



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Audio-visuelle Tendenzen.

Entwicklungen in der Visualisierung elektronischer Musik
und in der Clubkultur

Verfasserin

Eva Fischer

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil)

Wien, 2009

Studienkennzahl laut Studienblatt:

A 316

Studienrichtung laut Studienblatt:

Kunstgeschichte

Betreuerin:

ao.Univ.-Prof. Dr. phil. Daniela Hammer-Tugendhat

Inhaltsverzeichnis

A. Entwicklung einer (Club)Kultur	4
Einführung.....	4
Ästhetische und inhaltliche Umsetzung.....	6
Techno	9
Detroit.....	12
Chicago.....	15
Europa	17
Acid.....	18
Berlin	22
Techno-Kultur	24
Neue Generation	26
Visuals und Techno.....	33
Der Club.....	35
Exkurs: Soziale Plastik (Joseph Beuys) und Happening.....	39
Der Club als Kunstraum.....	41
Exkurs: Fluxus.....	42
B. Die neue Audio-Vision. Visualisierung elektronischer Musik	46
1. Von der Lightshow zum VJing.....	46
Exkurs: Appropriation Art	52
2. VJing.....	58
RE:MIX Kondition.....	61
Einführung.....	61
Video-Mixing-Softwares und Modulare Systeme.....	62
VJing versus Live Cinema	64
VJing - Sample und Remix als Strategie	64
Exkurs - Montagefilme Russland.....	65
Exkurs: Struktureller Film - Peter Kubelka/ Kurt Kren.....	68
Live Cinema – live generierte Videomusik	74
Exkurs – Oskar Fischinger	75
Exkurs: Bauhaus Weimar. Walter Brinkmann und Lászlo Moholy-Nagy	79
Exkurs – Expanded Cinema.....	81
Spezielle Formen des VJing.....	83

Exkurs „Light-Writing. Licht-Kunst. Spurlose Graffiti“	84
Die Projektion	87
Exkurs – Skrjabins Farbklavier	88
Exkurs – Frederick Baker	90
Öffentlicher Diskurs: Conferences, Workshops und Online-Foren	92
Querschnitt durch die österreichische VisualistInnen Szene	98
Kooperation	105
Bibliographie	108

A. Entwicklung einer (Club)Kultur

Einführung

Visualisierung elektronischer Musik und die spezielle Form des VJings stehen in einer langen Tradition der Verbindung aus Bild und Ton. Von Elementen der visuellen Musik, des Experimentalfilms, des Gesamtkunstwerkgedankens und der Performance, um nur einige wenige Strömungen zu nennen, inspiriert, ist eine eigensinnige und innovative Kunstrichtung entstanden, die in den letzten Jahren immer mehr aus dem Underground ans Tageslicht drängt.

Durch die natürliche Entwicklung aus diversen historischen Tendenzen und das bewusste Anlehnen daran hat sich mit dem VJing eine neue Kunstströmung und gleichzeitig eine aktuelle Art der Kommunikation und des Umgangs mit den zeitgenössischen Medien ausgebildet. Stark mit der Entwicklung des Techno verwurzelt, macht sich die junge audio-visuelle Szene die rasende Schnelligkeit des Alltags zu eigen und überspitzt diese in ihren Ausdrucksweisen in sinnlich hedonistischer Weise. Der Club als Ort wird zum immersiven Raum für die gemeinschaftliche Ekstase und für den „Kurzurlaub“ in eine multi-mediale Zwischenwelt.

Der monotone Aufbau elektronischer Musik ermöglicht zudem eine ganz spezielle Form der audio-visuellen Kombination. Statt stringent linearer Narration kommt es zum Sampling und Re:mixing einer unbeschränkten Masse an visuellem Material. Die täglichen Sehgewohnheiten – das Zapping, das ständige Umgebensein von visuellen Reizen – werden übersteigert und inhaltlich lustvoll gefüllt. Typische Codes entstammen einem subkulturellen kollektiven Gedächtnis und drücken sich in der elektronischen Musik, den Visuals, in Street Art und Mode aus.

Haben VisualistInnen in den 1980er und 1990er Jahren die Projektionsfläche Club vor allem als Chance gesehen, politisches Statement möglichst unmittelbar an ein großes Publikum zu übermitteln und nahmen auf tages- und gesellschaftspolitische Themen wie etwa die Rodung des Regenwaldes („timber“ Coldcut, 1998) oder Atombombenpolitik Bezug, so befinden wir uns zur Zeit eher in einer Phase, in der

die politische Botschaft im Club meist vermieden wird. Aus dem endlos verfügbaren Material werden das Ästhetische, das Sinnliche, oder das Technoide und Abstrakte gefiltert. Der künstlerisch ästhetische Zugang steht im Vordergrund. Wirklich bedrängende Themen werden von vielen KünstlerInnen bewusst ausgespart. Doch gerade diese Strategie, die aus der Masse an visuell zugänglichem Material bewusst ausfiltert, macht die Kunstform erst recht politisch. Unpolitik als Politik!

Mit der Suche nach der Geburtsstunde des VJing muss der Blick mit den Anfängen der elektronischen Musik und Clubkultur verschränkt sein. Seit der Entstehung der ersten Clubs im heutigen Sinne und des *Raves*, gibt es Projektion und Lightshow. Nach einem Blick auf die gesellschaftlichen Hintergründe der Clubkultur versucht der erste Teil dieser Arbeit einen kurzen Überblick über die Entwicklung des Techno zu geben. Ein weiteres Kapitel befasst sich mit dem Phänomen *Club* und seinen Auswirkungen auf Kommunikationsstrategien und künstlerische Arbeitsformen.

Im zweiten Teil der Arbeit wird schließlich näher auf die inhaltlichen und technischen Aspekte der neuen Audio-Vision eingegangen. VJing und Live Cinema werden als unterschiedliche Strömungen der Visualisierung elektronischer Musik gegenübergestellt und ein Querschnitt durch die österreichische und internationale Szene wird gezogen.

Ästhetische und inhaltliche Umsetzung

Durch die neuen Medien, das Internet und die immer erschwinglicher werdende Technik, steht eine noch endlosere Fülle an auditivem und visuellem Material zur Verfügung als je zuvor. Die Geschichte der Welt tut sich direkt vor uns auf und liegt „im Zeichenkosmos von Warenwelt, Kulturindustrie und Erlebniswelt“¹ griffbereit, um gefiltert und gere:mixed zu werden.

Gegenwartskulturen betreiben den Umgang mit Traditionen zugleich respektlos und respektvoll: Gefundenes, Erfundenes und Wiedergefundenes dienen als fragmentarische Versatzstücke, aus denen mit Sammelwut und Umdeutungskraft eine verwirrende Vielfalt geschaffen wird, welche die mediale Reizüberflutung von heute widerspiegelt. Geschichte wird als unendliches Archiv der Bilder, Medien, Sounds und Zeichen begriffen, um die offenen Räume der Zukunft zu erkunden. Sampling, Mix und Remix sind die Maximen, um sich Geschichte anzueignen. Diese technologisch ins Werk gesetzte Weltbemächtigung spiegelt nicht zuletzt das Selbstverständnis des eigenen Daseins.“²

Durch die Aneignung der audio-visuellen Geschichte ist scheinbar alles möglich, doch hat sich im Laufe der Jahre ein gewisser Codex herausgebildet, der eine unausgesprochene Didaktik vorgibt, an die sich die Künstlerin und der Künstler halten. Ein szenespezifisches kollektives Bewusstsein im sukzessiven Wandel und ebenso schnelllebig wie die Zeit ist entstanden und ist trotz seiner rasenden Veränderung stark verhaftet. Szeneeigene Codes werden generiert und drücken sich in Visuals, in unterschiedlichen Genres der elektronischen Musik, in Street Art und Street Wear sowie in verwandten Genres der digitalen Kunst aus, im ständigen Bezug dieser Medien aufeinander. Nimmt man als Beispiel eine VJ-Performance, so werden die erwähnten Codes schnell bewusst. Der Außenstehende mag auf den ersten Blick etwa die schnellen visuellen Aneinanderreihungen und Mixes scheinbar unzusammenhängender Bildfolgen als unbedeutend, nichtssagend und im

1 Uli Sigg, Keimzelle Club, in: sound:frame. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik, S. 45.

2 ebda., S. 45f.

schlimmsten Falle als anstrengend empfinden. Für den Insider entsteht in jedem Fall ein klares Konstrukt aus Bildern und Codes, eventuell sogar eine Art loser Narration. Der Remix historischen audio-visuellen Materials rekontextuiert dieses und verleiht ihm eine aktualisierte Konnotation. Bilder und Bewegtbilder werden ironisch übersteigert, kurze Bildsequenzen – aus dem Gesamtzusammenhang gerissen – ergeben in jeder neuen Zusammensetzung einen anderen Sinn. Da sich in der Improvisation ein jedes Mal neue Zusammenhänge erschließen, gleicht kein Live Act dem anderen. Das künstlerische Statement ist ein ständig reflektierendes – es bezieht sich auf die Gesellschaft, die eigene Subkultur, bezieht sich auf die Atmosphäre im Raum und dessen Wechselwirkung mit den Stimmungen der Musik, des Publikums und des Lichts. Dabei folgt es gewissen formal-ästhetischen und inhaltlichen Kriterien. Ein bereits erwähnter ungeschriebener Codex, erlaubt das Statement nur zu einem gewissen Grad.

Ein VJ spricht in einem Interview über das Visualisieren im Club:

„Mir geht es bei den Visuals um eine gewisse, manchmal versteckte Ironie. Ich arbeite gerne mit lustigen Elementen. Ich mag es, wenn die Leute auf die Leinwand schauen und lachen. Party und Spaß stehen zwar nicht immer im Vordergrund, machen aber doch einen großen Teil aus. Für konkret politische bzw. kritische Arbeit gibt es andere Kontexte. Auf Partys machen sie nicht wirklich Sinn. Es ärgert mich sogar, wenn auf Partys zu kritisch gearbeitet wird und Bilder aus dem Fernsehen wie beispielsweise die Twin Towers oder hungernde Kinder eingesetzt werden. Das passiert mittlerweile aber nicht mehr so häufig“³

Der Club ist politikfreie Zone. Und gerade das macht ihn politisch. Unpolitik als Politik. Im Alltag wird man von den Medien überschwemmt - Bilder und Nachrichten, Artikel und Werbung soweit das Auge reicht und das Ohr hört. Reizüberflutung!

Die Kunst folgt denselben formalen Kriterien. Audio-visuelle Reize überall. Das „Zappen“ ist zu einer Rezeptionsstrategie geworden, die wir von klein auf erlernen und immer besser beherrschen. Millisekunden genügen, um unterscheiden zu können, ob auf einem Sender uninteressante Werbung, erschreckende Nachrichtenbilder oder ein Film läuft, den wir gerne sehen wollen.

³ Mündliches Interview: Eva Fischer und Dirk Pfeiffer, Dezember 2006

„Die Musiksender MTV und VIVA haben mit der Ausstrahlung von Videoclips einer neuen Wahrnehmung massenhafte Verbreitung verschafft. Mit blitzschnellen Schnitten werden die traditionellen Sehgewohnheiten auf den Kopf gestellt. Nicht mehr die Bewegung der Kamera oder der aufgezeichneten Gegenstände und Personen bestimmt die Dynamik der Clips, sondern der Cutter am Schneidetisch. Die ungeordnete Folge von Bildern und Sequenzen gehorcht nicht mehr den Gesetzen der Chronologie, sondern erzeugt die Illusion der Gleichzeitigkeit. Bildcollagen sind an die Stelle von zusammenhängenden Szenen getreten, die - ähnlich dem Blitzlichtgewitter der Stroboskope - schockartig auf der Netzhaut auftreffen und im Gehirn neue Assoziationen erzeugen. Die Vielfalt der Programme und der Zauberstab der Fernbedienung sind dafür verantwortlich, daß kaum noch jemand eine Sendung konsequent vom Anfang bis zum Ende verfolgt. Die Jugendlichen hangeln sich »zappend« von Sender zu Sender. Wer vielleicht nur drei Sekunden bei einer Station innehält, um dann weiterzuschalten, zerstückelt die medialen Botschaften in autonome, aus dem Zusammenhang gerissene Bruchstücke, die er nach eigenem Gutdünken aneinanderreihen und völlig neu kombinieren kann. Mit der Fernbedienung in der Hand, wird jeder zu seinem eigenen Regisseur. Diese Fragmentierung der Fernsehbilder hat nahezu psychedelischen Charakter, der sich auch auf das Bewußtsein auswirkt. Geschwindigkeit wird zum Rauschmittel. Diesen Effekt greifen die Techno-Produzenten auf, wenn sie ihre aus der MTV- und Zapping- Generation stammende Klientel Hochgeschwindigkeitsrhythmen aussetzen.“⁴

Die auditive wie visuelle Kunst im Club macht sich diese Strategie in formaler Hinsicht zu eigen und setzt ihr Publikum Hochgeschwindigkeitsrhythmen und visuellen Reizüberflutungen aus.

“Science and technology multiply around us. To an increasing extent they dictate the languages in which we speak and think. Either we use those languages, or we remain mute.” (J.G. Ballard)

⁴ Falko Blask und Michael Fuchs-Gamsböck, Techno, S. 50f.

Techno

„Mit dem Schlagwort der Postmoderne lassen sich Techno-Phänomene wie der spielerische Umgang mit Werbung und vor allem die radikale Plünderung der musikhistorischen Mottenkiste charakterisieren. Eine gewisse Beliebigkeit begünstigt einerseits undogmatische Toleranz und andererseits ein beständiges Neukombinieren vergangener Moden und Trends. Die Zeit war reif für eine Bewegung, die auf schnellen Wandel setzt und die vermehrten Möglichkeiten des Individuums ausgiebig nutzt. Der Lebensstandard ist gestiegen, die Möglichkeiten von Information und Bildung haben zugenommen, der technische Fortschritt verläuft rasant und die üblichen standardisierten Lebensläufe existieren nicht mehr. Die Zeit war reif für Techno.“⁵

„Im Prinzip findet man die Wurzeln der Technomusik am Anfang unseres Jahrhunderts: Europa war komplett industrialisiert, Eisenbahnen und erste Flugzeuge ließen die Welt zusammenrücken. Maschinen und Industriegeräusche gaben den Rhythmus der Zeit vor. Musik und Kunst waren nicht mehr darauf erpicht, den Schöngest in ihren Werken sprechen zu lassen, sondern setzten sich u.a. vermehrt mit sozialen Themen auseinander.

"Wir finden viel mehr Befriedigung in der Geräuschkombination von Straßenbahnen, ,Auspufflärm und lauten Menschenmassen, als beispielsweise im Einüben der 'Eroica' oder 'Pastorale'", schrieb Luigi Russolo in seinem 1913 veröffentlichten Manifest "Die Kunst der Geräusche".

Moderne Komponisten begannen, sich der Welt der Industriegeräusche, deren Lärm und Gesetzen zuzuwenden. Einer der ganz frühen von ihnen ist Arnold Schönberg, Vertreter der atonalen Musik, der in seiner Wiener Schule einen musikalisch revolutionären Schritt vollzog. Mit Karlheinz Stockhausen begannen die ersten Versuche der elektronischen Musik. "Alle Klänge und Geräusche sind Musik", schrieb er.

⁵ Falko Blask und Michael Fuchs-Gamböck, Techno, S. 78f.

Auch John Cage und Pierre Schaeffer gehören zu Vertretern der sogenannten 'Musique Concrète', in der sowohl Schreibmaschinengeklapper, als auch Sirenengeheule in die Musik eingebaut wurde. Das 'Sampling' - Prinzip, aus verschiedenen Bereichen Elemente herauszulösen und neu zusammenzustellen, machte hier seine ersten Gehversuche.

Die klanglichen Elemente der synthetisch hergestellten Musik sind zunächst der Sinuston - ein reiner, streng periodischer Schwingungsvorgang, der Knack und der Impuls. Durch Filtern, Überlagerung, Verdichtung und Verkürzung, Verzerrung und Rückkopplung dieser Elemente, werden Klänge hergestellt. Simple Akkordfolgen, die ausdauernd über pulsierende Rhythmen laufen, entfalten auf Dauer beim Hörer eine hypnotisierende Wirkung.

Die Aufbruchstimmung der späten sechziger Jahre, mit ihren vielfältigen kulturellen und politischen Bewegungen und der Verbreitung von psychedelischen Drogen, wie z.B. LSD, brachte der modernen Elektronik den eigentlichen Durchbruch. Der Synthesizer eroberte den Jazz und Pink Floyd machte sich neue Techniken im Studio und auch auf der Bühne zu Nutze. 'Tangerine Dream' und 'Can', anfangs traditionelle Rockbands wollten "Musik schaffen, die sich von den Affekten des Hasses, der Aggression und der Verzweiflung löst und dem Zuhörer Freude und Hoffnung gibt; Musik, die den Menschen zurückholt in den Zustand der Unschuld und den Zusammenhang der kosmischen Energie."

Diese Musikeinflüsse, die damals zur Avantgarde zählten, nahm Techno in seiner Entstehungsgeschichte auf und nutzte diese Elemente - zusammen mit neuen Klängen - und machte sie letztlich zum hör- und erlebbaren Massenphänomen. ⁶

Es gibt eine musikalische Inspirationsquelle, die seit Beginn der Techno-Evolution bis heute für zahlreiche ProduzentInnen und DJs als eine der wichtigsten gilt – *Kraftwerk*.

Bereits in den frühen 1970er Jahren prägte die Düsseldorfer Band *Kraftwerk* mit der elektronischen Verfremdung konventioneller Instrumente⁷ und dem Ersatz herkömmlicher Rock-Instrumentierung wie Gitarre oder Schlagzeug durch

6 Frank Fölsch, Florian Hayler und Shelly Kupferberg, Jugend-Kult-Ur-Suppe Techno: Entwicklungen und Erscheinungsformen einer Jugendkultur

7 Vgl. Pascal Bussy, Neonlicht, S. 39

synthetische Sounds eine neue musikalische Avantgarde. Die ersten drei Kraftwerk-Alben von Hütter und Schneider waren noch teilweise akustisch und experimentell ausgerichtet, bis sich *Kraftwerk* 1973 dazu entschlossen, ihren Sound ausschließlich elektronisch zu gestalten, melodische Pop-Elemente zu integrieren, und schließlich mit dem Album *Autobahn* den Grundstein für *Elektropop* legten.⁸

*Die Songs bestehen zunehmend aus reduzierten Melodiefragmenten, die sich mit Phasen von Soundeffekten abwechseln, ein Merkmal, das bis heute im Wesentlichen die Musik von Kraftwerk bestimmt. Zudem integrieren Hütter und Schneider erstmals gesungene Melodien, die sich durch eine von allen Emotionen befreite, „kalte“ Singweise (Sprechgesang) auszeichnen.*⁹

1974 gründeten Kraftwerk ihr eigenes *Kling-Klang*-Label und Karl Bartos folgte Klaus Roeder als Drummer und Studiomusiker nach. Das Album *Radio-Aktivität* entstand und feierte große Erfolge in den europäischen Charts.

Zwei Jahre später folgte das sechste Album *Trans Europa Express*. Der Titelsong verbreitete sich wie ein Lauffeuer über die ganze Welt und erreichte vor allem in den Ghettos von New York eine große Popularität. Dort wurde er schließlich zur Hauptinspiration für den Grundrhythmus der neuen Musikrichtung Hip-Hop¹⁰:

"Oh Mann, das war wirklich eine großartige und einflussreiche Platte!", meinte etwa HipHop-Gründervater Grandmaster Flash bei seinem letztjährigen Wienbesuch auf die Frage, warum das Kraftwerk-Album "Trans Europa Express" (1977) mit seinen rhythmisierten Zugeräuschen unter HipHop-Pionieren einst als unantastbares Wunderwerk galt. "Diese Platte war ihrer Zeit so unglaublich weit voraus; sie hat sich selbst gemixt und all diese abenteuerlichen Dinge von selbst unternommen, für die eigentlich ich als DJ zuständig war! Bei "Trans Europa Express" konnte ich die Plattenspieler schon einmal für zehn Minuten verlassen, denn ich wusste: Kraftwerk würden die Leute perfekt unterhalten!"

8 Vgl. Pascal Bussy, Neonlicht

9 [http://de.wikipedia.org/wiki/Kraftwerk_\(Band\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Kraftwerk_(Band))

10 vgl. Gerhard Stöger, Rätsel, Radler, Robter, in: Falter 32/03 vom 06.08.2003

Bis heute ist es dem ersten DJ-Star des HipHop ein Rätsel, wie die vier Düsseldorfer Mitte der Siebziger derart futuristische Musik produzieren konnten: "Der Sound und die Technologie dieser Platte haben damals eigentlich noch gar nicht existiert. Als ich sie zum ersten Mal hörte, dachte ich nur: „Was zur Hölle ist das, und wie zum Teufel haben sie das bloß gemacht?“¹¹

Im deutschen Fernsehen traten Kraftwerk als lebende Roboter auf und präsentierten der Öffentlichkeit die neue Single (*Wir sind...*) *Die Roboter*. Mit dem Album *Die Mensch-Maschine* und dem Hit *Das Model* setzten Kraftwerk erneut Maßstäbe für die Weiterentwicklung der Musik und beeinflussten Bands wie *Depeche Mode* oder *Ultravox*.

Als besonders einflussreich für die spätere musikalische Entwicklung gilt auch das 1981 erschienene Album „Computerwelt“ (1981), welches teilweise schon die für Techno typischen minimalistischen, tanzbaren Elemente aufweist.¹²

Sie sollten damit zur Inspirationsquelle einer neuen Generation an Musikschaaffenden werden und gelten bis heute als die Urväter des Techno.

Detroit

Juan Atkins brachte schließlich zu Beginn der 1980er Jahre, inspiriert von den *Kraftwerk*-Sounds in der Industriestadt Detroit einen Stein ins Rollen.

„Anfang der Achtzigerjahre war Detroit noch ein Testgebiet für die amerikanischen Plattenfirmen. Weil sie der Ansicht waren, dass ein Künstler, der in Detroit ankam, sich in den gesamten Vereinigten Staaten gut verkaufen würde, übergaben die Majors einen Teil ihres Einflusses an die Radios der Stadt. So traten Radio-DJs in den Vordergrund, deren Rolle für die Einführung neuer Künstler und das Aufkommen neuer Musikströmungen wesentlich waren. Alle DJs und Produzenten der ersten Detroit-Techno-Generaion erzählen noch heute von den Sendungen

¹¹ Gerhard Stöger, Rätsel, Radler, Robter, in: Falter 32/03 vom 06.08.2003

¹² vgl. [http://de.wikipedia.org/wiki/Kraftwerk_\(Band\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Kraftwerk_(Band))

*con Electrifying Mojo, einem visionären DJ, der die neue elektronische Klangfülle aus Europa mit den Wurzeln der schwarzen Musik mixte. Und alle erkannten seinen entscheidenden Einfluss an. Mojo machte den Anfang, indem er zur Primetime Prince und A Certain Ratio, Funkadelic und Kraftwerk mixte, weil er Visage, New Order, die Pet Shop Boys, die B52's, Falco und den französischen Geiger Jean-Luc Ponty unterstützte. Mojo ist der Theoretiker von Detroit-Techno.*¹³

Woher der Ausdruck genau kommt, ist nicht genau nachzuvollziehen. Juan Atkins antwortete jedoch bereits in einem frühen Interview - auf die Frage nach der Beschreibung seines Musikstils - „Call it techno!“ und wurde damit zum vielbeschworbenen „Godfather of Techno“. Neben *Atkins* begannen im Jahr 1985 die DJs *Kevin Saunderson* und *Derrick May*, ebenfalls aus Detroit, an ihren hart klingenden Sounds zu experimentieren. Die zuvor erwähnte nächtliche Radiosendung des DJs *The Electrifying Mojo* namens *Midnight Funk Association* in Detroit zielte explizit auf eine ausgewogene Klangvielfalt ab und war letztlich auch Hauptinspirationsquelle für die oft als *Belleville Three* bezeichneten Musik-Produzenten. Durch die Verschmelzung verschiedenartiger Stile entstand ein typischer Sound. *Detroit Techno* war geboren.

*„Mitte der Achtzigerjahre tauchte ein anderer DJ im Radio von Detroit auf: The Whizard. Seine Technik, sein Gespür für Innovation, seine Mix-Kenntnisse und das Geheimnis um seine wahre Identität machten aus ihm eine Legende der Stadt. Fast zwanzig Jahre später bleibt Jeff Mills für alle gebürtigen Detroiter The Wizard, der Zauberer.“*¹⁴

Anfang der neunziger Jahre gründeten *Jeff Mills* und *Mike Banks* ein zweites Detroiter Label *Underground Resistance*. Sie experimentierten mit neuen Beats, verpassten ihrem Sound gleichzeitig eine Botschaft und verhalfen *Techno* auch in Europa zu breiter Bekanntheit. Die Identität hinter *Underground Resistance* wurde,

13 Laurent Garnier, *Elektroschock*, S. 134f.

14 Laurent Garbnier, *Elektroschick*, S. 135

wie schon der Radio-DJ Name *Jeff Mills*, ebenfalls wie ein Geheimnis gehütet und verlieh dem Act eine geheime Faszination.

„Jeff Mills gehört zu den wichtigsten Muskschaffenden der letzten fünfzehn Jahre. Ein Visionär, ein aufgeklärter Geist des Techno und ein Meister-DJ (so, wie man sagen würde: ein Meistermusiker). Man muss sehen, wie Jeff Mills mit drei Plattenspielern auflegt, sich von seinem katzenhaften Gestus und seiner unvergleichlichen Art, eine raue, minimale und funky Musik zu verbreiten, verzaubern lassen. Nur so kann man erfassen, wie sehr sich Mills für seine Kunst begeisterte“¹⁵

Auch Susanne Kirchmayr alias *Electric Indigo* erinnert sich an einen Auftritt von *Underground Resistance* in der Akademie der Bildenden Künste 1992:

„Ich sehe noch vor mir, wie Jeff Mills während des Auflegens immer wieder Platten einfach von sich wegschleuderte. Er mixte seine Platten ja unglaublich kurz und schnell. Viele der Platten fielen sogar von der Bühne, daran kann ich mich natürlich gut erinnern“¹⁶

Jeff Mills selbst erzählt über die eigenen Anfänge als *The Wizard* und den Beginn des *Detroit Techno* Anfang der 1980er Jahre:

„ Anfang der Achtzigerjahre gab es in Detroit eine Szene mit sehr begabten DJs wie Darryl Shannon, Delano Smith und Carl Martin, die unter dem Einfluss von Electrifying Mojo die neue Musik aus Europa – mit anderen Worten: Synthie-Pop – in die Clubs brachten.

Dann kam 1981 eine Platte heraus, „Sharevari“, die in der Ausarbeitung dessen, was einmal Detroit-Techno werden sollte, eine Schlüsselrolle spielen sollte. [...] Mojo machte in Detroit einen Riesenhit daraus. „Sharevari“ war die allererste Techno-Platte aus Detroit. Aber noch hat kein Mensch von Techno gesprochen, das existierte einfach noch nicht.

15 ebda. S135.

