse.com/home/kultur/popco/465422/print.do; (29.04.2009)

Medien Kunstnetz: „Walter Ruttmann. 'Berlin. Die Sinfonie der Großstadt'“, Deutsches Filminstitut – DIF, Frankfurt/M.; <http://www.medienkunstnetz.de/werke/berlin/>; (28.10.2009)

Medien Kunstnetz: „Walter Ruttmann. 'Lichtspiel Opus I'“, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/opus1>; (28.10.2009)

Naumann, Sandra: „Musikalisches im abstrakten Film“, <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/abstract/53>; (22.10.2009)

Nekes Werner, „camera obscura“, http://wernernekes.de/00_cms/cms/front_content.php?idart=99; (25.10.2009)

Oskar Fischinger 1930 über Studie Nr. 6, in: Sheyidin, André: „Oskar Fischinger und Visuelle Musik“, Köln International School of Design, 2008; http://sheyidin.de/fileadmin/editorial/study/0804_vdnt2/Oskar_Fischinger_und_Visuelle_Musik.pdf; (28.10.2009)

Rohlf, Jan: „Time stops here and space takes over“, club transmediale, 2002; www.clubtransmediale.de/archieve/txt/PDF_ZIP/time.zip; (15.09.2009)

Ruttmann, Walter, in: Universität Halle, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>; (25.10.2009)

SalonProjektionist: „VJs / VisualistInnen sind [...]“, <http://www.salon-projektionist.com> (14.04.2009)

Schönberg, Kandinsky, Blauer Reiter und die Russische Avantgarde, Journal of the Arnold Schönberg Center 1/2000, Wien 2000, in: John, Barbara: „Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick“, Media Art Net; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/scroll/; (25.10.2009)

Screenclub: „VJ Peter Rubin. Played at screen“, http://www.screenclub.net/guets_PeterRubin.htm; (28.08.2009)

See this Sound: „Kompendium. Filmtanz, Tanzfilm und getanzter Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/50?p=4>; (28.10.2009)

See this Sound: „Kompendium. Musikalisches im abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/drucken/53>; (28.10.2009)

See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Die Gleichberechtigung von Farbe und Form – Vom Farbenklavier zum abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=5#textbegin>; (28.10.2009)

See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Von Farbenklavieren zur Lichtkinetik im frühen 20. Jahrhundert“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=3#textbegin>; (28.10.2009)

See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Die Verbesserung der Farbenklaviere durch technische Innovationen im 19. Jahrhundert“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=2#textbegin>; (28.10.2009)

See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Unterschiedliche Funktionen von Farbenklavieren im frühen 20. Jahrhundert“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=4#textbegin>; (28.10.2009)

See this Sound: „Kompendium. Von den Farbenklavieren zur autonomen Lichtkinetik, Die Gleichberechtigung von Farbe und Form – Vom Farbenklavier zum abstrakten Film“, Ludwig Boltzmann Institut; <http://beta.see-this-sound.at/kompendium/text/69?p=5#textbegin>; (28.10.2009)

SplashCAM: „Sampling“; <http://www.slashcam.de/multi/Glossar/Sampling.html>; (25.10.2009)

Survage, Leopold: „Dokument Nr. 8182, 29.7.1914“, Académie des Sciences, Paris, zitiert nach: John; http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/scroll/; (28.10.2009)

Universität Halle: „Visuelle Musik – Von der Avantgarde Über das Musikvideo zum Vjing“, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>; (25.10.2009)

Abstract

Die Diplomarbeit behandelt weniger das Thema der Synästhesie. Vielmehr versucht sie, einen breiten medienhistorischen Überblick über die Entstehung der Videokunst bis zur heutigen Ausprägung so genannter Visuals zu geben.

Aus diesem Grund beginnt die Arbeit neben den üblichen Definitionen und der Darlegung der angewandten Methodik mit einer Wiedergabe der Geschichte der Audio-Video-Performance. Der Traum von der Farbmusik – in Anlehnung an das Verständnis der Synästhetik – erstreckt sich in einer Darlegung beginnend mit den ersten Farbenklavieren im 16. und 17. Jahrhundert. Die Entwicklung führt fort über Leonardo DaVinci und die Dadaisten der ersten Wiener Schule bis hinein ins 20. Jahrhundert. Es fällt auf, dass die zu besprechenden Künstler scheinbar immer schon versucht haben, Musik und angewandte Kunst in Form von Bildern und Video zu verbinden. Es zeichnet sich geradezu eine enge Verbindung zwischen der abstrakten Malerei vor allem des deutschen Expressionismus' und der AV-Kunst ab.

In erster Linie ist es der deutsche Expressionismus mit seinen Schattenspielen, auffälligen Konturen und Formgestaltungen, der sich auf den abstrakten Film und schließlich auf die ersten Musikvideos auswirken sollte. Diese Entwicklung wird in einem zweiten Abschnitt besprochen. Eingegangen muss in dieser Betrachtung auf einige grundlegende Meilensteine innerhalb der Musikszene. Dies sind der „Beat Club“ aus Hamburg sowie die nordamerikanischen Light- und Wet-Shows, das Expanded Cinema sowie die Vortex Konzerte.

In einem letzten Abschnitt soll der Weg vom Farbenklavier über Musikvideos bis zur Anwendung der heutigen Visuals in der Clubkultur nochmals nachgezeichnet werden. Mit einem Blick auf Wien als Metropole der Videokunst fällt umso mehr auf, dass die verschiedensten Formen auch heute noch Anwendung finden. Gerade in Wien hat sich eine Szene etabliert, die auf verschiedenen Bereichen der AV-Kunst tonangebend ist. Dies soll ein Rundblick über die kulturellen Einrichtungen innerhalb der Kunstrichtung verdeutlichen.

Lebenslauf

Schulbildung

- 09/1992– 07/1996 Volksschule in Judenburg, Steiermark
- 09/1996 – 07/2004 Bundesrealgymnasium Judenburg, Steiermark
Abschluss: Matura (mit gutem Erfolg)

Studium

- Seit SS 2005 Theater-, Film- und Medienwissenschaft (angestrebter Titel: Magistra)
Universität Wien
Studienschwerpunkt: Medienwissenschaft

Praktika

- 07 – 08 / 2008 Praktikum: Impulstanz, Wien

Berufserfahrung

- 2005 - 2008 Freie Mitarbeit bei Werbeproduktionen als Produktionsassistentin
(Sabotage Film; Propeller Films; u.a.)
- seit 04 / 2007 Visualistin alias Enscha (Wien, Steiermark, Urban Art Forms, Madrid,
Bratislava)