16 Mündliches Interview Eva Fischer und Electric Indigo, 6.10.2008

Ich habe Juan Atkins kurz nach Erscheinen von „Sharevari“ kennen gelernt. Er hatte schon seine Band Cybotron, stand auf Kraftwerk und hatte das Stück „Clear“ veröffentlicht. Nach „Sharevari“ hat sich der Sound seiner Musik verändert. Seine Band hat sich aufgelöst, die beiden anderen Mitglieder sind nach Kalifornien, um dort Pop zu spielen. Juan wollte lieber bleiben. 1985 hat er „No Ufo’s“ und „Night Drive“ herausgebracht, zwei hervorragende Stücke, deren Sound „Sharevari“ immer noch sehr ähnlich war. Von diesem Augenblick an brach es los: SHAREVARI.

Jetzt sprach man von Techno, ohne dass man so recht wusste, wer das Wort in Umlauf gebracht hatte: aber sei’s drum, die neue Musik aus Detroit hatte eine Identität, eine besondere Würze. „Sharevari“ war der Auslöser gewesen, und Juan Atkins war der erste Held der Techno-Trinität. Es folgten Derrick May und Kevin Saunderson.¹⁷

Chicago

„In the beginning there was Jack, and Jack had a groove, and from this groove came the groove of all the grooves, and one day when Jack was viciously throwing down on his box, Jack boldly declared –

Let there be House!

[...] You may be black, you may be white, you may be jew or gentile, it don’t make a difference, in our house.

And this!

Is fresh!“ (Fingers Inc. „Can you feel it“, 1987)

17 Laurent Garbnier, Elektroschock, S. 138f.

Zur gleichen Zeit, zu der in Detroit *Techno* entstand, etwa um 1985 herum, wurde in der Diskothek *Warehouse* in Chicago die Schwester des *Techno* - *House-Music* geboren.

„Die typische Vinyl-Single enthielt bereits zu dieser Zeit eine Version mit ausgedehnter Rhythmus-Passage. Besonders die beiden DJs Frankie Knuckles (aus dem Chicagoer Warehouse) und Larry Levan (aus der New Yorker Diskothek Paradise Garage, namensgebend für Garage House, [welches sich noch stark an den Disco Sounds der 1970er Jahre orientierte] erkannten die hypnotische und euphorisierende Wirkung dieser monotonen Zwischenstücke und begannen damit, ausschließlich diese Passagen verschiedener Schallplatten zu vermischen und den Rest der Songs wegzulassen. Teilweise wurde sogar die gleiche Platte in doppelter Ausführung gekauft, um ihren Rhythmus-Teil künstlich verlängern zu können. Knuckles und Levan gelten heute als die Begründer des House.“¹⁸

DJ Pierre, Ron Hardy, Marshall Jefferson oder Larry Heard alias *Fingers Inc.* veröffentlichten Platten unter der Bezeichnung „*House*“ und machten den Sound, der wie *Techno* aus einer Entwicklung des *Disco* der siebziger Jahre entstanden war, international bekannt.

Ende der 1970er Jahre legte der DJ Frankie Knuckles Discoklassiker im Chicagoer Szeneclub Warehouse auf. Zu dieser Zeit war der kommerzielle Ausverkauf von Disco so gut wie vorbei und die Discomusik kehrte wieder zu ihren Ursprüngen in den Untergrund zurück. Das 1977 eröffnete Warehouse war damals einer der wenigen Clubs in Chicago. Es war ein heruntergekommener Club, der jedoch ein gutes Soundsystem vorzuweisen hatte. Als Frankie Knuckles das Auflegen ordinärer Discomusik zu langweilig wurde, begann er sie mit Soul - vornehmlich Philly-Soul -, P-Funk und elektronischer Musik aus Europa wie etwa von Kraftwerk zu phantasievollen und ausufernden Collagen zu vermischen. Von nun an begannen immer mehr schwarze DJs, Soul- und Funkstücke mit Kraftwerk-infizierten Dancebeats aufzufrischen.

¹⁸ <http://de.wikipedia.org/wiki/Techno>

In den Plattenläden sprach das Publikum bald nur noch von "that sound they play down the house" (zu deutsch: "dem Klang, der unten im Haus gespielt wird"). So erhielt die neue Musik endgültig ihren Namen und der Ur-House erblickte das Licht der Welt.¹⁹

Gegen Ende der 1980er bildeten sich immer mehr neue House-Stile wie *Garage* oder *Acid House*. Der Begriff *Chicago House* wird bis heute verwendet, um den ursprünglichen *House*-Stil von neueren Entwicklungen abzugrenzen.

Europa

In Europa dauerte es einige Jahre, bis *House* und *Techno* auch hier zum fixen Bestandteil der Clubkultur wurden. *Laurent Garnier*, einer der weltbekanntesten DJs und Producer, beschreibt seine erste Begegnung mit *House* im Club *Haçienda* in Manchester im Frühling 1987 wie folgt:

„Es ist wie ein Schlag in die Magengrube. Die Musik wirkt mit einem Mal doppelt so laut, die Stimmen sind synkopiert, die Rhythmik wiegt schwer, ihr Fundament ist eine alles erdrückende Bassdrum. Ich beobachte die Reaktionen der Leute. Die Tänzer folgen ihrem Instinkt: Einige Sekunden lang versuchen sie, ihre Schritte anzupassen, schließlich lassen sie sich gehen. Das Soundsystem der Haçienda spuckt wuchtige Bässe aus, und ich kann es immer noch nicht glauben. „Was ist das für ein Ding? Das ist heftig, das ist hart!“ Endlich bin ich auf der Tanzfläche, ich stimme in das Geschrei der anderen ein, werfe johlend meine Arme in die Luft, die Haare stehen mir zu Berge, ich bekomme Gänsehaut, meine Beine verknoten sich, während die Anlage der Haçienda „Love Can’t Turn Around“ herausbrüllt. Die Tänzer um mich herum zucken zum Beat. Obwohl ein enormer Druck aus den Boxen kommt, möchte ich ihre Vorderseite berühren, zugleich sucht der Rest von mir die Verschmelzung mit den Bässen und.... Stille.... nichts mehr.... die Platte ist

¹⁹ http://de.wikipedia.org/wiki/Chicago_House

zu Ende. [...] Ich stehe wie angewurzelt da, noch immer unter Schock. Mein Denken kreist nur um die eine Frage: „Was ist das denn? Das war umwerfend.“ Dann brülle ich in den verblüfften Saal, in dem es so plötzlich still geworden war: „Ich brauche diese Platte!“ Eine glühende Leidenschaft war in mein Leben getreten: *House Music*²⁰

Als europäischer Vorreiter der *House Music* und des *Techno* entstand zu Beginn der 1980er Jahre unter anderem die *Electronic Body Music - EBM*.

In Deutschland, Belgien und England experimentierten einige Künstler mit den Möglichkeiten neu entwickelter Sequenzer. Dabei wurde früher *Industrial* mit wuchtigem *Electropunk* verschränkt, minimale, sich wiederholende Soundloops wurden kreiert und bildeten den Grundstein für die *Electronic Body Music*. Die *Krupps* (DE), *Front 242* (BE) oder *Nitzer Ebb* (GB) wurden zum „Archetyp für die eiskalte, metronomartige Ästhetik“²¹ der *EBM*. Weltbekannte DJs und Produzenten wie *Sven Väth* oder *DJ Hell*, begannen in den 1980ern *EBM* aufzulegen und gelangten über diesen Stil schließlich zum *Techno*.

In Italien entsteht schon früh der sogenannte *Italo-Disco*, der mit dem Namen *Giorgio Moroder* untrennbar verbunden ist. Der italienische Disco-Produzent setzte bereits in den 1970er-Jahren Synthesizer-Sounds ein. Sein Track *I Feel Love*, den er 1977 für *Donna Summer* produziert, gilt als Meilenstein der elektronischen Musik.

Acid

Als harte und minimalistische Variante des *Chicago House* entwickelt sich Ende der 1980er der sogenannte *Acid House*.

Laurent Garnier beschreibt die Ankunft des *Acid House* in England, wo er einige Jahre gearbeitet hatte:

²⁰ Laurent Garnier, *Elektroschock*, S. 10f.

²¹ ebda. S. 49

Bis zu den ersten Monaten des Jahres 1988 waren House und Techno für den wesentlichen Teil des weißen Publikums eine Kuriosität geblieben. Aber als das Publikum auf House ansprang, geschah das im großen Stil. Es war ein wahrer Wirbelsturm, der viel von seiner Gewalt einer anderen, psychotropen Antriebskraft verdankte: Ecstasy hielt in England Einzug.

Die Ankunft von Ecstasy überschneidet sich seltsamerweise im Sommer 1988 mit der von Acid House, der ersten Unterströmung von House Music, deren Besonderheit die Verwendung eines Roland TB 303 war, eines kleinen Elektrogeräts, das acidhaltige Bässe hervorbrachte. In den ersten Produktionen der Meister des Genres "Acid Tracks" von Dj Pierre und "I've Lost Control" von Sleazy D, kamen noch einige Stimmen vor, aber bald sollte sich das Instrumentale auf breiter Front durchsetzen.

Innerhalb dreier Wochen wurde Acid House das neue Banner, unter dem sich die gesamte nordenglische Jugend versammelte. Rare Groove und Soul waren plötzlich langsam, alt und staubig geworden. Seit Jahren gespielte, unverwüstliche Klassiker wie "Cross the Tracks" von Maceo Parker passten plötzlich nicht mehr ins Programm. Ab April, Mai 1988 landeten die ersten als "Acid House" etikettierten Compilations der Labels Trax und Gerkin Records in den Regalen der Plattenläden in Oldham Street. Von da an wurde alles anders: Die weiße Mittelklassejugend kam massenhaft zu den House-Partys in der Hacienda. Diese Welle bedeutete das Ende der Abende mit überwiegend schwarzen Gästen, die ihre eigenen Codes und Tanzstile hatten. Binnen einiger Wochen gab es keine Spur mehr von Jackin', dem mit Ecstasy voll gestopften Publikum reichte es, mit in die Luft gereckten Armen zu tanzen und zu grölen, was das Zeug hielt.

Über Manchester brach eine wahre Sturmflut weit geschnittener Kleidungsstücke und bedruckter T-Shirts herein, sie waren Anzeichen eines gerade entstehenden Stils, den man Scally (das heißt wörtlich "schlampig, vernachlässigt") nannte. Das Wort wurde ebenso zur Bezeichnung einer Mode - die eindeutig von den Hippies beeinflusst war - als auch für einen Lebensstil oder ein Musikgenre verwendet. [...] Ecstasy fegte alles weg. Seine Ankunft in Manchester war Aufsehen erregend, weil es alle sozialen Barrieren niederriss. Manchester hing seit jeher ein Ruf von Gewalt an, nun teilten wegen dieser Droge mehrere tausend Tänzer in der Hacienda und mitten auf dem englischen Land eine gemeinsame Erfahrung, deren

Widerhall noch heute als Träger von etwas Seltenem zu spüren ist ... Magie, Einigkeit und Energie.²²

Typische visuelle Zeichen wie bunte Smileys wurden international zum visuellen Erkennungszeichen der *Acid-House* Szene. Nicht nur die Mode war von den Hippies beeinflusst. Der sogenannte „Second Summer of Love“ 1988 stand für Freie Liebe und den ungezügelten Genuss von Rauschmitteln.

„Der strahlende Smiley, das Hippie-Symbol für Liebe und Glück, wurde auf T-Shirts zum Verkaufsrenner. Trotzdem stoppten einige englische Kaufhäuser ihren Verkauf, als die Verbindung des Smileys zu Acid-House-Parties und Drogenkonsum bekannt wurde. Die Polizei appellierte an die „anständigen Bürger“, die Polizei sofort zu informieren, sobald sie etwas von einer Party in einer leerstehenden Lagerhalle hörten. Die Jugend feierte [...] ihre Acid-House-Parties ohne Genehmigung in alten Fabriken – und Lagerhallen, den Artefakten der industriellen Vergangenheit. Über Telefonketten und Flyer, Flugblätter, die an einschlägigen Szenetreffpunkten auslagen, wurde die „location“, der Veranstaltungsort, bekanntgegeben. Flyer wurden zum wichtigsten Informationsmedium der jugendlichen Subkultur. [...] Es ging um Spaß, Sex und Drogen. Bei Warehouse-Parties war von vornherein alles erlaubt. Es war der Beginn einer Clubbing-Kultur, die sich gegenüber der Schicki-Micki-Atmosphäre der 80er-Jahre-Diskotheken durch offenen Umgang und Hedonismus auszeichnete.“²³

Laurent Garnier brachte, beeinflusst von der Musik-Szene in London und Manchester, *House* mit nach Frankreich, wo die *Acid-House* Szene noch nicht so groß war. Er beschreibt die anfängliche Situation in Paris:

„Bei genauerer Betrachtung stellt sich heraus, dass die ersten Anzeichen für ein Interesse an House in England und Frankreich nur mit kaum merklicher Verzögerung zu beobachten waren. Aber die Sichtweise auf die Musik unterschied

22 Laurent Garnier, *Elektroschock*, S. 26f.

23 Friedhelm Böpple und Ralf Knüfler, *Generation XC*, S. 30f.

sich grundlegend. In England ließen Bands wie die Happy Mondays House-Kultur und – Rhythmen in ihre Popkompositionen einfließen. Auf diesem Umweg verbreiteten sie House-Ästhetik und –Feeling in den Radios. [...] In Frankreich macht sich die Rockszene über House lustig und sprach von „Schwuchtelmusik“, wenn es nicht sogar hieß „Das ist keine Musik“. Die Clubs glaubten nicht an die Zukunft des Genres und ignorierten es. Es ist eine seltsame Situation, wenn man eine Musik hochhält, über die sich alle anderen lustig machen. Während die jungen Leute in England Acid House hörten, setzte sich diese Musik in Frankreich nur ganz allmählich durch. Über diese Musik entdeckte man ein Publikum, das nicht nur wegen der Anmache, sondern zum Tanzen in die Clubs kam.“²⁴

In Österreich hatte Acid eine sehr kurze Verweildauer, Acid-House wurde in den Clubs in etwa 2 Monate gespielt,

„und dann wurde mir und vielen anderen das auch bald zu blöd. Es ging den Leuten auf diesen Partys bald nur mehr darum möglichst viel Acid zu nehmen. Der Hype hat sich in Wien nur ganz, ganz kurz gehalten“²⁵

erinnert sich *Electric Indigo*, eine österreichische Techno-Produzentin und DJ.

In England wurden der *Acid-House*-Szene schließlich von der Regierung Steine in den Weg gelegt. Der sogenannte „Pay Parties Act“ der britischen Konservativen erklärte 1990 die Warehouse-Partys und Raves im Freien zum Verbrechen und sorgte dafür, dass die Veranstaltung von Partys mit erheblichen Kosten verbunden wurde, wie der Versorgung der Locations mit Fluchtwegen und sanitären Anlagen. Gegen diesen Beschluss formierte sich unter den RaverInnen schnell eine politische Opposition - eine Bewegung mit dem einigenden Anliegen: dem Recht auf Vergnügen.

„Fight for your Right to Party!“ lautete fortan die Devise.

²⁴ Laurent Garnier, *Elektroschock*, S. 49f.

²⁵ mündliches interview: Eva Fischer und Electric Indigo, 6.10.2008

Berlin

Der Kampf für das Recht auf Vergnügen und das System des Raves verbreitete sich auch im restlichen Europa. Berlin wurde mit dem Fall der Mauer zu einer Hauptstadt der *Techno*-Kultur.

„Am 9. November 1989 fiel die Berliner Mauer, und Techno wurde zum Soundtrack des wiedervereinigten Deutschlands. Techno war enthusiastisch, modern, vergnügungs- und tanzorientiert und drückte somit mehr als alle anderen Musikgenres das Gemeinschaftsgefühl aus, von dem Deutschland durchdrungen war.“²⁶

Mit der Öffnung der Grenzen wurden mit einem Schlag zahlreiche Locations für Clubbings und Raves zugänglich. Die junge Szene stand plötzlich vor ihrer doppelt-gewachsenen Stadt und hatte einiges neu zu erkunden. Viele Eigentumsverhältnisse waren ungeklärt und so konnten unzählige Räume - nicht ganz legal aber vor allem nicht illegal – besetzt werden, da vorerst niemand Besitzanspruch anmelden konnte. Diese spezielle Kondition ist in Berlin bis heute zu spüren und macht die Stadt zu einem einzigartigen Nährboden für Kreativität und einer Art Ausgelassenheit. Electric Indigo, die lange Jahre in Berlin gearbeitet und gelebt hat, sieht darin sogar einen essentiellen Punkt für die weitere Entwicklung der Techno-Szene:

„Die Situation in Berlin hat sich nun schön langsam ein bisschen relativiert, aber ich halte das für einen wesentlichen Grund, warum die Techno-Szene heute so ist, wie sie ist. Ohne die Wende wäre vieles anders gelaufen!“²⁷

Frank Fölsch, Florian Hayler und Shelly Kupferberg beschreiben in ihrer Arbeit „Jugend-Kult-Ur-Suppe Techno“ 1996 den Einzug des Techno und House in Berlin:

„Dimitri Hegemann, der Betreiber vom Tresor am Potsdamer Platz, reist 1988 nach Detroit, um dort für seine kleine Plattenfirma 'Interfish Records' die Industrial

²⁶ Laurent Garnier, Elektroschock, S. 106

²⁷ Mündliches Interview: Eva Fischer und Electric Indigo, 6.10.2008

Band 'Clock DVA' über 'Hard Wax Trax' auf den amerikanischen Markt zu bringen. Im Austausch bekommt er ein Album mit dem Titel 'Deep into the Cut' von 'Final Cut', einer Gruppe, bei der auch 'DJ Jeff Mills' mitwirkte, welcher bis heute maßgeblich die Entwicklung von Techno beeinflusst. Diese Platte macht 1989 endgültig den Übergang von Industrial zu Techno hörbar.

1989 erscheint die Platte in Berlin. Dimitri Hegemann veranstaltet zusammen mit Achim Kohlberger wiederholt das Atonal-Festival im Berliner Künstlerhaus Bethanien in Kreuzberg, doch diesmal spielt keine Band, sondern es treten DJs (u.a. 'Jeff Mills' und der Berliner 'Cosmic Baby') auf, deren Mischung aus spätem Industrial und jungem Techno bei den Gästen gut ankommt.

"Plötzlich stand das Publikum im Mittelpunkt des Abends, von DJs umsorgt. Was mich begeisterte, war die frische Tanzeuphorie. Jahrelang hatte die Untergrungszene in Berlin nicht mehr richtig getanzt, bis auf die kleine Gruppe im UFO und in der Turbine Rosenheim. Atonal fand als Party statt, das war definitiv der Beginn einer neuen Geschichte."

Das Atonal-Festival brachte dem Publikum erstmals die Fusion von Industrial mit House-Elementen und moderner Tanzmusik näher. Die Berliner Szene wußte, daß es sich hier nicht um angelsächsische Importware handelte, sondern um etwas, was einst von hier abgesendet worden war und nun kulturell verarbeitet zurückschwappte. Alle Berliner Klangkünstler der Siebziger, die 'Einstürzenden Neubauten' und der immense Einfluß von 'Kraftwerk' kamen nun hier zusammen und wurden in einer neuentwickelten Form präsentiert. Die Techno-DJs und Musiker aus Detroit fanden in Berlin ein Publikum, das sie besser verstand als das amerikanische.

Atonal war der zündende Funke, der Techno in seiner rohen Form zu einer Untergrundkultur wachsen ließ, die in Berlin und Deutschland schon erste Wurzeln hatte. Die Parties hießen jetzt Techno-House-Parties, weil vielen der Unterschied zwischen Techno und dem noch discolastigen House nicht geläufig war.

"Die Wurzeln des Techno sind amerikanisch, die Wurzeln des amerikanischen Techno wiederum deutsch. Doch nirgends hat sich diese neue Musikkultur so exzessiv und stilprägend entwickelt wie in Berlin nach dem Mauerfall."²⁸

Techno-Kultur

Mit *Techno* war eine neue Jugendkultur entstanden. Eine Strömung, die um spätestens 1990 herum in den meisten Städten Europas Einzug hielt, bildet auch heute noch in Ansätzen das Grundprinzip der *Techno*-Kultur. In London, Berlin oder in Wien wurde auf dieselbe Manier gefeiert – der Rave war zum Sprachrohr der *Techno*-Szene geworden, der Club war der Ort, an dem sich die künstlerische Ausdrucksform der Subkultur manifestierte.

„Wie keine andere Jugendkultur zuvor hat sich Techno die Nacht als Raum erobert. Techno-Parties machen die Nacht zum Tag und den Tag zur Nacht. Die Nacht ist der Raum des Traumes und des Unergründlichen, des Körperlichen - des Sexuellen. Zusätzlich eroberte sich Techno auch den Untergrund der Städte: dunkle Fabrikhallen, Keller und Nischen, die oft zuvor brachlagen.

*Techno findet also gewissermaßen in einer von der Gesellschaft noch unkontrollierten Zone statt.*²⁹

Electric Indigo beschreibt die visuellen Erinnerungen an die ersten Jahre so:

„Ich kann mich am ehesten daran erinnern, dass man die Leute um sich herum gar nicht wirklich erkennen konnte. In den meisten Clubs - in Lagerhallen und Räumen alter Fabriksgebäude - war es einfach extrem dunkel. Man sah durch das Stroboskop nicht viel mehr als ekstatisch tanzende Schatten und Silhouetten.

*In Wien kann ich mich an einen visuellen Eindruck besonders gut erinnern. Bei einer Party im Kennedy's war ein riesiger Scheinwerfer – er muss mindestens einen halben Meter Durchmesser gehabt haben – von der Bühne ins Publikum gerichtet. Wahrscheinlich wird dort auch alles voll mit Nebel gewesen sein. Man konnte kaum jemanden erkennen und es war ein beeindruckendes Erlebnis, nur die langen Schatten der TänzerInnen im Raum zucken zu sehen.*³⁰

29 Ebda.

30 Mündliches Interview Eva Fischer und Electric Indigo, 6.10.2008

Die große Live-Show hatte sich von der Bühne auf den gesamten Raum übertragen. Der DJ war nun kein alleinunterhaltender Showact mehr, sondern dazu bestellt, auf das Publikum einzugehen und die tanzende Menge langsam immer höher und höher fliegen zu lassen.

„Eine Party, zu der die Leute in einer so großen Gruppe völlig frei und losgelöst tanzen, verursacht eine völlig neue, im Kollektiv erlebte, enorm positive Stimmung.“

"Wenn die Leute miteinander abgehen und nicht auf die Bühne konzentriert sind, sondern miteinander tanzen und auf geheimnisvolle Art miteinander kommunizieren, das ist schon was ganz anderes."³¹

Auch technisch entwickelte sich in den ersten Jahren ein musikalisches Raumkonzept, das sich bis heute wenig verändert hat. Die perfekte Einstellung der Soundanlage und der immersiven Wirkung des Sounds wurde zu einem der Hauptpfeiler der *Techno* Kultur.

Stroboskop als einzige Lichtquelle machte die Partys der ersten Jahre im Zusammenspiel mit dem monotonen Hämmern der Bässe zu reizüberflutenden Spektakeln.

„Ständige Beschleunigung ist eines der Erfolgsrezepte von Techno, das auch die globale Rastlosigkeit widerspiegelt.“³²

Erinnerungen an Partys in Berlin wie etwa die legendären *Technoizid-Partys* stehen noch heute für die klassische *Techno* Veranstaltung

"Die Technoizid-Parties hatten ein sehr radikales Konzept und einen sehr radikalen Raumanatz. Wichtig war vor allem die wahnsinnige Musikanlage, denn jede Tanzfläche funktionierte nach einem konzentrativen Prinzip. Du mußt mindestens vier Lautsprechertürme aufstellen und somit ein Feld erzeugen, daß sich in der Mitte konzentriert. Hier bündeln sich die Energien zwischen dem DJ

31 ebda.

32 Falko Blask und Michael Fuchs-Gamböck, *Techno*, S. 50f.

und den Tanzenden... Wow. Und dann gab es dieses gnadenlose Stroboskop-Licht in der Mitte über der Tanzfläche. Da es das einzige Licht war, hat man beim Tanzen völlig die Orientierung verloren. Das Ausreizen dieser minimalistischen Stilmittel ..., das war der Kick der Technozid-Parties.“³³

Im Wesentlichen war die Devise „weniger ist mehr“ vor allem durch die häufige Illegalität der Partys bedingt. Man musste eine besetzte Location schnell räumen können. Im Club haben sich schließlich sehr viel ausgereifere Möglichkeiten der audio-visuellen Bespielung herausgebildet, um die es in dieser Arbeit schließlich auch gehen soll. Doch das Stroboskop als ein die Netzhaut penetrierendes Blitzgewitter bleibt in der Club-Kultur verhaftet und bildet gleichzeitig den Vorreiter späterer visuellen Ausdrucksformen im Zusammenhang mit *Techno*.

Neue Generation

Die Aufbruchstimmung der ersten Jahre verflaute relativ schnell. Das Gefühl, etwas vollkommen Neues zu erleben und einer der Ersten zu sein, die *Techno* miterlebten, verflüchtigte sich. Trotz allem rissen die Musik und ihre Kultur immer mehr Menschen mit und verbreitete sich rasch über die ganze Welt.³⁴

„Die Medien werden aufmerksam, beantworten erste besorgte Leserbriefe und setzen sich erstmals mit den neuen Phänomen auseinander. Man prophezeit dem simplen 'Bum Bum' ein frühes Ende. Doch die Technoszene feiert 1991 exzessiver und ausgiebiger denn je - es wird als das Jahr des 'Spirit of '91' gefeiert und heute auch vermisst.

"Heute ist alles Routine und langweilig und kommerziell. Damals war alles neu und aufregend, das Jahr 1991 war das der ausgefallensten Parties", meint

³³ ebda.

³⁴ Vgl. ebda.

Frontpage-Herausgeber Jürgen Laarmann [4 Jahre später]: "Jeder, der dabei gewesen ist, wird das nicht vergessen. Die legendären Bunker-Parties waren sensationell."

Eine Party zu feiern war 1991 im Ostteil Berlins ganz einfach: Man wirft ein Notstromaggregat über einem ehemaligen NVA-Bunker an, und ab geht die Party: "Die haben für 20 Stunden einfach die Türen zugeschlossen, so daß keiner mehr aus dem Bunker 'rauskonnte. Ganz schön kraß war das. Aber da wurden die Slogans 'Love, Peace & Unity' wirklich in absolut ekstatischen Momenten mit allen zusammen gelebt. Das war eine Art modernes Hippietum. Man war bemüht, von den mega-individuellen Achtzigern wegzukommen, hin zu einer superdemokratischen Lebensform. Da steckte Aufbruch und Lebensgefühl drin. Es wurde auf Konflikte verzichtet. Es gab keine Machtauspielung, höchstens hintenrum, und es gab auch keinen Sex, auch wenn die Frauen im Latex-Mini herumliefen. Alles war so friedlich - eine abgeschwächte Realität mit überschwenglicher Freude."

Die unaufhaltsame Verbreitung der Szene wird dem Geist des Jahres '91 zuerkannt. Techno versprüht ein einzigartiges Gemeinschaftsgefühl, der Idealismus und die Euphorie infizierte Außenstehende und hatte missionarischen Charakter.

Man mag der Bewegung vorwerfen, durch die geheime Partykommunikation die Nicht-Involvierten absichtlich ausgegrenzt zu haben, aber trotzdem war für die junge Techno-Bewegung gleichzeitig eine freundliche Offenheit für neu Dazugestoßene charakteristisch. Jeder durfte bei der Dancerevolution mitmachen.

Das Motto war einfach und effektiv. Es gab einen inoffiziellen Kodex, der vorsah, daß alle ethischen Moralvorstellungen politisch korrekt zu sein hatten. Leider gab es darüber nie irgendwelche schriftlichen Vereinbarungen, anhand derer man dies nachvollziehen konnte, doch jeder, der neu in diese Bewegung dazustieß, akzeptierte den Moral- und Verhaltenskodex der Partykultur.“ Auf der anderen Seite ermöglichte dieser Massenzulauf, daß sich Techno als das Hauptmusikprogramm in verschiedenen Berliner Clubs etablierte. Die teilweise in früher genutzten Räumen/Häusern gegründeten Techno-Clubs wie z.B. das WMF,

der Tresor und das E-Werk (alle in Berlin/Mitte) sind noch heute, selbst nach Umzügen oder Umbenennungen, die Anlaufstellen der Nightlife-Szene.³⁵

Neben den heute etablierten Clubs bleibt die Bespielung ungewöhnlicher Orte interessant. Vor allem in Berlin ist die Suche nach Locations fernab der traditionellen Clubs nach wie vor ein Charakteristikum der Szene. „Open Airs“ beschallen Parkanlagen, Brücken oder Straßenunterführungen, und ziehen eine bunte Schar an TänzerInnen an. Andere spontane Tanzaktionen finden in Eingangsfoyers von Banken statt und locken die Szene an alle möglichen und unmöglichen Plätze zum gemeinschaftlichen Tanz. Verpflegung nimmt man selbst mit oder besorgt sie am Kiosk nebenan. *„Der Reiz ist das Unbekannte, das Illegale und das Neue“³⁶* Zum Reiz des Unbekannten gesellt sich heute jedoch vorwiegend der Wunsch, sich in einer gutbekannten Szene, mit Leuten, die bei jedem Sehen ein bisschen mehr zu Freunden werden, zu treffen, zu tanzen, zu quatschen und einen kurzen Urlaub vom Alltag zu genießen. Das gestaltet sich auf einer Wiese natürlich noch etwas aufregender als im altbekannten Club, der jedes Wochenende bereitsteht. Die Massenraves des letzten Jahrhunderts sind in ihrer Konnotation mit den geselligen „Tanzzusammenkünften“ der heutigen Szene nicht zu vergleichen. Es geht dabei nicht um Ekstase, es geht um Enthusiasmus, es geht nicht mehr um die anonyme Verschmelzung mit der Masse im ekstatischen Tanz, es geht um das gemeinsame Genießen mit Gleichgesinnten.

Von den spontanen Tanzaktionen erfährt man direkt von den VeranstalterInnen oder von FreundInnen und Bekannten. Die Vernetzung der Szene war seit Beginn der Techno-Veranstaltungen ein wichtiger Teil der Kultur:

„Um den behördlichen Zwangsjacken zu entkommen, werden die Parties mit Mund- und Flyerpropaganda beworben. Nur die Insider erfahren von den nächsten Veranstaltungen:

35 Ebda.

36 Ebda.

"Das Weiterreichen von einem Flyer war schon so gut wie der halbe Eintritt, anders hast du ja von der Party häufig nicht erfahren."³⁷

Wie vor beinahe zwei Jahrzehnten funktioniert die Kommunikation auch heute noch. Hinzugekommen sind das Internet und vor allem SMS-Verteiler, die die Szene untereinander vernetzen. In Berlin und vereinzelt auch in Wien gibt es neben dem traditionellen Clubangebot diese sogenannten „Wanderclubs“, die ihren Ort erst kurz vor Beginn bekannt geben. Originelle Kommunikationsträger wie Würste kündigen Tanzveranstaltungen an und zeigen schließlich den Weg zur Location. Gefeierte wird so lange, bis das Stromaggregat aufgibt oder bis die Polizei kommt.

In Berlin weist diese traditionell freundlich darauf hin, jeglichen Müll schnellstmöglich zu entsorgen und das Feld zu räumen. Berlin hat auch das wirtschaftliche Potential der Club-Szene bereits erkannt und gibt sich demnach etwas nachsichtiger mit dem internationalen Party-Volk.

In Wien reichen sich zumeist Polizei und Magistrats-Abteilung 4 (Allgemeine Finanz- und Wirtschaftsangelegenheiten; Abgaben – Dienststellenleitung) die Klinke, um Ruhestörungsanzeigen anzukündigen oder eine verspätete Vergnügungssteuer einzutreiben. Somit ist hier der Drang „außerordentliche“ Tanzveranstaltungen zu realisieren naturgemäß gehemmt. Die Vergnügungssteuer macht Veranstaltungen von vornherein zu einem teuren Spaß. In den bestehenden Clubs machen sich Partys für externe VeranstalterInnen maximal durch hohe Eintrittspreise bezahlt. Ein paar vereinzelt VeranstalterInnen beginnen nun, Ende 2008 dem Trend entgegen zu steuern und bieten international hochkarätiges Programm wieder zum „free entry“ an. Ohne Hilfe aus der Wirtschaft oder vom Staat selbst bleiben solche Vorhaben jedoch meist rein ideelle Erfolge.

Doch Wien bereitet sich auf seinen eigenen „Fight for your Right to Party!“ vor. Man hört öffentliche Stimmen, die auf die vorübergehende Freigabe verlassener Gebäude für Kunst- und Kulturprojekte plädieren. Zahlreiche VeranstalterInnen suchen nach geeigneten Locations. Das kreative und künstlerische Potential ist in jedem Fall gegeben, und jedes Mal, wenn sich die Chance ergibt, werden neue Räumlichkeiten zum Nährboden für Kreativität und innovative Versuche, wieder ein Stück weiter zu gehen.

37 Ebda.

Der Club als Raum für Innovation ist und bleibt so lange der Ort, an dem sich Kreativität ereignet. Bereits Mitte der 1990er Jahre steigen die Ansprüche der Produzierenden und der Szene.

Es entwickelt sich eine musikalische Gegenbewegung zu einer Kommerzialisierung, welche, gehyped von den Medien ihren Lauf nimmt und sich auf „Bravo Hits-Compilations“ manifestiert - der sogenannte Intelligent Techno.

„Intelligent Techno ist charakteristisch für seine Vielfalt an Taktarten, komplexen Rhythmen, von Industrial und Ambient beeinflussten Geräuschorgien und für seine Einflüsse aus den verschiedensten Musikrichtungen. Konsequenterweise etabliert sich für diese Art der Musik Ende der 1990er der Begriff Intelligent Dance Music (IDM). Hauptvertreter waren und sind Künstler wie Aphex Twin und Autechre.³⁸

Des Weiteren fand innerhalb der Techno-Szene vielerorts eine Rückkehr zu den Wurzeln statt und Klang-Elemente, die sich deutlich stärker an der EBM der 1980er Jahre denn am Techno-Sound der 1990er orientierten, fanden den Einzug in die Clubs (unter anderem durch Produzenten wie Johannes Heil, DJ Hell, Thomas P. Heckmann oder Luke Slater). Das Aufgreifen von Kraftwerk- und Electro-Funk-Sounds begünstigte zudem eine neue Welle an Electro-Veröffentlichungen, renommierte Produzenten wie Sven Väth oder WestBam brachten vereinzelt Tracks im Electro-Gewand auf den Markt, weitere Produzenten wie Anthony Rother spezialisierten sich grundsätzlich auf diesen Stil.

Im deutschsprachigen Raum übernahm Ellen Alliens Berliner Label BPitch Control mit neuen Acts wie Paul Kalkbrenner und Modeselektor eine wichtige Rolle. Seit 1994 ein konstanter Wert ist das Kanzleramt-Label von Heiko Laux mit dem relativ neuen Aushängeschild Alexander Kowalski. Im Bereich des minimalen Techno sind das 1998 von Steve Bug gegründete Label Poker Flat Recordings und das Kölner Label Kompakt zu festen Größen geworden. Nach dem Konkurs seiner szeneprägenden Labels Eye Q und Harthouse im Jahre 1997 veröffentlicht auch

38 vgl. ebda

Sven Väth seit 2002 wieder 12"-Schallplatten verschiedener Künstler auf einem eigenen Label Cocoon Recordings.³⁹

Insgesamt kann man sagen, dass sich *Techno* heute von der vorherrschenden Avantgardebewegung innerhalb der Popmusik, die sie in der ersten Hälfte der 1990er Jahre war, zu einer eigenständigen Musikrichtung in einer vielfältigen Gesamtmusikszene entwickelt hat. *Techno* vereint unzählige Untersparten mit ihren charakteristischen Erkennungsmerkmalen - Ambient, Trance, Electro, Electroclash, Hardcore, Breakbeat, Minimal Techno, Deep House, IDM, Dubstep, Garage, Grime, Drum'nBass, Jungle, Italo House – sie alle aufzuzählen würde den Umfang sprengen.

Die Zeit der gemeinschaftlichen Ekstase, wie man sie Ende der 1980er, Anfang der 1990er Jahre erleben wollte, und wie sie auch damals zum Großteil von den Medien überstilisiert wurde, ist heute dem gemeinsamen, enthusiastischen Genießen von Musik, Tanz, visueller Show und Atmosphäre auf hohem Niveau gewichen. Das Publikum ist gut informiert, macht sich schlau über die Arbeitsweisen der Audio- und Video-Acts, wird anspruchsvoller. Es geht nicht mehr ausschließlich darum, auf einer möglichst lauten Anlage im Stroboskopgewitter sich selbst und seine Umgebung zu vergessen. Vielmehr ist der Club oder die Partylocation zum Mikrokosmos für eine Kultur geworden, die einen Kurzurlaub unter Freunden genießen und dabei mit hohem Anspruch unterhalten werden will. Gute Musik, der perfekte Mix eines DJs oder Live Acts und das vollkommene Zusammenspiel der Musik mit den visuellen Projektionen und der Atmosphäre des Raums kann das Publikum im Laufe des Abends immer mehr enthusiasieren und es zum ausgelassenen Tanzen und Jubeln bewegen.

Daneben ist der Club Knotenpunkt des aktiven Teils der Szene - Kooperationen und zukünftige Projekte werden besprochen und besiegelt, das Netzwerk wird von Party zu Party dichter und birgt Motivation für jede Beteiligte und jeden Beteiligten.

39 ebda.

Electric Indigo beschreibt ihre Antriebskraft als DJ und Produzentin:

„Was mich über die nun fast zwanzig Jahre hinweg total motiviert hat, ist der Fakt, dass es an den verschiedensten Ecken und in den verschiedensten Ländern mehr oder weniger Gleichgesinnte gibt, mit denen man über kurz oder lang auch in Kontakt kommt und mit denen sich ein gemeinsames Einverständnis einstellt. Das ist extrem motivierend! Ich bin da natürlich in einer privilegierten Stellung, aber in so exotische Städte wie Jakutsk zu fahren und dort Leute zu treffen, die auf total ähnlichen Sound oder auf die gleichen Platten stehen und aus ähnlichen Dingen eine vergleichbare Motivation schöpfen, gibt wirklich wahnsinnig viel Energie. Das können sehr diffuse soziale Kontakte sein, und der eine oder andere Kontakt kann sich auch schnell wieder verlaufen. Doch wenn man sich dann nach Jahren zufällig wieder trifft, kann man trotz allem wieder an einem Punkt anknüpfen. Dieser Netzwerkgedanke hatte sich schon vor Aufkommen des Internets manifestiert“

Visuals und Techno

Warum haben sich Visuals bislang hauptsächlich in Zusammenhang mit elektronischer Musik durchgesetzt?

So wie *Techno* oder *Drum&Bass*-Beats beruhen auch Visuals auf der rasanten Geschwindigkeit aneinandergereihter Loops. Ein Techno-Set kann sich über Stunden hinweg ausdehnen, ohne seine Geschwindigkeit in hohem Ausmaß zu ändern. Die 4/4-Struktur des Beats verleiht der Musik eine rhythmische Gleichmäßigkeit, die durch Veränderungen der Intensität, der Lautstärke, durch das Einsetzen von Breaks, also durch das vorübergehende Aussetzen des Beats, und durch den Aufbau von Melodien die Stimmung im Publikum bis zur Ekstase steigern kann. Passend zum jeweiligen Klimax einzelner Tracks oder eines gesamten Sets bauen sich im Idealfall auch die VJ-Sets auf. Das Visualisieren von *Drum&Bass* beispielsweise ist ein anspruchsvolles Spiel mit dem Reaktionsvermögen der VJs. Dieses Genre der elektronischen Musik hat sich der sukzessiven Aufeinanderfolge rasend schneller Beats mit Breaks verschrieben. Kaum setzt der Break ein kündigt sich der Beat aufbauend wieder an um ebenso schnell wieder loszudonnern. *Drum&Bass* Visuals zeichnen sich durch die besondere Schnelligkeit der Bildfolgen und Überlagerungen aus. Mit den Breaks sollten jedoch im Idealfall ebenso ruhige visuelle Stimmungen einsetzen.

Auch im Techno sind diese Breaks ein wichtiges Instrument zum Aufbauen der Intensität eines Tracks oder eines Sets, was die sensible Reaktion des ebenfalls sehr wichtig macht.

Da elektronische Musik wenig mit textlicher Aussage arbeitet, bleibt dem VJ zumeist die bedeutende Freiheit, seine Clips frei zu assoziieren und somit Bildwelten aufzubauen, die parallel zur musikalischen Ebene existieren. Atmosphäre und Stimmung, sowie Transport von Messages und Codes kommen mehr Bedeutung zu als einer Verbildlichung inhaltlicher Aussagen.

Die elektronische Musik betont also den Rhythmus, die Bässe, den Beat, während sich etwa klassische Musik aus sehr viel subtileren und mehrschichtigeren Elementen zusammensetzt. Klassische Musik im Sinne der Improvisation zu visualisieren ist eine vollkommen andere Angelegenheit. Im Allgemeinen baut sich klassische Musik aus so diffizilen und umfassenden Klängen auf, dass eine visuelle

Ebene oft mehr von der Aufmerksamkeit wegnimmt, derer das Musikstück bedarf, als dass sie ihm an zusätzlichem Reiz schenkt.

Mit Musik, die in langen Textpassagen von der Liebe, dem Leben und dem Tod singt, verhält es sich ebenfalls schwierig. Man müsste als VJ schon zuvor die Aussage der kommenden Strophen kennen, um im richtigen Moment die richtigen Bilder auszuwählen. Eine kreative, freie Assoziationskette und das Improvisieren und Jammen zum Sound sind hier in weiterer Folge empfindlich eingeschränkt.

Die elektronische Musik hat im VJing ihr visuelles Pendant gefunden. Beide haben sich seit den 1980er Jahren nebeneinander entwickelt und finden zu jeder Zeit zueinander, da sie aus ein und derselben Kultur entstehen. Die Visualisierung elektronischer Musik ist das Spiegelbild der REMIX-Kondition.

Der Club

Einen wichtigen Ort für die Entwicklung der Visualisierung elektronischer Musik stellt der Club dar. Der Club ist ein Mikrokosmos, der weltumspannend in ähnlicher Manier funktioniert. Im heimatlichen Club kennt man die Szene, man trifft sich, um gemeinsam zu tanzen. In einem fremden Club, in dem man die Menschen nicht kennt, fühlt man sich mit ihnen doch verbunden – durch die Musik und durch international szenen-immanente Codes und unausgesprochene Grundsätze, die auf der gesamten Welt verstanden werden.

„Club & Culture steht für eine wirkungsvolle Kommunikation zwischen Kunst & Gesellschaft. Der Club ist so gesehen der Ort, an dem sich Kultur für die Kultur ereignet. Club Culture transzendiert Stamm, Familie, Clan, Nation oder Ethnie. 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, keine Religion, sondern Bewegung.“⁴⁰

So vielfältig wie die elektronische Musik gestaltet sich auch das Wiener Nachtleben in vorerst musikalischer Hinsicht. Ein flüchtiger Hype folgt dem nächsten, doch im Prinzip ist Innovatives wie Klassisches willkommen.

Die meisten Clubs der Stadt öffnen sich an unterschiedlichen Wochentagen für unterschiedliche Genres der elektronischen Musik. Es gibt keine reinen *Techno*-Clubs, keine reinen *Drum&Bass* Locations, was jedoch auch an der Knappheit an zugänglichen Räumlichkeiten liegen könnte. Das Publikum ist allgemein aufgeschlossen. Viele Club-GängerInnen tanzen ebenso ausgelassen zu *Minimal Techno* wie zu *Dubstep*. Einige der Clubs veranstalten neben den elektronischen Tanzveranstaltungen Theaterproduktionen, Lesungen, Workshops und instrumentale Konzerte. Gleichzeitig werden Theater- und Konzerträume für *Techno-Partys* geöffnet. Das Wiener *brut* im Künstlerhaus und im Konzerthaus beispielsweise fungiert als Koproduktionsstätte für zeitgenössische multi-mediale Performance, für Theater und ebenso für elektronische Tanzveranstaltungen. Auch das Publikum

⁴⁰ Uli Sigg, Keimzelle Club, in: sound:frame 2007/2008, S. 46

durchmischt sich. Von der Ausstellungs-Vernissage in den Club, von der Techno-Party zur Lesung!

„Der Club ist ein Kulturphänomen. Clubs haben als alternatives Forum für die Entwicklung radikaler Kunstformen wie Performance, Installation oder neuer Musik Wesentliches geleistet.

Die Tendenzen in der heutigen Clubszene leiten sich her aus der Geschichte des 20. Jahrhunderts mit seinen Kunstformen und Technologien, seinen Grenzen und ihrer Auflösung und Überschreitung.

Die Dadaisten hatten bereits während des Ersten Weltkrieges mit ihren performanceartigen Aktionen die Richtung gewiesen.

1916 wurde in Zürich das "Cabaret Voltaire" gegründet. Dichtung und Wahnsinn, fremdartige Musik, Simultanlesungen zusammenhangsloser 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.

Dada war die erste Bewegung wider des tierischen Ernstes und schlug eine Schneise von Happenings, Performances, Guerilla-Kunstereignissen und Straßentheatern durch die Kunst der sechziger Jahre.

Schon Dada führte Mixed Media ein, lange bevor diese Kunstform weithin Verbreitung fand. Dada ließ den Farben ihren Lauf, die Übergänge zwischen Dichtung, Malerei, Bildhauerei, Musik, Rhythmus, Film, Poesie, Theater und Fotografie waren fließend. 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.⁴¹

Dada nimmt eine wichtige Vorreiterrolle für Kunstströmungen und Jugendkulturen des zwanzigsten Jahrhunderts ein. Auch die elektronische Musik und das *VJing* bzw. *Live Cinema* vereinigen wichtige Aspekte des *Dadaismus* - die Collage, das Gesamtkunstwerk und das Happening. „Everything goes!“ Nihilistischer Aufbruch

41 Uli Sigg, Keimzelle Club, in: sound:frame. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. 2007/ 2008, S. 45

konservativer Haltungen und das daraus folgende Schockieren einer breiteren Masse war ein wichtiger Aspekt des *Dadaismus*, der es heute KünstlerInnen leichter macht, ihre Kunst ebenfalls von politischen, gesellschaftlichen Aussagen zu lösen. Doch der Club ist ein fragiles Geflecht, in dem sich der Nihilismus nicht durchgesetzt hat. MusikerInnen und VideokünstlerInnen tragen eine große Verantwortung dem Publikum gegenüber und wir befinden uns in einer Zeit, in der plakative Gesellschaftskritik im Club bewusst ausgespart wird. Man will nicht schockieren und aufregen, man will enthusiasieren und motivieren.

Dazu gehört die Reizung aller Sinne. Wir leben in einer Welt, in der wir täglich von unzähligen Reizen überflutet werden. Der Club und seine Kultur bilden nicht den Gegenpol dieses Alltags sondern machen ihn sich zu eigen und übersteigern ihn.

Der Club basiert „weniger auf polemischer Radikalität als auf radikaler Intensität“ (Uli Sigg)⁴² Reizüberflutung wird innovativ und kreativ eingesetzt und erlebt und bekommt eine sinnliche Qualität. Immersion spielt eine bedeutende Rolle und der Gesamtkunstwerkgedanke bekommt einen neuen Anspruch. Das Ziel, eine perfekte Atmosphäre zu schaffen, die durch das Verschmelzen von Sound, Projektion, Licht und Show auf das Publikum übertragen wird und von diesem mitgestaltet wird, führt zu einer speziellen Dialektik, die der Clubkultur seit jeher immanent ist.

Jan Rohlf setzt sich in seinem Artikel „Time Stopps here and space takes over“ (Zitat: Andy Warhol über das *Studio 54*) zur *Transmediale* 2002 mit der Atmosphärenproduktion in Club und Disco auseinander:

„In der Kunst gab es immer schon Strömungen, die bewußt versuchten, Atmosphären zu schaffen, wie in Gotik, Barock oder Romantik, und solche, denen Atmosphäre als das galt, was zu vermeiden wäre, z.B. die Vertreter des Funktionalismus. Erstmals in der Neuzeit beschäftigte sich der Barock gezielt mit Fragen der Atmosphäre. Man wollte bewegen, schätzte das große Gefühl, Leidenschaft und Lust. In der Kunst, die im Barock weitgehend im Dienst der Kirche stand, sollte Gott spürbar werden und die Gemeinde in Ekstase versetzt werden.“

42 Uli Sigg, Keimzelle Club, in: sound:frame 2007/ 2008, S. 46

Das vielleicht wichtigste Element zur Gestaltung von Atmosphäre ist das Licht: In dem von ihm erzeugten Spektakel, in der Inszenierung aus Scheinwerfern, Leuchten, Neonröhren, Projektionen werden die spezifischen Orte überstrahlt und fallen ins Dunkel. 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.

Der Tänzer wird selbst Teil der technischen Apparatur der Disco, er wird zum Sender und Empfänger, zum Mitproduzenten der spezifischen Atmosphäre. Diese ist niemals etwas Fertiges, sie wird beständig durch alle Anwesenden modifiziert. Die Disco ist ein „totales Environment aus pausenlosen spontanen Antworten, aus begeisterten feedbacks und weitgefächerten Kontakten“ (Jean Baudrillard).

Die Disco und der Club sind eine Architektur der Stimmungen, Alltag und Umgebung werden ausgeblendet. Die Disco ist eine atmosphärische Blase, ein Raum im Raum mit eigenständigen Gesetzen, mit einer eigenen Zeit - eine lokal konkretisierte Utopie, ein anderer Ort, das, was Michel Foucault Heterotopie nennt. Die Disco, der Club sind auf das emphatische Erleben ausgerichtet, die Grenzen des Produktformats, die Grenzen der persönlichen Zeitreserven, die Grenzen der rationalen Kontrolle, die Grenzen des Körpers und des Raumes überhaupt sollen überschritten werden.“⁴³ (Rohlf, Time Stops... S.2f.)

Schon in den 1960er Jahren gab es künstlerische Strömungen, die sich mit Körpererfahrungen in artifiziellen, geschlossenen Räumen und Architekturen auseinandersetzen. *Mind Expanders* und *Inflatables* luden dazu ein, in einen Raum im Raum einzutauchen, die Außenwelt auszublenden, sich der sinneserweiternden Umgebung hinzugeben und sich und seinen Körper - oft auch sexuell konnotiert den Körper einer Partnerin oder eines Partners - sinnlich neu zu erleben. Mobilität war ein Hauptaspekt. Man plante Städte als „*kybernetisch gesteuertes Totalkunstwerk aus sensorisch den Bedürfnissen der Bewohner angepaßten atmosphärischen Räumen.*“⁴⁴

Der Club spiegelt diesen Wunsch nach Sinneserweiterung und immersiv erlebbarer

43 Jan Rohlf, time stops here and place takes over, S.2f.

44 Jan Rohlf, time stops here and place takes over, S.2f.

Atmosphäre wider. Die laute Musik und somit der Hörsinn (immersiver Sinn) werden um die visuelle Ausreizung des Raumes durch Rundumbespielung mit Projektionen und Light Shows und somit durch den Sehsinn (Distanzsinn) erweitert. Man taucht ein in einen mit Reizen gefluteten Raum.

Die Atmosphäre wirkt jedoch leer und kalt ohne das Subjekt – das tanzende Publikum, das sich langsam mehr und mehr gegenseitig aufschaukelt und am Höhepunkt der Ekstase die Hände in die Luft reißt, jubelnd kreischt und springt und sich eins fühlt mit der Musik, dem Raum, den visuellen Eindrücken und den Menschen rundherum, die alle dasselbe zu fühlen scheinen.

Jan Rohlf zieht in seinem Essay „The mirror Ball of the electronic age“, 2002 einen sehr treffenden Vergleich und setzt die Atmosphärenbildung im Club einer „Sozialen Plastik“ gleich.

Exkurs: Soziale Plastik (Joseph Beuys) und Happening

„Die Soziale Plastik, auch genannt die soziale Skulptur, ist eine spezifische Definition eines erweiterten Kunstbegriffs des deutschen Künstlers Joseph Beuys. Beuys nutzte die Begriffe, um damit seine Vorstellung einer gesellschaftsverändernden Kunst zu erläutern. Im ausdrücklichen Gegensatz zu einem formalästhetisch begründeten Verständnis schließt das von Beuys propagierte Kunstkonzept dasjenige menschliche Handeln mit ein, das auf einer Strukturierung und Formung der Gesellschaft ausgerichtet ist. Damit wird der Kunstbegriff nicht mehr nur auf das materiell fassbare Artefakt beschränkt.

Die Theorie der „Sozialen Plastik“ besagt, jeder Mensch könne durch kreatives Handeln zum Wohl der Gemeinschaft beitragen und dadurch plastizierend auf die Gesellschaft einwirken. Aus dieser Vorstellung entstand die viel zitierte These der „Sozialen Plastik“: „Jeder Mensch ist ein Künstler“, die Joseph Beuys erstmals 1967 im Rahmen seiner politischen Aktivitäten äußerte. Beuys erweiterte nun den

gewohnten physikalischen Aspekt der Kunst um die geistige, nicht greifbare, aber ebenso formbare plastische Komponente.“⁴⁵

„Das Happening ist neben Fluxus eine der wichtigsten Formen der Aktionskunst der 1960er Jahre. Kurz gesagt ist Happening eine Art von Improvisation direkt vor dem Publikum, bei dem unterschiedlich auf das Publikum reagiert und eingegangen wird. Der Begriff wurde erstmals 1959 von Allan Kaprow für eine Aktion in der New Yorker Reuben Gallery benutzt, die aus 18 Happenings in sechs Teilen bestand. Es gab dabei drei Räume, welche durch Plastikfolie voneinander abgetrennt waren und in denen zur gleichen Zeit die Geschehnisse abliefen. [...] Bei einem Happening agieren Künstler oder auch Laien mit den unterschiedlichsten Handlungen vor einem Publikum. Dieses ist dabei Teil der vom Künstler erdachten Aktion. Es wird mit in die künstlerischen Handlungen einbezogen, wobei der Geschehensablauf nicht von vornherein festgelegt ist. Je nach Reaktion der Zuschauer kann unterschiedlich improvisiert werden.“⁴⁶

Im Club übernehmen die DJs, VJs, Audio- und Video-Live-Acts den Part des Happening-Akteurs. Kombinierte DJ- und VJ-Sets bedeuten häufig auch reine Improvisation zwischen den KünstlerInnen selbst. Zumeist reagieren VisualistInnen auf die Musik der DJs sowie die Stimmungen und Reaktionen des Publikums, die Djs wiederum versuchen hauptsächlich die Stimmungen der Tanzenden zu erfassen und darauf einzugehen. Das Publikum und jede/r einzelne Künstler/in formt den Club zur sozialen Plastik und gestaltet einen Teil der Atmosphäre.

Innovative Hard- und Software wie etwa das von österreichischen Künstlern produzierte „Tagtool“ ermöglichen sogar die interaktive Mit-Gestaltung der Visuals durch die BesucherInnen. In Echtzeit kann direkt Gezeichnetes, Getaggttes und Geschriebenes animiert werden. Die soziale Plastik realisiert sich als Projektion

⁴⁵ http://de.wikipedia.org/wiki/Soziale_Plastik

⁴⁶ <http://de.wikipedia.org/wiki/Happening>

Der Club als Kunstraum

Die Schaffung spannender Atmosphären und innovativer Erlebnisse für das Publikum und für die Künstlerin und den Künstler selbst führt zu einem unerschöpflichen kreativen Potential, das sich in der Musik und den Visuals im Club ausdrückt.

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. Attraktivität und Eignung basieren auf der Strukturähnlichkeit von Clubkonzepten und Konzeption digitaler und interaktiver Kunst. Beide beharren auf dem prozessualen Charakter, der zunehmenden Gleichzeitigkeit von Produktion und Präsentation, wenn diese nicht schon längst ineinander übergegangen und als Begriffe überflüssig geworden sind, beide basieren auf weitgefächerten kommunikativen Prozessen, wobei in der Sphäre des Kunstwerkes tendenziell alle zu Mitproduzenten werden. Sowohl der Club als auch prozessuale und interaktive Kunst benötigen unvorhersehbare und überraschende Erfahrung, permanentes Feedback und umherschweifendes Suchen als konstitutive Elemente.⁴⁷

War jahrelang die Kunst der Visualisierung elektronischer Musik und der Projektionismus auf die Clubs und Raves beschränkt, so kommt diese junge Kunstform in den letzten Jahren immer mehr ans Tageslicht. Festivals wie die *Transmediale* in Berlin oder das *sound:frame* Festival in Wien konstituieren einen neuen Raum für die junge Audio-Vision und geben den KünstlerInnen damit neben dem Club einen zusätzlichen Kontext für erweiterte Ausdrucksmöglichkeiten.

⁴⁷ Jan Rohlf, time stops here and place takes over, S.24

Exkurs: Fluxus

Wieder dadaistische Züge in der Kunst...

„Im Allgemeinen kann man sagen, dass Fluxus gegen seriöse Kunst und Kultur und ihre Institutionen opponiert, gegen den Europäismus. Auch gegen den Kunstprofessionalismus, gegen Kunst als kommerzieller Artikel oder Weg zum Lebensunterhalt. Auch gegen jede Form der Kunst, die das Künstler-Ego fördert. Fluxus neigt dazu, Oper und Theater (Kaprow, Stockhausen etc.), die die Institutionalisierung der seriösen Kunst repräsentieren, abzulehnen, und ist statt dessen für Vaudeville oder Zirkus, die mehr populäre Kunst oder gar nicht-künstlerisches Amüsement repräsentieren (und von „kultivierten“ Intellektuellen schief angesehen werden).“ (George Macunias)⁴⁸

Die aktiv, kreative Clubszene, audio-visuelle MedienkünstlerInnen, Sound- und Video-Artists als zeitgenössische Avantgarde behaupten sich nicht bewusst aber mit einem großen Selbstverständnis gegen institutionalisierte Kunstformen oder gegen einen gewissen Intellektualismus. Alles ist erlaubt, aber der Nihilismus der dadaistischen oder neo-dadaistischen Strömungen ist passé.

Auf der einen Seite drückt sich das im Inhalt, vor allem bei den Visuals, aus. Im prozessualen Akt des Live Actings spielen Zufall und Improvisation, wie bereits erläutert, im Bezug auf das Eingehen auf die Musik und das Publikum eine entscheidende Rolle. Dem Zufall wird deswegen inhaltlich noch lange nichts überlassen. Es gibt sehr konkrete Vorstellungen und Abgrenzungen.

Bei den Visuals handelt es sich um eine differenzierte Kunstform, die sich im Club, am Ort ihrer Entstehung in voller Kreativität entfalten kann. Jedoch schränkt die große visuelle Verantwortung, die die KünstlerInnen dem Publikum gegenüber haben, den Inhalt zu gewissen Teilen ein.

48 Hans Scheugl und Ernst Schmidt jr., Eine Subgeschichte des Films, S. 350

Anita Hafner alias *FreakA* antwortet in einem Interview auf die Frage, ob sie eine Grenze zwischen Club-Visuals und visuellen Produktionen, die im Kunst-Kontext entstehen, ziehen würde:

„Auf jeden Fall. Einige Themen kann man in einem Party-Kontext auch nicht vermitteln, wie beispielsweise gesellschaftskritische Dinge. Auf einer Party will man tanzen, Spaß haben, Musik hören. Sich auf kritische Kunst einzulassen, ist etwas anderes.

Ich gehe gerne in eine Galerie oder ein Museum. Dort kann man sich mit Kunst auseinander setzen und man weiß schon vorher, dass man möglicherweise mit etwas konfrontiert wird, das unangenehm ist oder weh tut.

Im Party-Kontext passt ein Kunst-Konzept in diesem Sinne meiner Meinung nach nicht. Mir ist einige Male aufgefallen, dass das total in die Hose gehen und die Stimmung zerstören kann. Die Leute werden verstört und das soll auf einer Party nicht passieren. Kunst muss nicht weh tun, aber sie darf weh tun.

Party darf auf keinen Fall weh tun!“

Die falschen Bilder zur falschen Zeit ebenso wie die falsch ausgewählte Musik können die mühsam aufgebaute Atmosphäre in einem Club schnell verändern oder gar zerstören

„In diesen begnadeten Momenten [, in denen die Stimmung ihren Höhepunkt erreicht zu haben scheint,] die Nadel von der Platte zu nehmen, die gerade über das Soundsystem des Clubs läuft, bedeutet, fünfhundert, tausend oder fünfzigtausend Leute mit einem Schlag niederschmettern“⁴⁹

Die Verantwortung in auditiver als auch visueller Hinsicht ist also groß und das Publikum anspruchsvoll.

Im offiziellen Kunstkontext ist in der Tat eine andere Vorgehensweise möglich und nicht selten auch zielführend. Die Art der Kommunikation und der technischen

49 Laurent Garnier, *Elektroschock*, S. 37f.

Umsetzung bleibt in vielen Fällen dieselbe – doch auf inhaltlicher Ebene eröffnet sich ein anderer Spielrahmen. Das Konzept rückt in den Vordergrund.

Wir haben von vielen der TeilnehmerInnen der letzten *sound:frame* Festivals gehört:

„Es ist ein vollkommen anderer Zugang, visuelles Material für eine Ausstellung zu produzieren! Hier können wir, wenn wir wollten, eine Geschichte erzählen. Das ist im Club ja kaum möglich!“

Lineare Narration im filmischen Sinne macht im reinen Clubkontext wenig Sinn. Es ist durchaus möglich, einzelne Narrationsstränge aufzubauen und das Publikum reagiert meist sehr positiv auf passende visuelle Statements. Doch insgesamt versucht ein/e gute/r Visualist/in im Laufe einer Clubnacht vielmehr eine Stimmung aufbauen, die sich mit der Musik verändert und die Atmosphäre im Club aufsaugt um sie gleichzeitig weiter zu beeinflussen.

In der Galerie, im Museum oder im Konzert-Kontext verändern sich mit den Rezeptionsverhalten und vor allem –möglichkeiten der BesucherInnen auch die inhaltlichen Mittel der KünstlerInnen. Neben interaktiven Installationen, die die BesucherInnen aktiv mit einbinden, können narrative Ausdrucksformen gewählt werden, die die Zuseherin und der Zuhörer unabgelenkt und ganz bewusst verfolgen können. Auf der anderen Seite kann man das Publikum auch ohne Narration in spezifische Emotionen versetzen, die im Club fehl am Platz wären.

Jan Jelinek und *Karl Kliem* beispielsweise sind bekannt für ihre audio-visuellen Konzerte, die an die Grenze des Erträglichen gehen.

*„Ich will, dass es weh tut! Und dass es so laut wird, dass ein paar Menschen aus dem Publikum aufspringen und hinauslaufen. Vor meinen Performances bestehe ich darauf, Ohropax aus der Location zu verbannen! Ich will, dass es schmerzt!“*⁵⁰

sagt Jan Jelinek in einem Interview mit mir und Karl Kliem gibt ihm Recht. Auch seine visuelle Umsetzung ist schwindelerregend.

50 mündliches Interview: Jan Jelinek, Karl Kliem und Eva Fischer, 1.2.2008

Die neue *Audio-Vision* kann, darf und will im Club und im Museum gleichzeitig stattfinden. KünstlerInnen wollen alle Formen des Ausdrucks ausloten und kreativ auskosten. Somit hat sich eine Kunst-Form herausgebildet, die mit großem Selbstbewusstsein und auf hedonistische Art und Weise existiert – unbeachtet des Kontextes - im Club, auf der Straße, in Bankfoyers und in Galerien.

Dada und *Fluxus* waren wichtige Vorreiter für die Selbstverständlichkeit dieser heutigen Kunstform!

B. Die neue Audio-Vision. Visualisierung elektronischer Musik

1. Von der Lightshow zum VJing

„Seit der Erfindung des Films dürfte es keinen Zweifel mehr daran geben, dass Bild und Ton sich symbiotisch ergänzen können und damit ein besonders intensives Erlebnis ermöglichen.

Durch wirkungsvolle Bild-Ton-Synchronität ist es möglich das Visual zum Leben zu erwecken. Dann tanzt es auf der Leinwand, strahlt in seiner ganzen Pracht, pulsiert im Takt der Musik und nährt sich vom Geschrei der tanzenden Meute, die immer nur nach MEHR verlangt.... Den akustischen Reiz verarbeitend, intensivieren Visuals den erlebten Moment.“ (Motionlab)⁵¹

Seit Beginn an hatte der Mensch das Bedürfnis, atmosphärische Räume zu schaffen, die all seine Sinne ansprechen sollten. Höhlenmalerei stellte im Zusammenhang mit flackerndem Feuerschein bereits die visuelle Ebene spirituellen Gesangs und Tanzes dar. In den Stilepochen der Gotik, des Barock oder der Romantik stand die räumliche Spiritualität vor allem im Dienste Gottes. Kirchen waren bewusst gestaltete atmosphärische Räume.

Richard Wagner prägte mit dem Begriff des „Gesamtkunstwerks“ als „Kunstwerk der Zukunft“⁵² eine intermediale Position, die bis heute nichts an Aktualität verloren hat und wieder und wieder diskutiert und neu erfunden wird. Um 1900 waren vor allem die bildenden KünstlerInnen fasziniert von der Musik, von ihrer immateriellen Souveränität im Sinne einer naturgetreuen Abbildung, der die Malerei bis dahin verpflichtet gewesen war. Maler wie Kandinsky, Klee, Delaunay, Kupka und viele andere mehr befassten sich mit den Regeln der Harmonik und versuchten ein Äquivalent musikalischer Strukturen und Notationsformen für die Malerei zu schaffen. Kandinsky verfasste zahlreiche theoretische Schriften über die synästhetische Verbindung von Ton und Bild und gemeinsam mit Paul Klee, mit dem er den „Blauen Reiter“ gründete, gilt er als Förderer und Theoretiker der Intermedialität. Seine

⁵¹ schriftliches Interview: Eva Fischer und Motionlab, Dezember 2006

⁵² http://de.wikipedia.org/wiki/Das_Kunstwerk_der_Zukunft [Stand: Juli 2007]

Lehrtätigkeit am Bauhaus in Weimar gab ihm ebenfalls Anlass zu theoretischer Arbeit und dort vollendete er unter anderem die 1910 begonnene Schrift „Über das Geistige in der Kunst“.

„Der musikalische Ton hat einen direkten Zugang zur Seele. Er findet da sofort einen Widerklang, da der Mensch „die Musik hat in sich selbst“ [Shakespeare].

„Jedermann weiß, dass Gelb, Orange und Rot Ideen der Freude, der Reichtums, einflößen und darstellen“ (Delacroix).

Diese zwei Zitate zeigen die tiefe Verwandtschaft der Künste überhaupt und der Musik und Malerei insbesondere. Auf dieser auffallenden Verwandtschaft hat sich sicher der Gedanke Goethes konstruiert, dass die Malerei ihren Generalbaß erhalten muß. Diese prophetische Äußerung Goethes ist ein Vorgefühl der Lage, in welcher sich heute die Malerei befindet. Diese Lage ist der Ausgangspunkt des Weges, auf welchem die Malerei durch Hilfe ihrer Mittel zur Kunst im abstrakten Sinne heranwachsen wird und wo sie schließlich die rein malerische Komposition erreichen wird.

Zu dieser Komposition stehen ihr zwei Mittel zur Verfügung:

1. Farbe

2. Form.“

Nachdem er allgemein die physische und psychische Wirkungskraft von Farbe und Ton beschreibt,

„Im allgemeinen ist [...] die Farbe ein Mittel, einen direkten Einfluß auf die Seele auszuüben. Die Farbe ist die Taste. Das Auge ist der Hammer. Die Seele ist das Klavier mit vielen Saiten. Der Künstler ist die Hand, die durch diese oder jene Taste zweckmäßig die menschliche Seele in Vibration bringt.

So ist es klar, dass die Farbenharmonie nur auf dem Prinzip der zweckmäßigen Berührung der menschlichen Seele ruhen muß.

Diese Basis soll als Prinzip der inneren Notwendigkeit bezeichnet werden⁵³

⁵³ Wassily Kandinsky, Über das Geistige in der Kunst, S. 64.

wird er später konkreter und beschreibt akribisch die Verwendung der malerischen Mittel – Farbe und Form - zur Schaffung einer neuen künstlerischen Harmonielehre. Eine zweite Schrift „Punkt und Linie zu Fläche“ behandelt hauptsächlich die Ausdrucksmöglichkeiten der Form.

Wie Goethe als prophetischer Vorreiter für die Intermedialität gilt, wird Kandinsky zum Vorbild vieler Künstler. Anfang der 1920er Jahre übernehmen Filmkünstler Kandinskys musikalische Terminologie ganz direkt, und setzen den Wunsch der Maler, rhythmische Vorgänge in ihren Werken zu verbildlichen mit der filmischen vierten Dimension, der Zeit, in die Tat um.

"Das Drängen der expressionistischen Malerei nach Bewegung, die kinohafte Hast im rasenden Durcheinander der tausend Anspielungen eines futuristischen Bildes - diese ganze Unmöglichkeit, eine zeitliche Reihe von Vorgängen oder Assoziationen im räumlichen Nebeneinander zu bannen: Sie findet in der neuen Filmkunst ihre Erfüllung - ihre Erlösung aus dem Raum in die Zeit. Die Malerei hat sich mit der Musik vermählt. Es gibt eine Augenmusik."

So prophezeite der Kunstkritiker *Bernhard Diebold* in einem Artikel in der Frankfurter Zeitung vom 2. April 1921 das Aufkommen einer neuen Kunstform.

Am Ende des ersten Weltkrieges kam es auch zu einem Vorstoß auf technischem Gebiet. *Dr. Engl, Hans Vogt* und *Josef Massolle* schufen mit Hilfe von Verstärkern und Lautsprechern ein Tonfilmsystem: das *Tri-Eron-System*.

Die Berliner Avantgarde, vor allem der Ingenieur Oskar Fischinger, war fasziniert von den schmalen, neben den Bildern auf dem Filmstreifen aufgezeichneten Lichttonspur, auf der sich mit einiger Übung nicht nur die Dynamik, sondern auch einzelne Klangfarben, d.h. Instrumente und Sprachvokale „lesen“ ließen. Hier tat sich für die experimentelle Filmarbeit ein neues Arbeitsfeld auf, konnte man doch gezeichnete „abstrakte“ Filme bis auf den hundertsten Teil einer Sekunde genau (wenn man die 4 Perforationslöcher beim 35 mm-Film berücksichtigt) mit einem vorher auf Lichtton aufgezeichneten Ton synchronisieren. Man musste nur die leeren Bildfelder neben der Lichttonspur fortlaufend nummerieren, um einen perfekten Fahrplan für die Trickaufnahmen zu erhalten. Die Strukturen der Musik

*ließen sich jetzt sehr genau untersuchen, man konnte sogar einen vollkommen synthetischen Ton auf die Lichttonspur übertragen.*⁵⁴

Blieben die ersten Film-Versuche Walter Ruttmanns, Hans Richters oder *Viking Eggelings* in den 1920er Jahren vor allem für einen kleinen Kennerkreis bestimmt, so konnten *Oskar Fischingers* Animationsfilme in den 1930er Jahren auch große Erfolge in der Öffentlichkeit feiern. Seine Reklamefilme, wie etwa der Werbefilm für die Zigarettenmarke „Muratti“ wurden als Vorprogramm in den Kinos gezeigt und waren beim Publikum außerordentlich beliebt. *Fischinger* versuchte von Beginn an Musik in abstrakte geometrischen Formen umzusetzen. Ton und Bild waren für ihn stets gleichberechtigt, was ihn zu einem der wichtigsten Vertreter der Visuellen Musik macht.

Die Vorstellung eines Gesamtkunstwerks und einer universellen Sprache aller Künste findet sich in den 1930er Jahren auch bei den Künstlern des *De Stijl* und des *Bauhaus* wieder. Künstler wie *Theo van Doesburg*, *Laszlo Moholy-Nagy*, *Ludwig Hirschfeld-Mack* oder *Walter Brinkmann* erklärten den *Absoluten Film* bald für überholt und warfen ihm vor, er sei wie die Malerei bei der Gestaltung der Fläche stehen geblieben.

Neben der Beschäftigung mit absoluten und konkreten Formen der Malerei und des Films, nahm vor allem der Raum für diese Künstler bedeutende Gestalt an.

Theo van Doesburg fasst seinen Raumbegriff folgendermaßen zusammen:

„Für den modernen schaffenden Künstler ist Raum nicht meßbare begrenzte Oberfläche, vielmehr der Begriff der Ausbreitung, die entsteht durch das Verhältnis eines Gestaltungsmittels (z.B. Linie, Farbe) zu einem anderen (z.B. Bildfläche). Dieser Begriff Ausbreitung oder Raum berührt die Grundgesetze der bildenden Kunst, weil der Künstler hiervon eine grundsätzliche Auffassung haben muß. Außerdem bedeutet ihm Raum eine gewisse Spannung, die im Werke durch Verstraffung von Formen, Flächen oder Linien entsteht. Das Wort Gestaltung

⁵⁴ Ingo Petzke, Das Experimentalfilmhandbuch, S.129.

*bedeutet ihm Sichtbarmachen des Verhältnisses einer Form (oder Farbe) zum Raum und zu anderen Formen oder Farben.*⁵⁵

Aus der Zweidimensionalität der Fläche sollte sich eine mehrdimensionale Projektion entwickeln. *Doesburg* und *Moholy-Nagy* forderten die Umsetzung der „Filmplastik“ und müssen damit als bedeutende Vorreiter für zeitgenössisches Projektionsdesign gelten.

Moholy-Nagy und *Wassily Kandinsky* realisierten den Wunsch einer räumlichen Kunst schließlich in ihren Bühnengestaltungen. „Der gelbe Klang“ von *Kandinsky* setzte ein Zusammenspiel von Farben, Formen, Musik, Geräusch, Tanz und Rhythmik um.

Ludwig Hirschfeld-Macks und *Kurt Schwerdtfegers Lichtspiele* auf der anderen Seite können als Weiterführungen der Lichtorgeln des 19. Jahrhunderts gelten.

*„Auf der Basis größtmöglicher Reduktion – das Ausgangsmaterial bilden lediglich Kreis/Dreieck/Quadrat sowie Blau/Gelb/Rot – entsteht eine minutiös durchkomponierte Abfolge bewegter Bilder, in denen Farben und Formen im fließenden Rhythmus einer eigens dafür geschriebenen Musik miteinander verschmelzen. Auf diese Weise wird das dreidimensionale Wesen des Lichts erlebbar. Die praktische Umsetzung erfolgt über einen mechanisch bedienbaren Lichtspielkasten mit sechs eigens konstruierten Scheinwerfern, die mit auswechselbaren Farbfiltern versehen und in ihrer Intensität über Schalter und Widerstände steuerbar sind. An der Frontseite des Lichtspielkastens befinden sich Schablonen der geometrischen Figuren, die von zwei Operatoren bewegt und in ihrer Form verändert werden. Die auf zwei Ebenen in Bewegung gebrachten Lichtformen werden auf eine Transparentpapierfläche projiziert, wo die Transformationen der geometrischen Figuren in leuchtenden Farben erscheinen*⁵⁶

55 Gabriele Jutz, OPTOAKUSTISCHE EXPERIMENTE VON DEN KLASSISCHEN AVANTGARDEN BIS IN DIE 1950ER JAHRE, Wien 2008

56 CORINNE SCHWEIZER and PETER BÖHM, reconstruction, Internet:
http://www.mlab.at/falisp/downloads/farbenlichtspiele_info.pdf, [Stand: 8.10.2008]

Eine bedeutende Strömung im Film hatte sich in den 1920er und 1930er Jahren in Russland entwickelt. Der *Montage*-Film wurde mit Filmkünstlern wie *Sergej M. Eisenstein* oder *Dziga Vertov* bekannt.

„Unter dem Einfluß des Konstruktivismus wurde die Montage für die Russen ein neues, bedeutendes Gestaltungsmittel. Lev Kuleschow war der erste, der sich 1918-20 konsequent mit ihren Möglichkeiten auseinandersetzte. In verschiedenen Experimenten bewies er, dass auch unzusammenhängende Einstellungen durch die Montage zu einer Einheit verbunden werden können. [...] Sergei Eisenstein propagierte [...] eine „Montage der Attraktionen“[...]. Er verstand darunter ein Zusammenfügen von Bildern, die überraschende Metaphern ergeben. [...] wichtig war für ihn auch die Rhythmisierung einer Szene [...]. Auch im Avantgardefilm wurde die Montage vom Konstruktivismus abgeleitet, hier allerdings losgelöst von jeder Handlung. Der Symbolismus eines Eisensteins oder Pudowkin [verschwand], und die Montage wurde zu einem rein funktionellen Prinzip. Vor allem Fernand Léger und die Vertreter des Cinéma pur und des absoluten Films in Deutschland befassten sich mit Raum-Zeit-Relationen und mit dem Rhythmus der Montage.“⁵⁷

Die schnelle Montage entwickelte sich zu einem wichtigen Instrument in der Geschichte des Films und ist in den 1960er und 1970er Jahren vor allem auch prägendes Stilmittel für Filmkünstler wie *Kurt Kren* oder *Peter Kubelka*. Die Art und Weise, kurze Filmsamples in raschen Abständen zu schneiden, und aneinander zu fügen, hat auch die Kunst des VJings nachhaltig beeinflusst. Eine Weiterführung der Montage bildet demnach das Mixing, bei dem Clips und Samples übereinandergelegt oder überblendet werden.

Als bedeutender Vorgänger für die Arbeitsweise heutiger VJs muss außerdem der *Found Footage*- und *Handmade*-Film des Neuseeländers *Len Lye* gelten. Dieser verwendete hauptsächlich bereits vorhandenes und belichtetes Filmmaterial, das er mechanisch bearbeitete und neu zusammensetzte. Durch Bemalen, Ätzen oder Einritzen des Filmmaterials ergaben sich typische Strukturen, die *Len Lye* als weitere

⁵⁷ Hans Scheugl und Ernst Schmidt jr., Eine Subgeschichte des Films, S. 618f.

rhythmische Ebene im Film einsetzte. Die Bearbeitung von *Found Footage* gilt auch heute als eine der grundlegenden Arbeitsweisen in der Visualisierung elektronischer Musik. Filmmaterial wird nicht wie bei *Lye* manuell sondern digital bearbeitet und in kurze rhythmisch einsetzbare Sequenzen gecuttet. So entstehen durch neue Zusammensetzungen bestehender Filmreferenzen, neue Kontexte und künstlerisch eigenständige Werke.

Exkurs: Appropriation Art

„Plunderphonics“ – mit dieser Schallplatte aus dem Jahr 1988 erhob John Oswald Audiopiraterie und digitales Sampling zum kompositorischen Prinzip: Fragmente aus Werken von James Brown, Dolly Parton, Igor Stravinsky oder den Beatles verarbeitete er zu einer musikalischen Collage. Trotz ihrer stilbildenden Pionierfunktion musste die Platte allerdings auf Klagen der großen Musikkonzerne hin eingestampft werden, weil Oswald es versäumt hatte, im Vorhinein die Rechte für seine „electroquotes“ zu erwerben.

Einige Jahre zuvor hatten in der bildenden Kunst Sherrie Levine, Richard Prince und Mike Bidlo mit dem Wieder-Verwenden von Bildern begonnen: recognizable images nannte Douglas Crimp, der 1977 die Initial-Ausstellung der Appropriation Art „Pictures“ im New Yorker Artists Space kuratierte, das entscheidende Verbindungselement ihres künstlerischen Ansatzes.⁵⁸

Appropriation Art (englisch "appropriation" = Aneignung) entstand als Ausdrucksform der Konzept-Kunst Ende der 1970er Jahre. KünstlerInnen kopieren dabei bewusst die Werke anderer KünstlerInnen um diese in einem neuen Kontext ihrer ursprünglichen Aussage zu entledigen. Die eingesetzten Techniken sind vielfältig. Appropriation findet sich in Fotografie, Filmkunst, Skulptur, Malerei, Collage, Environment und Happening/Performance.

⁵⁸ Internet: <http://www.artnet.de/magazine/features/huttenlauch/huttenlauch10-23-06.asp>, [Stand: 16.10.1008]

Appropriation steht heute für einen „seither omnipräsent gewordenen kreativen Schaffensmodus, der inzwischen alle Bereiche künstlerischer Praxis – Malerei, Fotografie, Musik, Film, Video – erfasst.“⁵⁹ Das vorgefundene Original – Found Footage – wird dabei meist ästhetisch manipuliert und geremixed.

Ein weiterer wichtiger Entwicklungsschritt für die zeitgenössische audio-visuelle Kunst war der Beginn der Nutzung des Computers für künstlerische Zwecke.

Herbert W. Franke begann bereits 1953 computergenerierte „Lichtformen“ und „Oszillogramme“ zu schaffen. In den 1970er Jahren programmiert *Franke* als einer der Ersten animierte Grafiken.

„Schon bei den frühen Experimenten mit den Mitteln der Computergrafik war klar, dass die besonderen Möglichkeiten dieser Methode nicht im Einzelbild liegen, sondern im Übergang zur animierten Darstellung. Vieles von dem, was damals produziert, präsentiert und diskutiert wurde, ist nicht gespeichert, bzw. kann mit den heutigen Geräten nicht mehr aufgeführt werden.“⁶⁰

Immer wieder unternimmt *Franke* Versuche, Musik mit Hilfe selbst geschriebener Programme in Echtzeit zu visualisieren und kann somit bereits als einer der ersten VJs im heutigen Sinne gelten. In dem Projekt „Rotationen, Projektionen“ aus dem Jahr 1975 produziert *Herbert W. Franke* einen Computerfilm für eine Ballettaufführung der Experimentierbühne der Bayerischen Staatsoper.

„Grundgedanke des Balletts war die Wechselwirkung zwischen einem Tänzer und dem technischen Medium. Es war in drei Teile gegliedert, wobei jeweils verschiedene technische Methoden zum Einsatz kamen: Laserstrahlen, Computeranimationen und die akustische Verstärkung des Herzschlag des Tänzers.“

⁵⁹ ebda.

⁶⁰ Internet: <http://www.zi.biologie.uni-muenchen.de/~franke/Sequenz00.htm> [Stand: 10.10.2008]

Für die Computeranimation wurde das erste in Deutschland verfügbare System zur interaktiven Steuerung dreidimensionaler Liniennetz-Darstellungen verwendet. Das auf Schwarz-Weiß-Wiedergabe beschränkte System stand zur Erprobung in einem Forschungslabor der Fa. Siemens. Die Auswahl der Bildelemente beschränkte sich auf einfachste Konfigurationen, da andernfalls die Zeiten für den Bildaufbau zu lange wurden, was die Kontinuität der Bewegung störte. Die in Echtzeit entstandenen Bildabläufe zeigen Auffächerungen und Überlagerungen von Linien und geometrischen Figuren - Dreiecke, Quadrate usw.-, die durch Projektionen im dreidimensionalen Raum transformiert wurden. Die Abläufe konnten nicht online gespeichert werden und wurden deshalb mit einer Filmkamera direkt vom Bildschirm abgenommen und bei der Aufführung auch in optischer Filmprojektion gezeigt.“⁶¹

Möglich wurden diese Arbeiten vor allem durch Frankes Zugang als Wissenschaftler zu unterschiedlichen Instituten und Firmen, die in Besitz von Computern waren. Seine künstlerischen Experimente wurden vorerst nicht selten als „private Spinnerei“ abgetan. Heute erinnert er sich daran und sagt in einem Interview:

„Mittlerweile kommen Kunsthistoriker auf mich zu und handeln mich als Pionier der Computer-Kunst. Damals galt das kreative Arbeiten mit dem Computer nicht als Kunst. Viele der damaligen Künstler haben ihre Arbeiten und Programme unter anderem aus diesem Grund erst gar nicht archiviert. Auch viele meiner Werke sind nicht dokumentiert oder erhalten, und leider oft auch nicht reproduzierbar, da viele der Programme mit heutigen Computern gar nicht mehr verwendbar sind.“

1979 war Franke Mitbegründer der *Ars Electronica* in Linz und im ersten Jahr unter anderem für die Erstellung des Festival-Flyers zuständig. Als Sujet diente ein digitales, durch „Picture Processing“ bearbeitetes Portrait *Anton Bruckners*.

Mit „Fairlight Audio“- und „Fairlight Video“-Computern trat Franke mit Musikern wie *Gershwin Kingsley* schließlich auch öffentlich auf und visualisierte mit einem als Erweiterung des „Quick Basic“ selbst geschriebenen Programm Live-Musik in Echtzeit. Daneben arbeitet er häufig mit zur Musik gesteuerten Dia-Überblendungen.

⁶¹ ebda.

Bei einem Besuch in *Frankes Haus* in der Nähe von München durfte ich eines dieser selbst geschriebenen Programme ausprobieren, und war – selbst VJ – fasziniert von den vielfältigen und rasch zu generierenden ästhetischen Möglichkeiten dieser frühen selbst geschriebenen Visualisierungssoftware.

Die Visualisierung von (elektronischer) Musik als Performance im Konzert- und Livekontext geht auf die 1950er Jahre zurück.

„Lightshows sind als historischer Vorläufer des VJings anzusehen. Es ist anzunehmen, dass in der Präsentationsform der Lightshows Elemente angelegt sind, die in der heutigen Präsentation von Clubvisuals fest integriert sind.

Inspirierende Schlüsselfigur für Lightshows war laut William Moritz [, Autor der umfangreichsten Biografie Oskar Fischingers,] Harry Smith, der – von Fischinger beeinflusst – bereits in den späten 1940er und frühen 1950er Jahren mit Jazzmusikern live auftrat, die er mit nur einem Projektor visuell begleitete. Die Pionierarbeit für spätere Lightshows begann 1957 im Morrison Planetarium im Golden Gate Park von San Francisco. Der Experimentalfilmer Jordan Belson und Henry Jacobs, Dichter und Komponist elektronischer Musik, riefen ihre legendären Vortex-Konzerte ins Leben, bei denen Lichtkonzerte stattfanden. Dazu projizierte Belson mittels mehrerer Projektoren selbst gefilmte Bilder und Material von James Whitney und Hy Hirsch zusammen mit farbigem Licht und unter Verwendung der bereits installierten Projektionsgeräte an die Kuppel des Planetariums.⁶²

Lichtorgeln, kinetische Kunst, Multiprojektionen, ethnische Musik von Tonbändern des Komponisten *Henry Jacobs* und die Animationsfilme „Flight“, „Raga“ und „Seance“ des Direktors *Jordan Belson*, verwandelten das Planetarium in ein atmosphärisches Gefüge.

Im Laufe der 1960er und 1970er Jahre entwickelten sich immer mehr Konzepte für multi-mediale Live Performances und Shows, die bis heute sowohl bei kommerziellen Bühnenshows als auch in der künstlerischen Avantgarde immer weiter ausgereift wurden.

⁶²Susanne Scheel, VJing, S.21

„Mitte der 60er erreicht die Verbindung zwischen der bildenden Kunst und den Medien ihren Höhepunkt. Auf dem ‚New Cinema Festival‘ in New York 1965 werden Multiprojektionen, Aktionen und Installationen durchgeführt von Künstlern wie Claes Oldenburg, Robert Rauschenberg und Robert Whitman und von Filmemachern wie Ken Jacobs und Stan Vanderbeek.

1966 folgen Andy Warhols ‚Exploding Plastic Inevitable Show‘ und die ‚Armory Show‘, in der es auch schon eine Videoprojektion gibt. [...] In den 70er Jahren sind die einzelnen Künste dann wieder unter sich.“⁶³

Gemeinsam mit The Velvet Underground realisierte Andy Warhol 1966 ein multimediales Spektakel, das in die Geschichte der Performance Kunst und Club-Kultur eingeht. *The (Exploding) Plastic Inevitable*, das die Truppe in New Yorker Diskotheken, wie dem DOM aufführt, bereitet die Tradition der Light-Shows in Diskotheken wie dem *studio 54* in New York vor.

„Es soll die Grenzen der Filmleinwand ‚sprengen‘, durch Mehrfachprojektionen, Intermedia, Tanz, Beleuchtung, Mixed Media. [...]. Das Ganze ergab eine wilde Orgie aus explodierenden Farben und Bildern, krachenden Rhythmen, sägenden Gitarren und teilweise frei vorgetragener Gesangslyrik über Untergang, dunklen Mysterien und ausschweifender Erotik. Dies war die zündende Vorstufe zu Nihilismus, Punk, Garagenrock und Freestyle. Die Proklamation sich selbst zu befreien, sich um jeden Preis - selbst der eigene körperliche Ruin war unwichtig - zu verwirklichen.“⁶⁴

In der New Yorker Kunst-Szene war Ende der 1960er Jahre von einer Hippie Bewegung wenig zu spüren. Man amüsierte sich über die „Love&Peace-Fraktion“ und feierte seine exzessiven Partys in anderer Manier als die Jugendlichen der Westcoast. Drogen wie Amphetamine bestimmten die Kunst- und Club-Szene – in New York tanzte man zu harten Klängen und Stroboskop-Blitzen.

⁶³ Ingo Petzke, Das Experimentalfilmhandbuch, S. 44.

⁶⁴ Internet: http://www.uni-weimar.de/html/weblog/g/user/28579/Plastic_Exploding_Inevitable.doc [Stand: 10.10.2008]

Mark Francis, Gründungsdirektor des Andy Warhol Museum in Pittsburgh beschreibt den Club *DOM* in New York:

„In The Dom we were on a stage in front of the Velvets, so the audience had to watch us. The band was also dressed in black. Everyone looked the same. You could tell the Warhol people; they all dressed in black, wore huge black sunglasses. They were called the "mole people" because they came out with these big glasses only at night. We all had the same boots, except for Nico, who dressed in white. She was interested only in singing, not in performing. The band never danced. They only stood and played; they looked at each other or turned their backs to the audience. Sometimes they would stumble because they were really high, and sometimes they would just walk away and leave their instruments on. It was part of the mystique of it. Everyone was high, though Gerard and I weren't as high as the Velvets.

It was the time of hippies and communes. The Dom became an organic thing. It had a certain mystique. People moved rather than watched. There were films going on all over the walls, and there was this light show. It was a new kind of dancing - about being so high that people thought: I don't even need a partner, I'm just gonna twirl until I drop. The audience became a part of the music by dancing. There wasn't anything like that before - all you could do was go to a cocktail bar that had a little piece of floor for the mambo or the twist.

Warhol loved The Dom. He would stand up on the balcony and watch people, but he never danced. But even if you didn't dance, you felt like you were, as the whole place was vibrating. ⁶⁵

Am anderen Ende Amerikas, in Städten wie San Francisco, brach die Hippie-Bewegung voll aus. Hier feierte man unter dem Einfluss psychedelischer Drogen wie LSD oder Marihuana.

„People on the West Coast hated The Velvet Underground. They thought we were odd, weird, dark and evil. There was a big dichotomy: they took acid and were going towards enlightenment; we took amphetamines and were going towards

⁶⁵ Internet: <http://www.tate.org.uk/tateetc/issue4/summeroflove.htm>, [Stand: 10.10.2008]

*death. They wore colours, we wore black; they were barefoot, we wore boots. All they ever said was "wow" and we talked too much.*⁶⁶

Psychedelische Musik und Konzerte bekannter Stars wie Janis Joplin, The Doors, The Rolling Stones, Jimi Hendrix oder den Beatles wurden in Clubs in Städten wie San Francisco von sogenannten Lightshow-Bands begleitet. Eine der bekanntesten darunter ist die „Joshua Light Show“-Band.

Hinter den MusikerInnen auf der Bühne war eine große Leinwand gespannt, die einen gesamten Raum dahinter abtrennte. Hinter dieser Wand arbeitete eine Mannschaft aus fünf bis zehn Leuten, die die unterschiedlichsten Gerätschaften bedienten. Neben Dia-, Film- und Overhead-Projektoren waren Lichter diversester Art im Einsatz, die man mit Folien, Lichträdern, reflektierenden Oberflächen und anderen Mitteln verwandelte. Typisch für die häufig aufgeführten „Liquid Light Shows“ waren Glasbehälter gefüllt mit Wasser und Ölfarben, die durch deren Bewegen oder durch die Wärme der Overheadprojektoren, auf denen sie standen, miteinander verflossen.

2. VJing

Es ist schwierig, die wirklichen Beginne des VJings im heutigen Sinne zu datieren, doch mit der steigenden Popularität der Discos und später der elektronischen Musik, begannen schließlich die ersten Video-Künstler, Live mit Video-Tapes und Super8mm-Schleifen zu mixen.

Peter Rubin wird immer wieder als erster klassischer VJ genannt. Im Amsterdamer Club *Mazzo* entwickelte er von 1979 bis 1988 ein „ultra hi-tech multi-media environment“. Große Bekanntheit erlangte er als Resident VJ der Berliner Love Parade.

Neben einer wachsenden VJ-Szene in den Niederlanden gehört auch Großbritannien zu den Ländern, aus denen wichtige Vorreiter und heute weltberühmte Stars

⁶⁶ ebda.

hervorgingen. *Coldcut*, *Headspace* oder *Addictive TV* prägten einen typischen audiovisuellen Style, der größtenteils aus dem Sampling und Remixing und Kombinieren von *Found Footage* aus den Medien und selbstproduziertem Material basiert. Sound und Bild stammen aus ein und derselben Quelle und werden gleichzeitig gesampelt und „gescratched“. Eines der berühmtesten Videos *Coldcuts* und *Hextatics* - „Timber“ aus dem Jahr 1997 - kritisiert die Rodung des Regenwalds. Sieht man einen gefällten Baum, so hört man gleichzeitig den Sound der Kettensäge. Der rhythmische Remix der audio-visuellen Quellen ergibt ein Meisterwerk der elektronischen Tanzmusik. Noch heute arbeiten diese sogenannten AV Acts (audio/visuellen Acts) in derselben Weise und touren damit um die ganze Welt.

Auch in Österreich bildete sich rasch eine VisualistInnen-Szene. Analoge Projektions-Techniken wurden zum Zwecke der Live Performance erweitert und viele der KünstlerInnen der ersten Stunde sind bis heute bei den anfänglichen Techniken geblieben.

Fritz Fitzke, *Starsky* alias Julia Zdarsky, *Georg Eisnecker*, *Pepi Öttl* oder *El Gecko* gelten als VertreterInnen der ersten Generation österreichischer VisualistInnen. Die meisten unter ihnen werden nur ungern „VJs“ genannt. *Fritz Fitzke* besteht auf der Bezeichnung „Projektionskünstler“, *Pepi Öttl* nennt sich selbst „Projecteur“ und *Georg Eisnecker* ist bekannt für seine Super8mm- und 35mm-Film-Projektionen. Eine KünstlerInnen-Gruppe rund um *Eisnecker* – *4Shrooms* – lässt die Techniken der 1960er Jahre Light Shows wieder aufleben und fertigt ganz in der Tradition der Light Show Bands Licht- und Filmcollagen.

Starsky machte sich durch ihre Eingriffe in den öffentlichen Raum, vor allem auf politische Gebäude einen Namen und projizierte unter anderem auf das Wiener Parlament, das Bundeskanzleramt oder die Hofburg. „*niemand meldet sich zu wort - niemand jubelt – niemand ist mächtiger als irr glaubt – niemand hat angst vor der macht – niemand fördert kunst – niemand kennt sich aus mit kunst und politik*“ sind provokative Parolen, die sie bis heute der Öffentlichkeit vor den Latz knallt.

Ende der 1980er, Anfang der 1990er Jahre wurde vor allem mit VHS-Tapes gemixed. Graham Daniels von *Addictive TV* spricht über die ersten Tage des VJings:

„Back in the day when we started, everyone was using VHS and some were still using 16mm projectors. Everyone used the same kit, so I used to carry a big bag of VHS tapes to gigs - in some ways it was much easier then!“⁶⁷

Auch in Österreich spielte man live mit Videokassetten und oft selbst gebauten Mixern. Gery Herlbauer, der schließlich gemeinsam mit Eva Bischof die international bekannte VJ-Crew *4youreye* gründete, begann zu Beginn der 1990er Jahre als VJ mit VHS-Kassetten zu spielen. Als Projektionsfläche waren meterhohe Monitortürme keine Seltenheit.

Die technische Entwicklung schreitet im Eiltempo voran und mit ihr entwickeln sich immer neue Möglichkeiten für die Visualisierung elektronischer Musik.

VJs sind zu weiten Teilen IdealistInnen geblieben, die für die Sache tage- und nächtelang arbeiten, Softwares neu schreiben und verbessern, ihr gesamtes Gespartes für neue, noch ausgefeiltere Hardware ausgeben und für eine minimale Gage nächtelang performen. Somit darf sich die Szene eines großen kreativen Potentials erfreuen, welches vor allem auch auf einem internationalen Austausch basiert. Die Szene vernetzt sich international von Tag zu Tag weiter, tauscht Erfahrungen, Wissen und Ideen aus und trifft sich mittlerweile im Wochenabstand bei audio-visuellen Festivals in den unterschiedlichsten Städten der Welt.

⁶⁷ Internet: <http://www.extrema.nl/?module=news&id=151> [Stand: 10.10.2008]

RE:MIX Kondition

„If it moves they will watch it“ AndyWarhol

Einführung

Die zeitgenössische Kunst ist fundiert auf einer Selbstverständlichkeit, die unterschiedlichste Denkart und Ausdrucksformen ermöglicht. Die Kunstgeschichte des zwanzigsten Jahrhunderts ist eine Geschichte der Manifeste, Diskurse und Innovationen. Technisch und inhaltlich hat sich vieles entwickelt und verändert. Die Postmoderne hat die Zeit „nach der Moderne“ eingeleitet, in der dem Anschein nach nun alles möglich ist.

Der Begriff der Postmoderne kann jedoch für die hier besprochene Kunstströmung nicht geltend gemacht werden, bedeutet er doch trotz aller vermeintlichen Offenheit in mancher Hinsicht dogmatische Abgrenzung.

Eine Bezeichnung, die den künstlerischen Ausformungen der Club-Kultur am nächsten kommt ist der Begriff der RE:MIX-Kondition.

Das Selbstverständnis der VisualistInnen-Szene hat sich im Laufe der Jahre entscheidend verändert. Hat man in den ersten Jahren überwiegend realistisch gearbeitet und sah die Projektionsfläche als Kommunikationsebene, die es ermöglichte, einem großen Publikum soziale und politische Botschaften zu übermitteln, so steht heute vor allem der künstlerische Aspekt der Performance im Vordergrund.

Peter Rubin, [...] stated in an interview that the club had a different meaning during the period of about 1979 - 1992. Back then, the visuals that were projected on the walls were gathered from what was happening in the streets. Subsequently, these images had a large degree of social relevancy to them. The main incentive to be in the club was to cultivate the subculture of VJing, to find inspiration, and to be in a

*place where both music and visuals were seen as being equally valuable.
(Timothy Jaeger)⁶⁸*

Seit den 1990ern fand eine visuelle Bewegung im Club statt, weg von der rein sozialpolitischen und –kritischen Thematisierung. Heute steht die künstlerisch-ästhetische Ebene der Projektionen im Vordergrund und wird um künstlerische Strömungen wie die Street Art erweitert, die in die Projektionen miteinfließt. Die inhaltliche Ebene wurde aufgebrochen, die RE:MIX-Kondition eingeläutet – der unendliche Fundus an Bildmaterial darf ausgeschöpft werden.

Video-Mixing-Softwares und Modulare Systeme

Man muss nun zwischen zwei formal und ästhetisch zu trennenden Hauptarten des digitalen VJings unterscheiden. Auf der einen Seite steht das Mixen und Remixen von in der Postproduktion entstandenen Clips. Häufig handelt es sich dabei um Realvideo, Animation und 3D-Animation, Stopmotion-Clips und Trickfilm.

Auf der anderen Seite führt die Verwendung modularer VJ-Softwares, welche direkt auf Impulse der Musik reagieren, zu ausschließlich digital und in Echtzeit generierten und meist abstrakten Bildern.

1.

Im ersten Fall findet das RE:MIXEN einer Fülle an Material improvisiert zum Aufbau der elektronischen Musik statt und soll dem Publikum eine ästhetische und abwechslungsreiche audio-visuelle Reise durch Bild- und Klangwelten ermöglichen. Ein Großteil des verwendeten Materials kommt direkt aus den visuellen Ausformungen und Umgebungen der Club-Kultur. Street Art, Urbanität, Technik, Computergames und Design sind aktuell beliebte Genres, die im VJing live umgesetzt, ästhetisch manipuliert und inhaltlich neu kontextuiert werden.

68 Timothy Jaeger, VJ Book, S. 85

Auch das Sampling alten Filmmaterials ist noch immer Teil der Arbeitsweise einiger VJs. Schon zu Beginn wurden alte Filmsequenzen etwa als Super8mm-Schleifen geloopt.

Die bekanntesten Softwares, die es ermöglichen, vorproduzierte Clips in Echtzeit zu mixen und mit Effekten zu belegen heißen *Modul8*, *Resolume*, *Arkaos*, *Motion Dive* oder *VJamm*. Daneben gibt es eine Unzahl an unbekannteren, oft selbst programmierten Softwares. Jedes Programm trägt seine ganz speziellen Erkennungsmerkmale und ein geschultes Auge kann erkennen, mit welchem Tool die Visuals generiert werden.

2.

Im zweiten Fall wird eine formal vollkommen anders aufgebaute Art der VJ-Software verwendet. Es handelt sich dabei um modulare Systeme wie *Jitter*, *Pure Data*, *Max/MSP*, *Nato*, *VVVV* und zahlreiche andere. Die in diesen Programmen generierten visuellen Formen, werden durch Sound-Inputs gesteuert. Die digitalen, größtenteils abstrakten Bildwelten reagieren, je nach voreingestellten Parametern also auf einzelne Parts der Musik, wie die Bässe oder die Höhen. Die Programme zielen darauf ab, Musik und Video aus demselben digitalen Code zu generieren und werden somit häufig für Live Cinema-Performances und direkte audio-visuelle Kooperationen verwendet, was uns zur nächsten wichtigen Unterscheidung führt.

Diese bedeutende Unterscheidung muss getroffen werden zwischen dem zur Musik eines Audio-Acts improvisierenden Video-Act einerseits und der Live Cinema-Performance andererseits, bei der - meist konzeptionell - Sound und Bild von einer Person oder einem Team gemeinsam umgesetzt werden. Typische A/V Acts wie Coldcut oder Addictive TV gehen einen Mittelweg – auch sie verwenden geremixtes Real-Video, verbinden jedoch gleichzeitig auf spezielle und direkte Art und Weise Sound und Bild. Szenen während deren man die gehörte Sängerin gleichzeitig im Bild sieht, erinnern teilweise auch an das Genre Musikvideo.

Die Hauptunterschiede sollen uns in den folgenden Kapiteln beschäftigen.

VJing versus Live Cinema

VJing - Sample und Remix als Strategie

„Sampling, und das damit verbundene digitale Ausgraben und kreative verwursten von Musikgeschichte, verbreitete sich [Ende der 80er Jahre] rasant. In England stürmte Sampling-Pop die Charts: „Pump up the Volume“ von M/A/R/R/S, „Theme From S-Express“ von S-Express oder die Platten von KLF machten ziemlich schnell klar, was mit diesen [Sampling-]Maschinen alles möglich war und welche Implikationen sie mit sich brachten: Knapp hundert Jahre konservierter Musik standen dem DJ-Produzenten theoretisch zur sofortigen Verfügung. Es war der nächste große Paradigmenwechsel nach Punk.“⁶⁹

Wie Techno beruht auch dessen Visualisierung auf dem Paradigmenwechsel wie Hans Nieswandt ihn beschreibt. Der Wechsel führte zu einer Kommunikationsweise, die trotz der Verwendung von Realbildern eine stringente Art der Narration ausschließt. Loops und Samples fügen sich in einer rasanten Geschwindigkeit aneinander und drücken Stimmungen und Stimmungsschwankungen aus. Dabei wird von vielen KünstlerInnen sowohl selbst produziertes Material immer wieder geremixed als auch sogenanntes „Found Footage“-Material:

"Künstler arbeiten mit 'found footage,' mit vorgefundenem filmischen Material, das sie in Arbeiten teils solange durch Sampling dekonstruieren, dass es als solches kaum mehr wiederzuerkennen ist. Die Strategie der Wiederverwendung bereits vorhandenen Materials stellt einen Teil der generellen Medienreflexion und -appropriation dar. Found footage wird als Methode zur kritischen Reflexion gesellschaftlicher kultureller Muster und deren Decodierung genutzt. Gleichzeitig verweigert sie den reinen Konsum und setzt sich mit Fragestellungen unserer Zeit

⁶⁹ Hans Nieswandt, plus minus acht, S. 34

kritisch auseinander, indem sie unsere Sehgewohnheiten in Frage stellt und neue visuelle Skripts entwickelt, die einen anderen Blick auf die Welt ermöglichen.“⁷⁰

Oder wie Timothy Jaeger es beschreibt:

Remixing triggers our collective unconsciousness into a prism of reflection and refraction where images once familiar are defamiliarized, and other images 'speak' more clearly than they did in their original context. Remixing is about freeing content from its context, allowing the desires of the VJ to intersect with the untapped meanings of source images, and synthesizing new connotations out of an infinite number of combinations.“⁷¹

Eine ähnlich radikale Innovation in der Bearbeitung und Verwendung von Bildmaterial kann man im russischen Avantgardefilm der 1920er Jahre beobachten.

Exkurs - Montagefilme Russland

In den 1920er Jahren entsteht in Russland eine spezielle Art der Filmästhetik - die Montage wird zum wichtigsten Merkmal der sowjetischen Avantgardekunst.

Dsiga Vertovs bekanntester Film „Mann mit der Filmkamera“ (1929) kann als Manifest für den Russischen Film gelten. Im Vorspann des Films heißt es:

Excerpt from a camera operators diary

ATTENTION VIEWERS:

This film is an experiment

In cinematic communication

⁷⁰ aus einer Rede von Sabine Himmelsbach: Internet: <http://www.filmbuero-bremen.de/213.0.html> [Stand: 5.4.2008]

⁷¹ Timothy Jaeger, VJ Book, S. 64

Of real events

Without the help of Intertitles

Without the help of a story

Without the help of theatre

This experimental Work aims at creating a truly international language

Of cinema based on ist absolute separation

From the language of theatre and literature

„Der Mann mit der Kamera“ setzt kompromisslos Vertovs Überzeugungen um. Film war für ihn einerseits ästhetisches Experiment und andererseits ein Dokument der Zeit. Der Filmkünstler wollte das Leben so zeigen wie es ist und verzichtete dabei auf Narration und jegliche Form von Theatralik. Für diese Art der objektiven detailgetreuen Aufnahme der Welt prägte er den Begriff des „Film-Auges“. Vertov veröffentlichte diverse Manifeste zum Film und zu seinen ästhetischen Überzeugungen. Er suchte einen Rhythmus der Bilder ohne Anlehnung an oder eine Vorgabe der Musik. Das filmische Bild sollte sich von den anderen Künsten emanzipieren und seinen eigenen medienimmanenten Regeln gehorchen.

Auszug aus Dziga Vertovs Manifest von 1922

Wir. Varianten eines Manifestes

.. Wir erklären die alten Kinofilme, die romantizistischen, theatralisierten u. a. für aussätzig.

- Nicht nahekommen!

- Nicht anschauen!

- Lebensgefährlich!

- Ansteckend!

Wir bekräftigen die Zukunft der Filmkunst durch die Ablehnung ihrer Gegenwart.

Der Tod des „Kinematographen“ ist notwendig für das Leben der Filmkunst.

Wir rufen dazu auf, seinen Tod zu beschleunigen.

Wir protestieren gegen die Ineinanderschiebung der Künste, die viele eine Synthese nennen.

Die Mischung schlechter Farben ergibt, auch wenn sie im Idealfall nach dem Farbspektrum ausgewählt worden sind, keine weiße Farbe, sondern Dreck.

Zur Synthese im Zenit der Errungenschaften jeder Kunstgattung - aber nicht früher.

Wir säubern die Filmsache von allem, was sich einschleicht, von der Musik, der Literatur und dem Theater; wir suchen ihren nirgendwo gestohlenen Rhythmus und finden ihn in den Bewegungen der Dinge.

Wir fordern auf:

Weg

von den süßdurchfeuchteten Romanzen, vom Gift des psychologischen Romans, aus den Fängen des Liebhabertheaters, mit dem Rücken zur Musik!

Weg ...⁷²

Auch *Sergej Eisensteins* Einfluss auf das Kino war entscheidend, seine Theorie der Montage bahnbrechend. Die Montage bedeutet für *Eisenstein* die Möglichkeit, eine neue Realität zu erzeugen. Das Publikum spielte dabei eine bedeutende Rolle und sollte durch das Kombinieren zweier Bildfolgen einen Zusammenhang und einen neuen Gedanken formen:

Auge + Wasser = weinen

Tür + Ohr = lauschen

Kind + Mund = schreien

Mund + Hund = bellen

72 Dziga Vertov, 1922. Aus: *Texte zur Theorie des Films*, Franz-Josef Albersmeier (Hg.), S. 32f.

Mund + Vogel = singen

Messer + Herz = Kummer

„Montage ist alles, Montage ist nichts“

Die Entwicklung der Montagetheorie Eisensteins beginnt bereits während der Arbeit am Theater. [...] Die Idee der Attraktionsmontage entwickelte Eisenstein bei der Montage seines ersten Films "Der Streik" und verfasste den Artikel "Montage der Filmattraktionen" (1925)

Berühmt und bekannt ist sein Experiment zur Erzeugung einer Bewegungsillusion im Film "Panzerkreuzer Potemkin": Die aufeinanderfolgende Montage dreier statischer, steinerner Löwen in den Positionen schlafend, aufwachend und brüllend produzierte eine Bewegungsillusion.⁷³

Ende der 1950er, Anfang der 1960er Jahre fanden Filmkünstler wie *Peter Kubelka* oder *Kurt Kren* ähnliche Ansätze zum Film, die sie noch weiter radikalisierten und auf eine Spitze trieben.

Exkurs: Struktureller Film - Peter Kubelka/ Kurt Kren

In den 1960er Jahren entwickelte sich eine Filmsprache, die als »struktureller Film« bezeichnet wurde. Filme wurden nicht mehr nach narrativen Abläufen geschaffen, sondern nach formalen und inhaltlichen künstlerischen Leitsätzen. Gegenstand der filmischen Untersuchungen waren Wahrnehmungsprozesse, das Material des Mediums Film an sich, das Verhältnis von Raum und Zeit und die Wechselbeziehung von BetrachterIn und Betrachtetem.

Die österreichischen Filmmacher *Peter Kubelka* und *Kurt Kren* gelten als Vorreiter des *Strukturellen Films* und experimentierten mit materiellen Elementen des Films.

⁷³ Internet: <http://wase.urz.uni-magdeburg.de/schiebe/film1/html/filmtheorie/montage.htm> [Stand: 7.9.2008]

Peter Kubelkas Filme stehen in der Tradition der russischen Avantgarde und den Filmen Dziga Vertovs. Kurt Krens Schaffen ist bekannt für die rasante Geschwindigkeit des Schnitts. In einigen seiner Filme treibt er diese Kurzschnitttechnik auf die Spitze und geht bis zur Montage einzelner Kader.

Kurt Kren war als Filmmacher Teil des Wiener Aktionismus. Sein Film, der viele der Aktionen und Happenings Otto Muehls und Günter Brus' mitverfolgt „will aber keine Dokumentation sein, sondern eine eigene innovative Form aus der gleichen Denkweise. Seine Kameraführung, die Bildwahl sind von Anfang an ein schöpferisches Neufinden aus dem Geist des Aktionismus. Der Filmschnitt, der abrupte Wechsel der Kader, der, ohne den Ablauf der Handlung zu berücksichtigen, durchgeführt wird, ist eine weitere Aussage mit den Mitteln des Films. Das Ergebnis ist ein expressives vom Rhythmus des Filmschnitts gesteigert sichtbar werdendes Bildmaterial. [...] Film und Foto verlassen bei Kurt Kren das „abbilden“ um eine neue Aussage zu erreichen. Seine Synthese zwischen Chaos und Abstraktion mit dem bewusst eingesetzten Realismus des Filmmaterials [...] führt zu neuer Aussage. Die Innovation des Bildschnittes, des Kaders mit seinem rasanten Farb- und Formwechsel wird zu einer selbstständigen „Aktion“ mit den Mitteln des Films.⁷⁴

Aus dem Jahr [1975] stammt Kurt Krens erster „Versuch mit synthetischem Ton“, ein kaum anderthalb Minuten dauernder Film, der in schneller Schnittfolge drei Bilder gegeneinander montiert und mit direkt auf das Filmmaterial gezeichneten Kratzgeräuschen unterlegt ist. Auf Grund der sehr kurzen Einstellungen, die bis auf einen „Kader“ von 1/24 Sekunden reduziert sein können, sind die einzelnen Bilder, eine Backsteinmauer, ein Revolver, ein Kaktus, kaum zu erkennen. Der rasche Wechsel der Bilder, der kurze Schnittrhythmus verunmöglicht den identifizierenden Blick der Alltagswahrnehmung und lenkt alle Aufmerksamkeit auf den flackernden Ablauf des Filmstreifens.⁷⁵

⁷⁴ Kurt Kren. Film Photography Viennese Action, Galerie Julius Hummel (Hg), S. 8.

⁷⁵ Kurt Kren. Film Photography Viennese Action, Galerie Julius Hummel (Hg), S.14

Das sogenannte „Stop-Motion“-Verfahren ist auch im VJing eine beliebte Produktionsweise und erzeugt surreale oft humoristische Bildfolgen. Die Schnelligkeit der aufeinanderfolgenden „Frames“ bildet außerdem ein gutes Pendant zur monotonen Schnelligkeit des Techno-Beats. Die extreme Form des Schnitts, bis zum Montieren einzelner Frames wird jedoch so gut wie nicht mehr verwendet. Viel mehr sorgt das Stroboskop in den Clubs für flimmerndes, blitzartiges Licht, dem sich Teile des *Kren'schen* Films durchaus annähern.

Charakteristisch für das VJing ist, dass ein Großteil des verwendeten Videomaterials im Zuge der Postproduktion geschaffen wird. Es ist sehr oft der Fall, dass DJ/ Audio-Act und Video-Act sich nicht kennen, sondern zu gemeinsamen Performances spontan zusammen treffen.

Daher erarbeiten sich VJs meist ein Repertoire an Bildern, das sich auf bestimmte musikalische Stile oder noch allgemeiner auf Identität und Lebensentwürfe eines bestimmten Clubpublikums oder einer spezifischen Szene bezieht. VJ-ing ist eher eine künstlerische Praxis, die das sozio-politische Klima eines Clubs und seines Umfeldes und dessen ästhetische Strategien spiegelt, als eine Kunstform, die eine formal-strukturelle Auseinandersetzung mit der Musik sucht.⁷⁶

Gute VisualistInnen haben ein perfektes Gespür für die Musik und produzieren visuelles Material, das musikalische Stimmungen auszudrücken vermag oder rhythmisch geschickt angewandt werden kann. Eine gut umgesetzte visuelle Show kann ebenso wie das Audio-Set das Publikum enorm enthusiastisieren, und trägt in hohem Ausmaß zur Atmosphäre im Club bei. Es gibt für den VJ und die Visualistin kaum etwas Befriedigenderes, als zur richtigen Zeit mit dem richtigen Clip die Atmosphäre im Raum einzufangen und ein johlendes Publikum auf die Leinwand zeigen zu sehen.

Hat die Arbeitsweise im formalen Sinne viel mit der eines DJs zu tun, so kann man das Produktionsverfahren der VisualistInnen-Avantgarde nicht mit der Arbeit eines DJs gleichstellen. Wie ein Audio-Live-Act, produziert auch der VJ sein Material ausschließlich selbst. Und wie viele Audio-ProduzentInnen dabei Samples aus der

⁷⁶ Jan Rohlf, generieren, nicht collagieren, S.123.

Musikgeschichte verwenden, arbeiten auch VisualistInnen mit „Found Footage“, das sie remixen und nach rhythmischen, ästhetischen und inhaltlichen Aspekten manipulieren und bearbeiten.

Verfechter des Live Cinema sprechen dem VJing oft seine künstlerischen Leistungen ab und beschränken die Arbeitsweise auf die des Mixens. Mia Makela, eine Visualistin aus Barcelona, die vor allem im Bereich des Live Cinemas tätig ist, beschreibt die Situation:

DJs don't produce their own material, they mix music, the same way as VJs mix already existing material. This does not mean that VJs would not also create their video-clips, but there are many who consider that producing material it not necessary for a VJ, who mainly presents the contemporary visual currents of our culture. There also exists a market for selling and buying video-clips. This means that many VJs can use the same clips. In these cases, content is not as important as its usability in a mix. The act of mixing and selecting becomes the work of a VJ. DJ's do the same, they choose certain type of music and samples, beat and style, like techno, house or drum'n'bass.⁷⁷

Jan Rohlf betrachtet die Situation etwas objektiver:

VJs benutzen selbst produziertes Material. Auch wenn sie offensichtlich auf Samplingtechniken zurückgreifen und sich etwa in den Archiven der Unterhaltungsindustrie bedienen, interpretieren sie das Material durch ihre erhebliche Bearbeitung neu. Zudem wird das Fremdmaterial unterschiedlich verwendet. Spielt der DJ meist Stücke, die auch tatsächlich für diesen Zweck produziert wurden, so dekontextualisiert der VJ das Material, das für andere Zusammenhänge wie Werbung, Fernsehen, Kino oder Wissenschaft erstellt wurde, indem er es entgegen dem ursprünglichen Zweck verwendet. Für den VJ existieren keine speziell für seine Arbeit zugeschnittenen, der Schallplatte oder CD in der Musik entsprechenden Produkte. Er kann nicht auf die Produktion anderer

77 Mia Makela, Live Cinema, S. 23.

*VJs oder Videoproduzenten zurückgreifen, die ihm ihre Arbeit frei oder als kommerzielles Format zur Verfügung stellen.*⁷⁸

Live Cinema Performances beruhen zu einem großen Teil auf abstrakten, modularen Arbeitsweisen. Musik wird hier in Farben und Formen umgesetzt, und entspricht daher viel eher einem klassisch modernen Ansatz konkreter Kunst als der Herangehensweise der RE:MIX-Kondition. Beide unterschiedlichen präsentieren verschiedene künstlerische Ansätze, die jedoch das gemeinsame Ziel verfolgen – Musik und Bild in der Wahrnehmung des Publikums verschmelzen zu lassen.

Auch Jan Rohlf behandelt in seinem Aufsatz „generieren, nicht collagieren“ den Diskurs „VJing versus Live Cinema“:

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

*Formal liegt die Gemeinsamkeit von VJ-ing und DJ-ing darin, aus vielen unterschiedlichen Sequenzen oder Tracks einen neuen, in sich zusammenhängenden, kontinuierlichen Strom der Bilder oder Klänge zu erzeugen. Abhängig von der technologischen Ausstattung verfügen VJs dabei über ein unterschiedlich ausdifferenziertes Repertoire zur Überlagerung und Bearbeitung vorgefertigter Bildsequenzen in Echtzeit. Es ermöglicht ihnen, musikalische Elemente aufzugreifen und so Synästhesien und Synchronizitäten zu erzeugen oder Kontrapunkte zur Musik zu setzen. Erlaubt der verfügbare technologische Standard nur wenige Echtzeit-Prozesse, ist es umso wichtiger, die Bildsequenzen in der Vorproduktion bereits von ihrer Struktur her (Rhythmik, Länge, Informationsdichte, Stimmung und so weiter) auf bestimmte Musikstile und Situationen zuzuschneiden.*⁷⁹

⁷⁸ Jan Rohlf, generieren, nicht collagieren, S. 122f.

⁷⁹ Jan Rohlf, generieren, nicht collagieren, S. 122f.

Ein Charakteristikum des VJings liegt im Aufbruch linearer Narration, wie man sie im traditionellen Kino aufbaut. Begründet aus dem Rezeptionsverhalten des Publikums, welches ebenso unlinear und sprunghaft verläuft, werden vor allem Loops und sehr kurze Clips miteinander gemixed.

Ich halte eine Party auf keinen Fall für den richtigen Ort, um Geschichten zu erzählen und Narration aufzubauen. Man tanzt zeitweise mit geschlossenen Augen, und verfolgt die Projektionen nicht den ganzen Abend hindurch in gleichem Ausmaß. Die Bespielung und der Eindruck im Moment sind von Bedeutung. Die Wirkung sollte sich im Idealfall überall im Raum entfalten und in diesem massiv spürbar sein. Das kann nicht durch eine einzige Projektion auf einer glänzenden Leinwand erreicht werden. (Emanuel Andel alias NRSZ)⁸⁰

Im Vordergrund steht die schnelle, spontane Reaktion auf die Musik und die Geschehnisse im Raum. Viele der Video-Mixing-Softwares ermöglichen es, kurze Textpassagen einzublenden und – bei guter Übung – auf hunderte bis tausende Kurzvideos gleichzeitig zuzugreifen.

Inhaltliche und ästhetische Strömungen ergeben sich zumeist aus der jeweiligen Szene, die sich um ein spezifisches Genre der elektronischen Musik bildet. Visuals, die dem Drum&Bass Kontext entspringen, sehen anders aus, als Visuals, die aus der Techno-Szene kommen. Sehr oft vermischen sich diese Grenzen, doch im Allgemeinen differiert die ästhetische Ausformung Hand in Hand gehend mit der jeweiligen Musik-Szene.

Was inhaltlich augenscheinlich in den meisten dieser Subgenres zu finden ist, ist eine Auseinandersetzung mit Urbanität und Technik.

„Die Stadt mit ihrem überbordenden Strom von Bewegungen und Zeichen, die zugleich technische Apparatur und Lebensraum, ein komplexes logistisches System und ein soziales Gefüge ist, führt diese Themen als alltägliche Erfahrung zusammen. Sie steht als Quelle und Ziel dieser Bilder oftmals im Zentrum der beim VJ-ing entworfenen Erzählungen. In diesem Sinne bündeln sich im VJ-ing Vorläufer experimenteller Bewegtbildgestaltung von den frühen

⁸⁰ mündliches Interview: Eva Fischer und Emanuel Andel, Dezember 2006

kinematografischen Versuchen wie Laterna magica oder Kinetoskop über die vielen Strömungen des Experimentalfilms, der visuellen Musik und des Musikfilms, des Trickfilms, der Videokunst seit den Sechzigerjahren bis hin zu Computeranimationen, Computerspielen und aktueller Medienkunst. [...] Die Praxis des VJ-ing zeigt Parallelen zu Design und Mode. Viele der Protagonisten haben eine Ausbildung in Grafik- oder Mediendesign absolviert. Sie arbeiten an einer persönlichen Wiedergabe der Wahrnehmungen und Erfahrungen des modernen urbanen Subjekts. Dabei finden vielfache Imagetransfers statt. Die Bilder sollen stimulieren. Sie dienen der Selbstvergewisserung und Selbststilisierung ähnlich wie die mit Slogans oder Icons bedruckten T-Shirts. Beides sind Kommunikationsmedien, die bestimmte Haltungen in ihre Umwelt projizieren.⁸¹

Live Cinema – live generierte Videomusik

Die neuen Möglichkeiten digitaler Technologien [...] reaktivieren gegenwärtig die Idee einer audiovisuellen Musik, wie sie vor allem in den konstruktivistischen Avantgarden des ersten Drittels des vorigen Jahrhunderts formuliert wurde. Leistungsstarke Laptops samt entsprechender Software erschließen als universelle Produktions- und Performance-Instrumente neue Möglichkeiten der Echtzeit-Prozessierung von Klängen und Bildern. Dadurch rückt im Kontext der elektronischen Musik die akustische und visuelle Live-Performance in das Zentrum des Interesses. Die Kopplung von optischen und akustischen Ereignissen als Ausdruck einer direkten physikalischen Äquivalenzbeziehung sowie die Interaktion eines Performers mit generativen Software- Applikationen, bei denen im Code implementierte Entwicklungsprinzipien selbsttätig Klänge und/oder Bilder erzeugen, löst das Collagieren und Manipulieren vorgefertigter Sequenzen ab, die eigentlichen Techniken von DJ-ing und VJ-ing. Dementsprechend lassen sich die

⁸¹ Jan Rohlf, generieren, nicht collagieren, S. 124f..

Protagonisten dieser Kunstformen nicht mehr eindeutig als Musiker oder visuelle Künstler einordnen. Als «Videomusiker» respektive «Videomusikerin» verkörpern sie nicht ohne Rückgriff auf historische Vorbilder hybride Identitäten aus Musiker, Gestalterin, Darsteller, Wissenschaftlerin und Programmierer.»⁸²

Live Cinema Performances entstehen in konzeptioneller Zusammenarbeit von Video- und Sound-KünstlerInnen oder in manchen Fällen durch die Hand eines einzelnen Künstlers oder einer Künstlerin.

Einige der Programme ermöglichen sowohl das Produzieren von Bild als auch von Sound und sind daher schon a priori auf das Verschmelzen von Bild und Ton ausgelegt. Zu Beginn des letzten Jahrhunderts war vor allem ein Künstler von der direkten Zusammenschließung von Bild und Ton im Film fasziniert – Oskar Fischinger.

Exkurs – Oskar Fischinger

Oskar Fischingers abstrakte Filmstudien, die er ab Ende der zwanziger Jahre des letzten Jahrhunderts präzise zur als Lichtton aufgezeichneten Musikspur synchronisiert, sind für die Zuschauer seiner Zeit eine Sensation. Noch heute ist die Genauigkeit, in der Fischinger Bild und Ton zusammen bringt faszinierend. Sein Werk hat bis heute wesentlichen Einfluss auf den Trickfilm, Experimentalfilm sowie auf die Visualisierung elektronischer Musik.

Durch den Kunsttheoretiker *Bernhard Diebold* wurde *Fischinger* in Frankfurt dem Experimentalfilmer *Walter Ruttmann* vorgestellt. *Fischinger* war dabei, an einer Wachsschneidemaschine zu experimentieren, mit deren Hilfe er seine ersten Filmsequenzen drehte, und verkaufte schließlich auch *Ruttmann* eine Ausführung der Maschine. Die Experimente waren nicht befriedigend, und so wandte sich *Fischinger* der Trickfilm-Animation zu.

⁸² Jan Rohlf, generieren statt collagieren, S.121f.

Im Gegensatz zu den anderen Vertretern des abstrakten bzw. absoluten Films überwiegt bei Oskar Fischinger das Moment des spielerisch Spontanen und Dekorativen. Fischinger gibt in seinen Filmen die strenge Sachlichkeit des frühen deutschen abstrakten Films auf, zugunsten einer mehr melodischen und gefühlsmäßig orientierten Filmsprache. Seine ersten stummen Studien I-V (1921-28) sind Bilderfolgen zu populären Tanznummern – Fandango, Foxtrott, Walzer und Jazz - , die während der Vorführung synchron im Nadeltonverfahren abgespielt wurden. Seine Formen entwickeln sich entsprechend der musikalischen Stimmung und aus festgelegten Strukturen einer strengen Partitur.⁸³

Ende der 1930er Jahre eroberte der Lichtton die Filmproduktion und zog *Fischinger* in seinen Bann. Der schmale Streifen auf dem Filmstreifen neben den Bildern machte die Musik im wahrsten Sinne des Wortes sichtbar, und konnte nach einiger Übung im Sinne einer Notationsschrift „gelesen“ werden. Nun konnte die Umsetzung der Musik in abstrakte, konkrete Bilder auf dem Streifen daneben beginnen.

„In seinen Studien VI und VII vervollkommnete er seine Verbindung von Effekten des Bildrhythmus mit dem musikalischen Rhythmus. Erstmals synchronisiert er seine Filme mit einer Lichttonspur, was der Musikalität seiner „tanzenden Linien“ eine größere Präzision verleiht. Mit seiner Studie VII wird er, auch dank der Einführung des Tonfilms, einer größeren Zuschauerschaft bekannt, als eben dieser Film als Vorfilm in deutschen Premierenkinos eingesetzt wurde.“⁸⁴

Auf Grundlage dieses Verfahrens entstanden in den 1930er Jahren Filme, die bis heute als eine der bedeutendsten Werke der Visuellen Musik gelten.

Kreise (1933), *Komposition in Blau* (1935) oder *Allegretto* (1936) waren bereits im Gasparcolor-Verfahren hergestellte Trickanimationen.

William Moritz, der Biograf *Oskar Fischingers* beschreibt die Arbeitsweise, in der zwei seiner wichtigsten Filme entstanden:

⁸³ Ingo Petzke, Das Experimentalfilmhandbuch, S. 155.

⁸⁴ Ingo Petzke, Das Experimentalfilmhandbuch, S. 155.

„An Optical Poem entsprang direkt der letzten Szene von Komposition in Blau, in der eine Reihe von Kreisen aus dem Hintergrund auf den Betrachter zufliegt. Fischinger entwickelte nun dieselbe Technik weiter zu einer kunstvollen Komposition. An einem Gerüst im Raum waren dünne Angelschnüre und zahlreiche Lampen befestigt, um markante Schatten und somit eine größere Tiefenwirkung zu erzielen. Die aus Papier ausgeschnittenen und farbig bemalten Formen, Kreise, Dreiecke und Rechtecke, waren an Schnüren befestigt und hingen an einem Querträger unter der Decke. Vor einem gemalten Hintergrund bewegte Fischinger die Formen jeweils um einen Millimeter weiter, machte eine Aufnahme, bewegte sie einen Millimeter weiter und so fort. Da die Papierfiguren in der Luft baumelten, mussten sie nach jeder Bewegung wieder in eine ruhige Stellung gebracht werden. Fischinger benutzte dazu einen Besenstiel, an dessen Ende er eine Hühnerfeder befestigt hatte. Wie in den meisten seiner Filme erforderten die komplexen Bewegungsabläufe eine Vielzahl von Figuren, die sich gleichzeitig bewegten, einige in dieselbe Richtung, andere in eine andere, so dass jede Einzelaufnahme sehr viel Zeit beanspruchte und sorgfältig überwacht werden musste. Auch die Dauer der Musik Minuten [Liszts „Ungarische Rhapsody Nr.2] von sieben Minuten verlangte nach zahlreichen Wechseln des Hintergrunds und der Figuren. Der Aufwand zahlte sich jedoch aus, der fertige Film ist ein Meisterwerk: die ausgeprägte Tiefenwirkung wird zum konzeptuellen Teil der Handlung, Kreise rotieren umeinander und bilden kosmische Figuren, die an mikroskopische Zellen oder Sternkonfigurationen erinnern.“⁸⁵

Fischinger erzielte mit einigen seiner Studien und Filme so großen Publikumserfolg – die Arbeiten wurden als Vorspann im Kino präsentiert – dass er daraufhin auch Aufträge für Werbefilme erhielt, welche schließlich ebenso begeisterten.

Fischinger verstand es, seine minutiös eingesetzten Ornamente und abstrakten Formen direkt mit der Musik zu koppeln und verfolgte damit schon damals das Ziel heutiger VisualistInnen und noch spezieller Live Cinema Performances. Er wurde von zeitgenössischen KünstlerInnen und TheoretikerInnen immer wieder kritisiert, kommerzielle Filme zu produzieren, die einzig und allein als Abbild der eingesetzten – meist klassischen – Musik zu betrachten seien.

⁸⁵ Optische Poesie. Oskar Fischinger. Leben und Werk, S. 50ff.

Er selbst trachtete danach, mit seinen Bildern ein visuelles Pendant zur Musik zu schaffen, welche ihn, wie so viele andere Künstler seiner Zeit, als einzig wahrhaft abstraktes, nicht referenzielles künstlerisches System faszinierte.

Live Cinema Performances zielen darauf ab, Musik und Bild konzeptionell zu verschränken. Zu einem großen Teil entstehen die Bilder und der Sound digital. Beide generieren sich aus einem digitalen Code und beziehen sich direkt aufeinander. Der Laptop als Instrument wird dabei für auditive wie visuelle Ergebnisse ausschlaggebend.

Mit dem Laptop entwickelt sich nicht nur eine neue musikalische und visuelle Ästhetik, sondern es hält eine bis dato nur in der akademischen Kunstmusik gebräuchliche Form der Aufführungspraxis Einzug in die Sub- und Popkultur. [...] Die Laptop-Performance radikalisiert gegenüber dem DJ-Set nochmals den Bedarf an visueller Kompensation, beispielsweise durch Videoprojektionen. Gleichzeitig aber zeigt sie ein verringertes Interesse an der Produktion popkultureller Imagetransfers und rückt zunehmend Abstraktion und Fragen nach der internen Organisation des musikalischen oder visuellen Materials in den Mittelpunkt.

Die akademische Kunstmusik konzentriert sich größtenteils auf die internen Beziehungen zwischen verschiedenen Parametern des musikalischen Materials, während für die Popkultur die Positionierung innerhalb eines kontextuellen Referenzsystems zentral ist und damit die Beziehung zwischen dem Kunstwerk und Teilaspekten seiner sozialen, politischen oder ästhetischen Umgebung. Dementsprechend gelingt beim VJ-ing die Korrespondenz der Bilder mit der Musik durch das gemeinsame Sich-Beziehen auf einen beiden äußerlichen Kontext. Bei den interessantesten audiovisuellen Projekten gelingt diese Korrespondenz dagegen durch den Bezug auf beide inhärente Größen wie Struktur und Materialität. Wie so oft findet sich in der künstlerischen Praxis eine Bandbreite an Übergängen zwischen diesen Polen. Bild und Ton erschließen sich nicht mehr als Dialog unterschiedlicher Medienformate wie noch bei der Kombination von VJ und DJ, sondern auf der Grundlage eines einheitlichen Codes als Manifestationen eines Medienkontinuums, in dem jede Art von Information mit prinzipiell

identischen Prozessen bearbeitet wird. [...] Oskar Fischinger verkörpert mit diesen Arbeiten prototypisch den audiovisuellen Musiker, der zwei Entwicklungsstränge zusammenführt: «Optisch erzeugter synthetischer Ton ist der Vorläufer des synthetischen elektronischen Tons, genauso wie der handgemachte abstrakte Film der Vorläufer des maschinell erzeugten elektronischen Computerfilms ist.»⁸⁶

Neben *Fischinger* haben auch Ansätze einiger Künstler des *Bauhauses* in Weimar diese künstlerische Praxis bereits vorweggenommen. Wegen der noch zu unausgereiften technischen Entwicklungen blieben die Ideen der 1920er Jahre meist Theorie.

Exkurs: Bauhaus Weimar. Walter Brinkmann und László Moholy-Nagy

Bereits die in den Zwanzigerjahren unter anderem vom Physiker Walter Brinkmann entwickelte Optophonetik stellte grundlegende Überlegungen zur physikalischen Gemeinsamkeit von optischen und akustischen Phänomenen an. Auch László Moholy-Nagy beschäftigte sich eingehend am Bauhaus mit dieser Thematik. Brinkmann beschrieb 1926 den Ansatz, «die Optik als nur ein Spezialgebiet der Elektrizitätslehre zu betrachten und möglichst alle Dinge elektrodynamisch zu erklären». Auf diese Weise wollte er eine Farbe-Ton-Rhythmus-Beziehung zwischen Bild und Musik nicht auf der Grundlage subjektiver Empfindungen, sondern auf material-immanenten physikalisch-technischen Faktoren gründen.

Brinkmann entwickelte ein optisches Mikrofon, das – beispielsweise im Optophon des Dadaisten Raoul Hausmann – Lichtintensitäten über eine Selenzelle in

⁸⁶ Jan Rohlf, generieren, nicht collagierem, S. 126.

Spannungsimpulse umwandelte und daraus direkt Töne synthetisierte. Brinkmann zufolge ergab sich so erstmals eine logische und notwendige Beziehung zwischen Licht und Ton. Diese veranlasste Moholy-Nagy festzustellen, dass es somit nicht mehr zur «Darstellung» von gedachten oder gesehenen Inhalten käme, sondern zur Gestaltung von Inhalten aus den Mitteln selbst. Worin er die Erfüllung der seit Beginn des 20. Jahrhunderts verfolgten Idee einer «Absoluten Gestaltung» sah, die nicht mehr Umwelt abbilden, sondern im elementaren Sinn schöpferisch tätig sein will. In dieser Absoluten Kunst gibt es keinen Inhalt mehr, auf den zu verweisen wäre. Die Form ist zugleich der Inhalt. Gedanke und Material werden deckungsgleich, ohne dabei auf etwas über sich hinaus verweisen zu wollen.⁸⁷

Live Cinema generiert sich in Echtzeit, im Gegensatz zum VJing, welches hauptsächlich durch das Mixen und Bearbeiten vorgefertigter Materials geschieht. Der visuelle Output entsteht bei der Live Cinema Performance aus einer spezifischen Weise der Zuordnung bestimmter visueller Parameter an auditive Signale. Somit kontrolliert der Künstler/ die Künstlerin den Output vor allem „strukturell“⁸⁸. Im Detail wird dieser direkt durch die Musik gesteuert. Von der Fertigkeit des Künstlers/ der Künstlerin hängt es ab, welche Qualität die audio-visuelle Beziehung erreicht. Die richtige Auswahl der Parameterzuordnung steuert, ob die visuelle Ebene mit der auditiven in Einklang kommt. Diesbezügliche Parameter, welche in Form von „Entwicklungsprinzipien und Transformationsregeln“⁸⁹ in Echtzeit programmiert werden, bestimmen die Ausdehnung oder den Animationsgrad einer Struktur oder eines (abstrakten) Objekts im Zusammenhang mit gewissen Konstanten der Musik. So lässt beispielsweise der Bass eines Tracks das Bild sich in der X-, Y- und Z-Achse ausdehnen, die Höhen der Musik wirken sich auf die Farbveränderung des Bildes aus. Komplexe Algorithmen können als Parameter dienen und vieles, vieles mehr.

Der Begriff „Live Cinema“ stammt ursprünglich von den musikalisch mit Klavier oder

⁸⁷ Jan Rohlf, generieren, nicht collagieren, S. 127f.

⁸⁸ vgl. Jan Rohlf, generieren, nicht collagieren, S. 129

⁸⁹ ebda.

Orchestern begleiteten Stummfilmen. Heute bezeichnet „Live Cinema“ die audio-visuelle Live Performance im Club und bei Konzerten jeglichen Kontexts. *Live Cinema* hat dementsprechend nur noch wenig mit dem ursprünglichen Kino zu tun. Das System des „Röhrenkinos“ wie Frederick Baker (*The art of Projectionism*, Wien 2008), ein Verfechter des *Projektionismus* und des sogenannten *Ambient cinema* es nennt, wird aufgebrochen. *Live Cinema* kann als audio-visuelle und hauptsächlich formelle Erweiterung des *Expanded* - oder *Extended Cinema* der 1960er Jahre gesehen werden. Inhaltlich ging das *Expanded Cinema* jedoch in eine andere Richtung.

Exkurs – Expanded Cinema

Das Expanded Cinema "erweitert" in den 1960er und 1970er Jahren den Begriff und die Praxis des Filmischen. Das "erweiterte Kino" projiziert nicht allein einen Film auf eine Leinwand. Es ermöglicht Mehrfachprojektionen mit mehreren Leinwänden, Lightshows oder auch Multimedia-Aktionen, in denen Film, Dia, Overhead und Videoprojektionen mit realen Aktionen (Theater, Tanz) verbunden werden. Die Erweiterung reicht bis hin zu Performances ganz ohne Filmprojektion. Die Aktionen reflektieren das Medium Film auf unterschiedlichen Ebenen: in seinen ästhetischen, materiellen, technischen, ideologischen oder institutionellen Bedingungen. Das Publikum wird vielfach in das Ereignis eingebunden.⁹⁰

Live Cinema basiert auf denselben Inhaltlichen Strategien wie das VJing und hat

⁹⁰ Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/Expanded_Cinema [Stand: 13.10.2008]

demnach nur selten Ansprüche einer Narration. Dabei kommt es wiederum auf den Kontext an, in dem die Performance stattfindet. Im Konzert-Kontext kann die Performance noch eher eine narrative Struktur aufweisen als im Club, da die Rezeption dort meist etwas gezielter und konzentrierter verlaufen kann.

Mia Makela beschreibt in ihrer Arbeit „Live Cinema“ eine typische Live Cinema-Performance:

Huge piles of equipment, DVD-players, videomixers, cameras, laptops and midi controllers were laid on top of the table making the visual contact with the audience almost impossible. This was quite symbolic for live cinema performances in general, as our tools can absorb our attention so completely that our connection with the audience is easily forgotten. The live cinema performer can become like a film projectionist, who takes care of the performance out of the public's sight. This is normally the case for club VJs who perform in a hidden place, while the DJ spins the records on the stage.⁹¹

Sie hat damit glücklicherweise nur bedingt recht. Es ist mittlerweile durchaus üblich, den Video-Acts einen ebenso prominenten Platz auf der Bühne einzuräumen wie den Audio-Acts. Eine direkte Kommunikation ist vor allem dann möglich und fruchtbar, wenn Audio- und Video-Acts auch auf räumlicher Ebene direkt miteinander kommunizieren und spielen können.

Ob nun Zusammenspiel zwischen den KünstlerInnen einer Live Cinema Performance oder eine gut improvisierte VJ-Show zu einem Audio-Act – die gebildete Atmosphäre zwischen den Artists unter sich und zwischen den Acts auf der Bühne und dem Publikum steht im Club an vorderster Stelle. Das Publikum will Spannung, Enthusiasmus und künstlerische Qualität geboten bekommen. Der beste Live Act kann nur halb so viel Stimmung erzeugen, wenn er gelangweilt auf der Bühne steht.

⁹¹ Mia Makela, Live Cinema, S. 30.

Das perfekte Zusammenspiel aus Sound und Bewegtbild, die Erzeugung einer Magie und Atmosphäre stellt die künstlerische Notwendigkeit dar, die diese Kondition ausmacht.

Die technischen und künstlerischen Entwicklungen der kommenden Jahre werden auf eine Perfektionierung dieses Zusammenspiels abzielen. Das Gesamtkunstwerk und speziell die Verschmelzung von Bild und Ton bleiben ein Bedürfnis des Menschen und haben den Höhepunkt ihrer künstlerischen Ausformung noch lange nicht erreicht.

Spezielle Formen des VJing

Neben den zwei beschriebenen Hauptarten der Visualisierung von Musik gibt es zahlreiche kreative und innovative KünstlerInnen, die allgemein übliche Arbeitsweisen mit ausgefallenen Performances verbinden, oder sogar eigenständige Soft- und Hardware für die Live-Visualisierung entwickelt haben.

Ein kreativer Pool an KünstlerInnen kommt beispielsweise ursprünglich aus der *Street Art* und macht mittlerweile das *Writing* von *Graffities* zur Live-Performance und setzt diese mit originellen Tools in Echtzeit um.

Eine junge Wiener Künstlergruppe namens *drawvolution* rund um den Street Artist, Musiker und Visualisten *momo 1030* gestaltet Räume und macht *Piece-writing* zur Live-Performance bei Festivals und Clubbings.

„Drawvolution is about visual expression of Music

Its an experiment to unite and fuse different styles and emotions while listening to music. Similar to the Flow of Music in a club drawvolution explores the possibilities of endless painting on one canvas. Every event owns their unique atmosphere

flowing into the Painting. The Painters and the Painting become one and who is who knows none.

Drawvolution is also about love.

Analog roughness in love with Digital perfection. Lines, colours, frames and stencils are used like instruments to compose melodies of the Heart. It seems that the process of painting is like Life unpredictable and full of surprises. It is a spontaneous expression of the moment. The creation is recorded digitally as its in a constant evolution with video cameras and the eyes of the visitors as sole witnesses.⁹²

Eine weitere spannende Form am Schnittpunkt zwischen Street Art, Fotografie und Visualisierung elektronischer Musik ist das sogenannte *Lightwriting*. International bekannte VJs wie der Berliner *Tofa*, oder die Kölner Crew *Lichtfaktor*, beziehen einen großen Teil ihres Footages aus dem Lightwriting.

Exkurs „Light-Writing. Licht-Kunst. Spurlose Graffiti“

Ein Auszug aus einem Artikel von TILMAN HÖFFKEN: „SPURLOSE GRAFFITI“

Die Street-Art-Szene entdeckt das Licht für sich. Des Nachts lassen die Künstler Bilder entstehen, die niemand sieht.

Wenn man Nash so sieht, wie er die Lampen in der Luft herumwirbelt, „ausflippt“ in der Nacht, dann mag man kaum glauben, dass auf seiner Visitenkarte „Manager“ steht, dass er tagsüber mitentwickelt an den S-Bahnen, die hier im Zehn-Minuten-Takt vorbeifahren. Für die Passagiere, die in diesem Moment einen Blick aus dem Fenster werfen, muss das ganze Szenario wundersam anmuten.

92 Internet: <http://www.myspace.com/drawvolution> [Stand: 14.10.2008]

Blitzende, blinkende Lichter, die sich drehen, auf und ab, hin und her über dieses alte Brachgelände in Berlin Prenzlauer Berg. Ab und zu erleuchten sie die Bäume und verlassenen Häuser um den Platz. Mitten drin springen zwei Menschen herum.

„Natürlich sieht das für Außenstehende ziemlich komisch aus, wenn da jemand rumhampelt und andauernd seine Taschenlampe an- und ausmacht.“, sagt TOFA. Er trägt einen blauen Kapuzen-Pullover, der seine kurzen, blonden Haare bedeckt. Nash, 30, und TOFA, 33, die ihre richtigen Namen nicht preisgeben möchten, sind so genannte „Light-Writer“. Ausgestattet mit Kamera und Lampen produzieren sie Kunstwerke in nächtlichen Städten. „Es gibt mir die Möglichkeit legal zu arbeiten in einem Bereich, in dem sonst alles illegal abläuft.“, meint TOFA, der über das Graffiti-Sprühen zum „Light-Writing“ gefunden hat.

Seit einigen Jahren versuchen sich immer mehr Künstler, vornehmlich aus der Graffiti-Szene, an dieser Kunst. Bisher ist die Szene allerdings noch klein; man kennt sich persönlich. Der Trick: Die Kamera wird auf ein Stativ geschraubt und mit einer langen Belichtungszeit ausgelöst. Während dieser Zeit malen die Künstler mit den Lampen in der Luft. Das Ergebnis ist nachher nur auf dem Foto zu sehen. Es klingt zwar simpel, doch wer das „Light-Writing“ selbst ausprobiert, merkt schnell, wie schwer das präzise Arbeiten dabei ist. Keine Leinwand zeigt einem, welche Striche man wo gezeichnet hat. Umso erstaunlicher ist daher die Genauigkeit, mit der Künstler wie der Franzose Marko 93 arbeiten. Er erschafft seit 1999 mit Hilfe von Licht Kunstwerke aus japanischen und arabischen Schriftzeichen. Nach den Anfängen des „Light-Writings“ gefragt, verweist der 34-Jährige, der seinen bürgerlichen Namen auch nicht nennt, auf Pablo Picasso: „Er ließ sich schon Ende der 40er Jahre auf diese Art fotografieren.“⁹³

93 Internet: http://www.art-magazin.de/szene/553/light_writing_licht_kunst, [Stand: 13.10.2008]

VJ *Sehvermögen*, VJ *Jiar* und Programmierer *Jens Heinen* bilden die Kölner Lightwriting Crew *Lichtfaktor*. Gemeinsam haben die Künstler ein Programm geschaffen, das die Echtzeit-Umsetzung von Lightwriting möglich macht.

Eine Wiener Crew – *OMA international* – wiederum entwickelte ein Tool, das es möglich macht, live zu zeichnen, schreiben, taggen und das analog Geschaffene in Echtzeit zu animieren – das sogenannte „Tagtool“.

„The Tagtool is an open source instrument for drawing and animation in a live performance situation. Its development is coordinated by OMA International.

The project aims to explore digital drawing as a means for communication - on stage, on the street and over the internet.

The Tagtool is in use as a visual instrument in theatres, youth centers, at jam sessions with musicians and for performances in public spaces. It serves as a VJ tool, a creative video game for children, and an intuitive tool for creating animation.

The Tagtool is operated collaboratively by an artist drawing the pictures and an animator adding movement to the artwork with a gamepad. The design achieves virtually unlimited artistic complexity with a simple set of controls, which can be mastered even by children.⁹⁴

Einen weiteren spannenden Weg der „Video Action“ haben KünstlerInnen wie *.mrt* aus Wien oder *frau mag rosa pink & mojonaut* aus Graz gefunden.

.mrt baute für seine Performances eine mobile Blackbox, die er auf der Bühne aufstellt, um live ein kleines Figurentheater aufzuführen. Über der Box befindet sich eine Kamera, die die kleinen Figuren und Objekte, die der Künstler – er trägt schwarze Handschuhe – in der Box bewegt, aufnimmt. Über eine VJ Software wird schließlich das aufgenommene und animierte, gere:mixte Filmmaterial zur Projektion.

frau mag rosa pink und der VJ *mojonaut* haben gemeinsam eine ähnlich strukturierte Performance konzipiert. Die Medienkünstlerin näht und malt live, inspiriert von der Musik und im Blickfeld dreier Kameras, auf unterschiedlichen mitgebrachten

⁹⁴ Internet: <http://www.tagtool.org/> [Stand: 13.10.2008]

Materialien, wirkt kurz darauf zerstörerisch auf die Gebilde ein um erneut eine wirre Linie in ein neues Blatt Papier zu nähen. Mojonaut cuttet und animiert währenddessen das aufgenommene Bildmaterial und bringt die Performance so auf die Leinwand.

Innovative Ideen wie diese bringen das Publikum immer wieder zum Staunen und machen oft den besonderen Reiz eines Abends aus.

Die Projektion

Die Projektion nimmt in dem Geflecht als mehrschichtiger und ausschlaggebender Begriff einen wichtigen Platz ein. Auf der einen Seite kann man unter „Projektion“ im Sinne der Übertragung die Spiegelung visueller Codes der Clubkultur sehen. Inhaltlich ansprechende Themen und Bilder eines szeneimmanenten kollektiven Bewusstseins spiegeln sich in den Projektionen im Club wider.

Auf der anderen Seite ist die Projektion im Sinne der räumlichen Projektionsfläche und der daraus folgenden Raum-Wirkung ein wichtiger Punkt bei der Visualisierung elektronischer Musik. Der Weg, weg vom „Röhrenkino“ oder von der Zweidimensionalität der Projektionsfläche ist dabei spannend. Um visuelle Immersion zu erzeugen genügt keine vereinzelt Leinwand hinter dem DJ. Immer erschwinglicher werdende Technik macht den innovativen Weg mittlerweile auch für kleinere Clubs umsetzbar. Das Projektionsdesign bestimmt in hohem Ausmaß die Wirkung der Performance. Auch minimale Tendenzen können durchaus ihre Anziehung haben, und das innovative Konzept und deren kreative Umsetzung machen den Reiz aus.

Um als Beispiel ein österreichisches Festival zu nehmen - das *Urban Art Forms* Festival bietet der VisualistInnen-Szene jedes Jahr erneut ein bombastisches „Video-Setup“. Zig 10.000 ANSI Lumen Beamer füllen in 360 Grad die Wände eines riesigen

Zeltes aus. Die Leinwände können einzeln oder als „Panorama-Projektion“ bespielt werden, was heißt, dass sich das gespielte Bild auf drei, fünf, oder mehrere Projektionen aufteilt, und somit ein riesiges Ganzes ergeben kann. In der Mitte befindet sich eine weitere 360 Grad Projektion und der Rest der Fläche wird mit zusätzlichen VideoMovingSystems (VMS-Projektoren) erreicht. Der Eindruck ist überwältigend und fordert die VisualistInnen zu Höchstleistungen – hier bleibt kein Fehler unbemerkt!

Aber auch in kleineren Wiener Clubs, deren Projektionsdesign sich durch kleine, aber durchaus prominent positionierte Projektionsflächen auszeichnet, kann es genauso vorkommen, das Publikum entgegen der üblichen Stellung zu den Lautsprechern hin, plötzlich den Visuals zugewandt tanzen zu sehen.

Die Möglichkeiten sind unbegrenzt und die Atmosphärenbildung durch Projektionsdesign ein kreatives und wichtiges Feld. Durchsichtige Stoffbahnen im Raum, die durch die durchscheinende Bespielung mehrere Projektionsflächen ergeben und die Bilder im Raum schweben lassen; riesige Luftballons, die als Projektionsfläche dienen, Bespielung „roher“ Wände und Umgebungen, die dem Bild eine gewisse Struktur geben – das sind nur ein paar wenige Beispiele aus einer unendlichen Anzahl an Möglichkeiten. Neben der Perfektionierung des audiovisuellen Zusammenspiels steckt vor allem im Projektionsdesign großes kreatives Potential.

Schon um 1900 herum hatte man mit farbigen Projektionen, erzeugt durch Lichtorgeln oder Lichtklaviere, Musikaufführungen visualisiert und Räume in ein wechselndes Farben-Lichtspiel getaucht.

Exkurs – Skrjabins Farbklavier

Eine der bekanntesten Aufführungen dieser Art war die Vorführung des visualisierten Orchesterwerks „*Prométhée. Le Poème du feu*“ des russischen Komponisten *Alexander Skrjabins*. Die Partitur sah eine separate Stimme für ein spezielles Farbklavier vor. *Skrjabin* war der Meinung, dass jede Tonart einer bestimmten Farbe entspräche. Er selbst konnte die Uraufführung des „Prometheus“, die kurz nach

seinem Tod 1915 in der *Carnegie Hall* in New York aufgeführt wurde, nicht mehr miterleben. Die Reaktionen des Publikums hätten *Skrjabin* wahrscheinlich enttäuscht, denn eine direkte Verbindung zwischen Musik und Projektionen wollte damals kaum jemand im Zuschauerraum erkennen. Gemäß der Partitur für das beschriebene Farbklavier wurde der gesamte Raum, in dem zusätzlich Bahnen von Gazestoffen gehangen haben sollen, mit abwechselnden farbigen Lichtern ausgeleuchtet. Die Idee *Skrjamins* war hauptsächlich an ihrer technischen Umsetzbarkeit gescheitert, war die Projektion des Farbklaviers überaus schwach.

Technisch haben sich auf dem Gebiet der Projektion seither entscheidende und umwälzende Entwicklungen ergeben.

Manch ein Gebäude wird heute nicht mehr, wie etwa im Zuge von „sons-et-lumières“-Aufführungen als Projektionsfläche genutzt sondern wird an sich zur Projektionsfläche. Das Grazer Kunsthaus beispielsweise lädt regelmäßig junge Medien- und Video-KünstlerInnen ein, die einzeln steuerbaren Leuchtkörper, die an der Außenmembran des Gebäudes installiert sind, konzeptionell zu bespielen. Auch das Uniqa-Gebäude in Wien besticht – unabhängig von seiner inhaltliche kommerziellen Nutzung - durch seine Rundumbespielung.

Altbewährt aber noch immer eindrucksvoll gestaltet sich unter anderem die Dia-Projektion, die gesamte Räume in Licht taucht. Die Wiener Künstler-Gruppe *Lichttapete* hat sich darauf spezialisiert, Räume nahtlos in ihren Projektionen versinken zu lassen. Zur Hilfe kommen ihnen dabei spezielle Softwares, die es möglich machen, die Dias in der Postproduktion auf Abstand und Verzerrungsgrad im später bespielten Raum auszurichten.

Aktuell werden immer öfter auch LED-Walls eingesetzt, die die bisherige Projektion in ihrer Lichtstärke bei weitem übertreffen.

Ein in Wien neu entwickeltes System, das sogenannte *VideoMovinSystem*, oder *VMS*, macht es möglich, das Beamerbild durch den gesamten Raum zu schicken. Selbst das Publikum kann zur Projektionsfläche werden und das „Bewegtbild“ bekommt eine neue Dimension. VisualistInnen wie *Fritz Fitzke*, *Iuma.launisch*, *muk*, *Lichterloh* oder *Bildwerk* haben das neue System für ihre VJ-Performances entdeckt.

Das sogenannte *Ambient Cinema* ist eine spezielle Form des Kinos, die *Frederick Baker* unter anderem durch die Verwendung dieser beweglichen VMS-Systeme generiert. Der Filmschnitt erfolgt im Hinblick auf die Beweglichkeit der Projektionen und leitet eine kinematografische Gegenbewegung zum „Röhrenkino“ ein, so *Frederick Baker*.

Exkurs – Frederick Baker

„Alles ist Leinwand!“

Projektionismus ist...

Projektionismus ist die Kunst ein Bild auf eine Fläche zu projizieren und damit ein anderes Bild zu kreieren. Die so entstandene Verschmelzung von Bild und Fläche wird in der Folge mit der Kamera festgehalten.

Für einen Projektionisten ist alles eine potentielle Projektionsfläche.

Wir gehen durch die Welt - unsere Erwartungen in alle Richtungen sendend. Anschließend müssen wir abwarten und sehen ob unsere Projektionen auf eine empfängliche Oberfläche treffen.

Projektionismus verwandelt Projektion von einer Metapher in einen physischen Akt.

Der Projektionist hat zwei Werkzeuge: die Kamera und den Projektor. Die Kamera und der Projektor sind janusköpfige Zwillinge, zusammengehalten durch die Filmrolle. Die Bilder auf der Filmrolle wurden von einer Kamera aus dem Leben aufgezeichnet, und werden zu neuem Leben erweckt - durch einen Projektor. Die Frames von belichtetem Film sind in diesem Sinne wie Fossilien, aus denen bereits seit langem verstorbene Filmstars durch das Licht des Filmprojektors wiederbelebt werden können.

Projektionismus kombiniert die zwei Konzepte: die "Rolle" ("the reel") und das "Reale" ("the real"). Die "Rolle" ist die Welt, die mittels Zelluloid oder digitalen Frames aufgenommen wurde, und sie wird mit einer Geschwindigkeit von 24 oder 25 Frames pro Sekunde abgespielt.

Das "Reale" ist die Welt der physikalischen Objekte, die Licht reflektieren und die mit einer Kamera auf Film gebannt werden - als chemische oder elektronische Fossilien, innerhalb der Wände von dem, was wir Film Frames nennen.

Die Kunst des Projektionismus ist grundlegend zyklisch. Ein Projektionist verwendet die Bilder von der "Rolle", aufgenommen in der "realen" Welt mittels einer Kamera, und projiziert sie zurück hinaus in die "reale" Welt. Es ist ähnlich wie ein Tennis Match zwischen der "Rollen"-Welt und der realen Welt, bei dem die einzelnen Bilder zwischen dem Projektor und der Kamera hin- und hergespielt werden

Projektionismus ist eine hybride Kunst, die von Film, Fotografie, Tanz, Bildhauerei, Sport und Poesie Gebrauch macht. Homers Odysseeus ist beispielsweise projektionistisch. Homer war der Projektor, Odysseus sein Projektil und Ithaca sein Ziel. Im American Football ist der Projektor der Quarterback, der den Ball zuckend hochhält, um einen Pass zum Wide Receiver – seinem Ziel - zu werfen.

Projektionismus ist, wie der Walzer, ein Dreischritt (Projektor, Bild und Flächenziel) innerhalb eines Dreischritts (Kamera, Raum und Zeit). Drei plus drei = die sechs Dimensionen des Projektionismus.

Öffentlicher Diskurs: Conferences, Workshops und Online-Foren

Die internationale VisualistInnen-Szene hat im Laufe der Zeit eine „spoken language“ entwickelt, in der man sich weltweit über Problematiken des VJing verständigen kann. Geht die Diskussion jedoch ins Detail, stellt sich schnell heraus, dass viele Begriffe noch keine feststehende Definition haben und daher international auch etwas differenziert gehandelt werden. Schon die Definition VJ (=Visual Jockey) hat mehrfache Bedeutung, was vor allem den öffentlichen Diskurs erschwert. VJ steht im Fernseh-Kontext nämlich viel mehr für „Video Journalist“, also eine Person, die einen redaktionellen Fernsehbeitrag produziert und meist selbst moderiert.

Ein Grund für diese Situation könnte sein, dass man international gesehen, eine sehr spärliche Ausbeute an Literatur hat, sobald man nach Sachbüchern oder allgemeinen Büchern zum Thema VJing sucht. Drei bekannte VJ-Books stammen aus den USA. Darunter „VJ. Live cinema unraveled. Handbook for live visual performance“ Timothy Jagers (New York), welches es zur Zeit auch nur noch in Form eines PDFs gibt, das aber sehr ausführlich auf eine allgemeine Problematik des VJing eingeht, und unter anderem Kapiteln dem Jockeying as behavior, as role, etc., widmet oder sich mit Sampling, Remix, Sharing, Environment, Style, etc. auseinandersetzt. Dieses Buch blickt vor allem auf eine internationale VJ Szene, was es sehr spannend macht. Das Buch *‘vE-’jA: Art + Technology of Live Audio-Video* von Xarene Eskandar und Prisma Nuengsigkapan (San Francisco) gibt ebenfalls einen breitgefächerten internationalen Überblick und stellt in etwa 40 VisualistInnen aus London, Helsinki, Barcelona, Tokyo, den USA, Österreich, Frankreich, den Niederlanden und Australien vor.

Das *VJ Book* von Paul Spinrad (Los Angeles) befasst sich eher mit technischen Details und ist zu großen Teilen auf die amerikanische Szene beschränkt.

In Europa gibt es mittlerweile zahlreiche Diplomarbeiten zum Thema VJing, die in einigen Fällen online zum Download zur Verfügung stehen, wie unter anderem „Live Cinema“ von Mia Makela (Barcelona). Ein umfangreiches und vor allem grafisch unglaublich aufwendiges VJ-Book namens *VJ: Audio-Visual Art + VJ Culture* stammt aus London und wurde von Michael Faulkner von der VJ-Crew *D-Fuse* herausgegeben. Auch dieses Buch stellt, wie schon das erwähnte *‘vE-’jA: Art + Technology of Live Audio-Video* zahlreiche KünstlerInnen aus den unterschiedlichen Ländern vor. Japan kommt in diesem Fall beispielsweise als wichtiges Land dazu.

Unter diesen Überblicksschriften nimmt auch der erste *sound:frame* Katalog einen wichtigen Platz ein. Neben zahlreichen theoretischen Essays zu den Themen „Sampling“, „Clubkultur“, oder „Projektionismus“, werden über einhundert internationale und österreichische KünstlerInnen vorgestellt, darunter neben den teilgenommenen VisualistInnen auch Sound-Artists und DJs. Das Buch kann in jedem Jahr als Momentaufnahme der österreichischen und europäischen Szene gelten. Im Jahr 2009 steht das Festivalthema „EVOLUTION REMIXED!“ im Vordergrund und neben theoretischen Texten zu den Themen REMIX und EVOLUTION der Audio-Vision der letzten einhundert Jahre, werden wieder zahlreiche KünstlerInnen und deren Werke im *sound:frame* Katalog präsentiert.

Auf mündlicher Diskursebene findet international auch immer mehr zum Thema Visualisation statt. Viele der europäischen audio-visuellen Festivals bieten zum Performance Teil auch ein diskursives Rahmenprogramm an, wie Workshops, Vorträge oder Panel Discussions.

Eines der ersten Festivals, die die öffentliche Diskussion möglich machten, und sich hauptsächlich mit dem Thema Audio-Vision in der Club Kultur auseinandersetzten, war der club transmediale, von Jan Rohlf, den beiden Künstlern des audio-visuellen Acts rechenzentrum, Marc Weiser und Lillevän Pobjoy und dem Medienkünstler Timm Ringewaldt gegründet. Das Festival feiert im Januar 2009 das 10jährige Jubiläum, und hat die Entwicklung der audio-visuellen Kunst in dieser Zeit ohne Zweifel mit beeinflusst. Jan Rohlf's Essays, die er in den ersten Jahren begleitend zu den Themen des club transmediale verfasste, müssen als wichtige Faktoren für den Diskurs der Club-Szene gelten.

Als erstes reines VJ-Festival entstand im Jahr 2002 die AVIT-conference, welche zum ersten Mal in Berlin veranstaltet wurde, und schließlich an Austragungsorte rund um die Welt weiterging.

„AVIT ist ein weltweites Netzwerk von Videokünstlern. Die AVIT Community hat sich über vjcentral.com und vjforums.com weltweit einen Namen gemacht und seit 2002 Festivals und Konferenzen in Europa und Amerika organisiert. Die

Aktivitäten in Großbritannien fanden 2005 ihren Höhepunkt in Birmingham. Gruppen in Paris, Rom und Berlin haben weiter jährliche Festivals organisiert und ein weltweites Publikum angezogen.

AVIT reorganisiert sich mit einer Kerngruppe neu und möchte anderen VJs helfen, Community-Events auf der ganzen Welt zu realisieren.

In Berlin verfolgen DMY und VisualBerlin bereits Pläne für ein AVIT Festival im nächsten Jahr. [Stand: 10.10. 2008]⁹⁵

Dem folgte „ContactEurope“, eine international vernetzende Veranstaltungsserie, die nach den zwei Austragungsorten Wien und Mailand 2004 ebenfalls in Berlin stattfand.

„ContactEurope versteht sich als Plattform für Live Visuals und ist damit die erste explizit auf diese neue Art der Videokunst fokussierte Veranstaltung in Deutschland. Neben der allgegenwärtigen Bildervielfalt wird ebenso ein breites Spektrum an theoretischer und inhaltlicher Auseinandersetzung stattfinden. Darunter ein festivalbegleitendes Bauhaus-Forum der Universität Weimar, sowie eine Reihe weiterer Podiumsdiskussionen und Vorträge, die sich der Technik und Software, dem Status Quo und der Zukunft dieser Kunstform widmen werden. Der für sein exzellentes Booking überregional bekannte WMF-Club ist Kooperationspartner der ContactEurope und trägt durch seine Mitgestaltung der Abendveranstaltungen zur Bandbreite des Festivals bei. Bis in die Nacht werden eine Vielzahl hochkarätiger Artists, VJ's und DJ's aus ganz Europa, Asien und Übersee hier ihr Können zeigen und an diesem Wochenende gemeinsam den "State of The Art" definieren. Als Veranstalter der Contact Europe 2004 fungiert ein Zusammenschluss aus dem österreichischen VJ-Label Eye|Con (www.eye-con.tv) und dem Berliner Kulturförderverein Projektör e.V.⁹⁶

Die Aktivität des Wiener VJ-Lables eye|con hat einen nicht unbeachtlichen Teil dazu beigetragen, dass heute eine so gut ausgebaute Vernetzung der europäischen VisualistInnen-Szene existiert. Neben ContactEurope werden unter anderem VJ

⁹⁵ Internet: <http://dmy-berlin.com/dmy08/specials/avit-vj-conference/lang/de/>, [Stand: 10.10. 2008]

⁹⁶ Internet: www.future-music.net/forum/showthread.php?t=17373 - 49k [Stand: 13.10.2008]

Camps organisiert, bei denen man eine Woche an einem speziellen Ort verbringt, um gemeinsam zu produzieren, zu arbeiten und im Zuge von Workshops voneinander zu lernen.

Der Austausch funktioniert in jeder Hinsicht gut und die europäische VJ-Szene rückt immer mehr zusammen. Immer mehr VJ-Festivals werden veranstaltet und man lädt sich gegenseitig dazu ein. Vor allem aber in Wien haben Veranstaltungen wie *equaleyes* und die sogenannte *Sehschule*, welche aus Kooperationen von VJ-Plattformen wie *eye|con* oder *poool* und einzelnen VisualistInnen hervorgingen, wichtige erste Aufklärungsarbeit geleistet. So befinden wir uns heute in der Situation, dass in Wien die Diskussion und Kooperation lebt und dass aus der Vernetzung immer wieder fruchtbare Zusammenarbeit entsteht.

Das *sound:frame* Festival steht nun für eine neue Generation, die weitere innovative Wege erschließt und eine Plattform darstellt, die neben den etablierten KünstlerInnen vor allem auch für junge kreative Köpfe Platz bietet. *sound:frame* steht für Audio-Vision, setzt vor allem auch auf eine Vernetzung der Audio- und Video-Szene und fördert audio-visuelle Kooperationen. Einzigartig unter den Festivals bleibt bei *sound:frame* außerdem die großflächige Ausstellung, die der Szene neben dem Live-Performance-Kontext eine zusätzliche Möglichkeit der künstlerischen Entfaltung bietet. Daneben ist auch der Diskurs ein bedeutender Part, und neben zahlreichen Workshops, werden im Zuge einer großen *sound:frame conference* in jedem Jahr aktuelle Themen zum Thema Audio-Vision diskutiert.

Am Ende des Sommers 2008 wurde in Wien außerdem die *Salon Projectionist* eröffnet, eine Galerie, die über das Jahr hinweg Arbeiten von VisualistInnen präsentiert.

eye|con ist nicht das einzige VJ Label, das es in Österreich gibt. Einige weitere Zusammenschlüsse und Kooperationen der Szene manifestieren sich unter anderem in sehr erfolgreichen Crews, wie etwa dem *strukt visual network*, das sich auch international einen Namen gemacht hat und mittlerweile zum *strukt Design Studio* geworden ist. *strukt* operiert als offene Plattform für Medienkünstler. Audiovisuelle Projekte werden in Zusammenarbeit mit einem (inter)nationalen Netzwerk aus Kreativen aus dem Medienbereich realisiert.

Eine weitere wichtige Plattform für österreichische VisualistInnen ist *poool*, das neben der Nutzung des *0>port* im Wiener Museumsquartier als Ausstellungsfläche für Arbeiten eines jeweiligen Visualisten oder einer Visualistin des Monats, ein wichtiger Organisationsteil der *equaleyes*-Veranstaltungsserie und der Diskursreihe *Sehschule* ist.

Österreichweit nimmt die Community rund um *Backlab* außerdem eine wichtige Stellung ein, vor allem was die Kooperation von Audio- und Video-KünstlerInnen betrifft. Seit 1997 ist das KünstlerInnenkollektiv *Backlab* tätig.

„Anfangs hauptsächlich aus MusikerInnen und Djs bestehend, bietet das Kollektiv heute GrafikerInnen, VisualistInnen, GraffitikünstlerInnen, MalerInnen, MedienkünstlerInnen, SchauspielerInnen, RegisseurInnen, PhotographInnen, PerformancekünstlerInnen und AutorInnen ein Netzwerk. Die musikalischen Richtungen sind ebenso vielfältig, im Backlab Kollektiv leben Technoheads friedlich neben Singer- und Songwritern, Noise steht neben Elektro-Pop im Regal, Hip-hop und Minimal vertragen sich ebenso konfliktfrei.“⁹⁷

Eng mit *Backlab* verbunden ist auch *temp~records* und das *temp~Festival*, welches seit fünf Jahren einmal im Jahr einen spannenden Querschnitt durch die audiovisuelle österreichische Szene bietet.

Neben Wien hat auch Graz eine große VisualistInnen-Community. Auffallend daran ist, dass sich auf den ersten Blick betrachtet vor allem eine spezielle PD-Community herausgebildet hat. Viele der Grazer VJs, wie etwa *Flimmerflitzer*, *Orjo* oder *luX* arbeiten mit der Software PD (Pure Data). Die *FH Joanneum* Graz und vor allem der Lehrgang Media and Interaction Design bringen ebenso wie die *FH Salzburg* jedes Jahr neue VisualistInnen hervor. Dasselbe kann für die *Angewandte* in Wien gelten. Innovative akademische Ausbildungsmöglichkeiten bilden einen kreativen Nährboden für junge österreichische KünstlerInnen.

Insgesamt gibt es europaweit gesehen zahlreiche Festivals, die ihr Augenmerk auf die Visualisierung elektronischer Musik legen. In der Schweiz finden einmal jährlich das sogenannte *Shift! Festival* und das *mapping Festival* statt, welches von einer

⁹⁷ Internet: www.bakclab.at, [Stand: 13.10.2008]

Crew veranstaltet wird, von dem außerdem eine der meistverwendetsten VJ-Softwares – *modul 8* - stammt.

In Großbritannien veranstalten ebenfalls bekannte Visualisten große audio-visuelle Festivals. Eines davon ist das *Optronica Festival*, das von *Addictive TV* organisiert wird. Ein ebenso bekannter Visualist, *VJ Anyone* hat das *AV Social* ins Leben gerufen. Auch in Helsinki gibt es einen großen Zusammenschluss an VJs, die gemeinsam das *Pixelache Festival* realisieren, das auch in anderen europäischen Städten wie Paris veranstaltet wird. In Amsterdam gibt es eine etwas andere Form der Veranstaltung, die aber auch ein theoretisches Rahmenprogramm bietet, das sogenannte *Visual Sensations*, bei dem zig VJ-Crews aus den Niederlanden und aus Belgien im Zuge eines Battles gegeneinander antreten. Das *Cimatics Festival* in Brüssel lädt jedes Jahr internationale audio-visuelle Acts in die belgische Hauptstadt ein. Ein großes Festival, das einmal im Jahr neben internationalen Audio-Acts auch zahlreiche renommierte VJs nach Österreich holt, ist das *Urban Art Forms Festival*. Für Österreich sei natürlich noch das *Ars Electronica Festival* genannt, das jedoch allgemein Medienkunst präsentiert und die Visualisierung von Musik nur peripher thematisiert. Das *Ludwig Boltzmann Institut* zählt zu einer wichtigen Organisation, die sich auf audio-visuelle Kunst spezialisiert hat. Ein wichtiger Artikel zur Entwicklung medialer Bild-Ton-Relationen „Audiovisualogie“ von Dieter Daniels und Sandra Naumann wurde für das Institut verfasst. Dieter Daniels Artikel – „Sound&Vision in Avantgarde & Mainstream“ gibt ebenfalls einen kleinen aber feinen Überblick über die Entwicklung audio-visueller Tendenzen des letzten Jahrhunderts.

Querschnitt durch die österreichische VisualistInnen Szene

Im Laufe der Zeit kann man zwei Arten von VisualistInnen unterscheiden. Diejenigen, die mit ausschließlich analogen Techniken arbeiten und diejenigen, die digitale Visuals produzieren. Diese Unterscheidung bleibt prinzipiell eine technische, denn der verändernde Eingriff in den Raum durch die Projektion und die perfekte Verbindung aus Musik und Bild waren seit den Beginnen des VJings Hauptziele der KünstlerInnen.

Georg Eisnecker und die Künstlergruppe *4Shrooms* arbeiten ausschließlich mit analogem Bildmaterial. Eisnecker hat sich auf die Verwendung von Super8mm und 16mm-Filmschleifen spezialisiert. Seine Projektions-Improvisationen, die bis zum gezielten Verbrennen des Filmmaterials führen, machen den Projektionisten zum Live Performer.

„Burning celluloid ist immer ein Life-Event, die Akteure sind knatternde Projektoren, die visuellen Ereignisse nicht immer vorhersehbar. Mit seinen gebrannten, zerkratzten und verschimmelten Filmschleifen hebt Georg Eisnecker die Kinoapparatur gewissermaßen aus ihren Angeln.“⁹⁸

In die Performance von *4Shrooms* fließen außerdem die Arbeit mit Overheadprojektoren und das Hantieren mit alltäglichen Materialien ein. Strukturen, Farben und Oberflächen machen die *4Shrooms* Performances zu einem haptischen Erlebnis.

Julia Starsky setzt sich in ihren Installationen stark mit der Projektion an sich auseinander. In einem Text schreibt sie:

Bei meinen Installationen arbeite ich einerseits mit Projektionsflächen andererseits mit Projektionsräumen - in dem Fall meine ich damit jenen Lichtkegel eines Projektors, der erst dann sichtbar wird, wenn ihn etwas durchbricht - wenn das Licht sich bricht an etwas, das in ihn hineinragt oder sich durch ihn durchbewegt.

⁹⁸ Internet: 4shrooms.com/events/20080109_sehschule.html [Stand: 26.10.2008]

*Licht ist erst dann sichtbar, wenn es auf etwas stößt, an dem es sich bricht. Lichträume, Bildräume, die sich als Schicht über jene Menschen und Objekte legen, die sich durch sie durchbewegen, deren Bewegungen mitmachen, sich nicht abschütteln lassen - eine zweite Haut.*⁹⁹

Auch *Pepi Öttl* ist seit den Anfängen als „Projektor und Bilderentwerfer“¹⁰⁰, wie er sich selbst nennt, tätig. Er arbeitet sowohl mit analogen als auch mit digitalen Techniken, produziert direkt bemalte Filme auf 16mm und Super8 und schafft Ganzraum Projektionen wie etwa „Die Filmdusche“. Seine „Minimal Animationen“ werden mit Film, Dia, Computer und Licht an sich umgesetzt.

Eine Wiener Künstlergruppe, die sich ganz dem Dia verschrieben hat ist *Lichttapete*. Die drei Visualisten inszenieren Gesamträume neu und beziehen den Betrachter somit automatisch mit ein.

Die Installation schafft eine Art zweite Haut aus Licht, die nicht nur den Raum neu definiert, sondern den Besucher selbst zum Projektionsträger werden lässt. Dieser kann mit seinem Körper das Szenario beeinflussen, indem er durch bewusste oder unbewusste Bewegungen mit seinem Schatten den Raum erneut verändert.

*Thematisch bezieht sich das Künstlertrio im Besonderen auf die Örtlichkeit an sich, die Wirkung des Raumes und dessen eigene virtuelle Ausstrahlung. So gewinnen Räume eine neue Identität, indem ihre Architektur in Struktur und Eigenartigkeit verstärkt wird.*¹⁰¹

Daneben arbeitet einer der drei Künstler auch als digitaler VJ, was das Trio immer wieder dazu bringt, Analoges und Digitales zu mischen. Dias bilden dabei nicht selten den weichen, passend angefertigten Rahmen für das Beamerbild.

Neben *Lichttapete* verbindet auch die Wiener Visualistengruppe *phononoia* Dia-Projektionen mit digitalem Bewegtbild. Die Grazer Projektionskünstler *OchoReSotto*

99 Internet: <http://www.pooool.net/vport/?p=5> [Stand: 26.10.2008]

100 Internet: <http://langenacht2.orf.at/index.php?id=34&locationid=1095&land=&cHash=f71b782af1> [Stand: 26.10.2008]

101 Internet: <http://www.pooool.net/vport/?p=154> [Stand: 26.10.2008]

haben sich ebenfalls auf die Collage von digitalem Bild, Dia- und Super8mm-Projektionen spezialisiert.

El Geko kann als einer der ersten Künstler in Österreich gelten, der digital generierte Bilder projizierte.

*Mit seinen getunten Computern (Amigas) war El Geko 1988 einer der ersten, die mit pitchbaren Animationen gearbeitet haben. Bereits damals wusste er den Beat mit seinen Animationen zu unterstreichen und das Publikum in seinen Bann zu ziehen.*¹⁰²

Daneben ist *Fritz Fitzke* als einer der Projektionskünstler zu bezeichnen, die die Szene seit Beginn geprägt haben und heute die Kunst zum Beruf gemacht haben. Bereits 1989 prägte er „mit aufwendig fotoartistisch bearbeiteten Dias und mit serieller Verwendung von Diaprojektoren“¹⁰³ die Clubs der Stadt. Eines seiner Hauptanliegen ist die virtuose Verknüpfung von Musik und Bild.

In einem Interview erzählt er über seine Arbeitsweise und seinen besonderen Zugang zur Musik:

Eva Fischer: Wie würdest du dich nun in diesem Umfeld der Visual Art selbst definieren?

Fritz Fitzke: Ich würde mich als Projektionskünstler und gar nicht als Video Artist bezeichnen, da ich auch einen großen Unterschied zwischen Projektionskunst und Videokunst sehe.

Die Projektionskunst ist nach den Maßstäben großflächiger Projektion im Raum ausgerichtet, während die Arbeit eines Videokünstlers auch für einen „kleinen“ Bildschirm – ich meine damit einen fernsehartigen Monitor – gedacht ist. Natürlich gibt es gegenseitige Grenzüberschreitungen.

¹⁰² Internet: <http://www.vms-at.com/product/DVDEG.html> [Stand: 26.10.2008]

¹⁰³ Internet: <http://www.fitzke.at> [Stand: 26.10.2008]

Ich liebe großflächige Projektionen, die andere Bildformate als die eines Bildschirmes bieten. Es interessiert mich sehr, gerade übliche Bildformate und Begrenzungen zu verlassen.

Eva Fischer: Wie funktioniert also die Verbindung von Bild und Ton?

Fritz Fitzke: Eine meiner Stärken – und etwas, das ich auch gerne mache – ist das Live spielen zur Musik. Man muss sich einstellen und relativ schnell passende Videos zur Stimmung der Musik finden. Bei kommerziellen Auftritten ist das extrem schwer, da oft nur „Oldies“ gespielt werden, jede Nummer eine andere Bedeutung und Stimmung hat und zusätzlicher Gesang auch noch diverse Schlagwörter vermittelt. In diesem Fall muss man sehr schnell reagieren und Videos wechseln. Man kann nicht länger in einer Stimmung verweilen.

Die Verbindung zw. Bild und Ton beruht auf dem Gefühl. In letzter Zeit verwende ich aber immer wieder Audio-Interfaces, die mir auf die Musik genaue Spitzen und Impulse geben, welche ich verwenden kann, aber nicht muss.

[...] Visualisieren ist dem Musikmachen sehr ähnlich. Ich habe früher viel Musik produziert und habe eigentlich über die Musik damit begonnen, mit dem Computer zu arbeiten. Zwischen der Visual- und Musikproduktion herrscht eine große Analogie: auch Videolayers werden wie Musikspuren bearbeitet.

Die Nummern bauen sich auf und werden immer komplexer, was ich gleichzeitig in meinen Videos umzusetzen versuche. Wenn die Musik einen Break macht, kann auch ich sofort darauf reagieren und das Video bis auf einen Layer reduzieren. So kann ich mit verschiedenen Bildebenen die Dynamik der Musik steigern und einen starken optischen Eindruck erzielen. Wenn man zu viele Layers verwendet, wird es allerdings zu undurchsichtig.¹⁰⁴

4youreye ist neben Fritz Fitzke eine der österreichischen VJ-Crews, die weltweit tätig sind und hauptberuflich vom VJing leben. Ihr Stil ist geprägt von schnellen Remixes und Hardcuts, die aus einer Vielfalt an visuellem Material gespeist sind. Found Footage - Computermaterial oder TV-Samples - und eigens produziertes Material erschließt eine Bilderflut, die sich mit der Musik verbindet.

¹⁰⁴ mündliches Interview: Eva Fischer und Fritz Fitzke [Dezember 2006]

eYeM (pooool) – Jan Lauth und Peter Koger - verbindet ein verstärkt konzeptioneller Zugang mit der Visualisierung von elektronischer Musik und der Visualisierung von Räumen.

*Für alle thematisch definierten Aufführungen werden neue Bildmaterialien produziert, die einer einfachen formalen Matrix folgen. Pupille, Auge, Augenpaar und das Gesicht sind die Ausgangsformen, aus denen neue Montagen und Kombinationen gebastelt werden.*¹⁰⁵

Ebenfalls im Umfeld *pooools* anzusiedeln ist *Manfred Safr*, der vor allem für seine sogenannten „Videoskizzen“ bekannt ist. Er erstellt dabei Skizzen virtuell bespielter Projektionsräume.

Auch *deep fjord* ist Teil von *pooool* und setzt sich in seinen Projektionen neben ästhetischen Gesichtspunkten vor allem mit der Wahrnehmungsebene bei der Betrachterin und beim Betrachter auseinander.

*Charakteristisch für seine Projektionen sind die analogen Wurzeln. Filmsequenzen, Fotos und Dias werden mit speziellen mechanischen Techniken behandelt oder gleich digital transformiert. Mit klaren, reduzierten Bildern, Symbolen und repetitiven Abläufen will deepford Wahrnehmungsprozesse, wie Erinnern oder Assoziieren, auf visueller Ebene beschreiben.*¹⁰⁶

Das VJ-Duo *luma.launisch* visualisiert seit Beginn an über die Grenzen Österreichs und die der elektronischen Musik hinaus. Ausschließlich selbst produziertes Material wird Live im Rhythmus der Musik collagiert und gremixed. „Das Live-Moment spielt die Hauptrolle des Abendprogramms“¹⁰⁷ und die wechselnden Verbindungen aus Real-Video und grafischen Animationen ist charakteristisch für die einzigartigen *luma.launisch*-Performances.

¹⁰⁵ sound:frame 2007/2008, S. 101

¹⁰⁶ Internet: www.deepfjord.com [Stand: 20.10.2008]

¹⁰⁷ sound:frame 2007/2008, S. 119

Ganz besondere und eigene Stilrichtungen charakterisieren die einzelnen VisualistInnen und VJ-Crews. Die animierten Zebras und Koalas des VJ-Duos *Lichterloh* etwa sind schnell als eigene Handschrift zu erkennen. *Bildwerk*, *akari*lichterwald*, *kon.txt*, *montage sauvage*, *illfusion*, *abendprozessor*, *decollage.tv* sind einige der wichtigsten Namen der österreichischen Szene, die vorwiegend mit Remix-Techniken arbeiten.

VJ *Sehsucht* verbindet seinen Job als Stylist mit dem VJing und animiert Fotomaterial, das er bei Fotoshootings gewinnt, in seinen Visuals.

Neon Golden verbinden in ihren konzeptionellen Arbeiten mehrere technische Ebenen und erreichen damit ebenfalls charakteristischen Output. Neben live Cameras und selbstgeschriebenen Tools stehen Soundstreams, der Umgang mit Projektionsflächen und die Integration der Betrachterin oder des Betrachters im Vordergrund.

Die KünstlerInnen-Gruppe *Persona Non Grata* bindet die BetrachterInnen ganz in ihre Projektionen ein. Betretbare Infatables beispielsweise, die gleichzeitig als Projektionshülle dienen, werden zum Gesamtraumerlebnis.

Sitosuns Stil ist unverwechselbar. Seine von japanischem Design beeinflussten bunten, vielschichtigen Grafiken penetrieren die Netzhaut in jeglicher Weise und schaffen einen lustvollen Schwall an positiv stimmenden Lichtreflexen.

Die Grazer VisualistInnen Szene ist bekannt für seine PD- also Pure Data-Community. Mit diesem modularen System werden typische meist abstrakte, grafische Bildwelten geschaffen, die sich direkt mit der Musik verbinden. *Flimmerflitzer*, *Orjo* oder *luX* sind ein paar der bekanntesten Namen. Auch in Wien arbeiten einige KünstlerInnen mit modularen VJ-Softwares. NRSZ arbeitet häufig mit anderen KünstlerInnen wie *Ella Esque* oder *muk* zusammen, um seine abstrakten Gebilde mit Real-Video-Material in Einklang zu bringen. Didi Bruckmyer, der hauptsächlich als Musiker bekannt ist, visualisiert seit den Beginnen seine Musik-Performances selbst. Er arbeitet zurzeit mit VVVV, einem der vielen modularen Programmen.

Ein außergewöhnlicher Video-Künstler, der weniger im Club-Kontext anzusiedeln ist, als im Theater und in der Performance, ist *Markus Wintersberger*. Er schafft bemerkenswerte mehrschichtige Arbeiten, die nicht selten aus unterschiedlichen übereinandergelegten visuellen Ebenen bestehen. Seine Remix-Arbeiten beziehen sich auf das kollektive visuelle Gedächtnis und seine Bildwelten verschmelzen mit

der Musik. Raum stellt auch für ihn einen wichtigen Bezugspunkt dar und in einem Interview erklärt er seinen Zugang:

Markus Wintersberger: *[Mein Schaffen] geht stark in den theatralen Raum hinaus – Was passiert im Raum damit in der Kombination von Live-Elementen und medial vorgefertigten Elementen? Was kann sich damit in einer Raumsituation – die ein Theater oder ein theatraler Raum sein kann (eine Kirche, eine Katakombe, ein Autohaus, ein Tunnel, ein Flaggturm) – entwickeln. Man sollte künstlerisch räumlich, architektonische Herausforderungen annehmen und inhaltlich, contentmäßig nach gegebenen Möglichkeiten bespielen. Es ist spannend auch Videomaterial zu verwenden, das historisch weit zurückliegt und so Kombinationen herzustellen. Wichtig ist ein Sampling, Framing, Patterning auf hohem Content-Niveau.*

Eva Fischer: *...also die Bespielung von Raum in Zusammenhang mit Performance ist dir wichtig?*

Markus Wintersberger: *Genau, mit Performance im weiteren Sinne. Das kann ein Streichquartett sein, SängerInnen, eine Stimme oder kann auch sehr stark in den tänzerischen Performance-Bereich gehen. Das alles sind Elemente, die ich als „linear“ im Sinne eines Bewusstseins sehe. Man sollte eine Bereitschaft entwickeln aus den Elementen anderer Kunstformen zu lernen und sich diese im Videoschnitt und im Umgang mit Rhythmus – nicht professionistisch aber bewusst - aneignen.¹⁰⁸*

Sehr charakteristisch für Österreich ist der Fakt, dass ein großer Teil der VisualistInnen-Szene aus Frauen besteht. Wenn man einen Blick in andere europäische Länder wirft, ist dieser Anteil kaum irgendwo so auffallend.

Die Plattform *female:pressure*, die die Wiener Produzentin *Electric Indigo* als Basis für die Vernetzung von internationalen Audio- und Video Künstlerinnen gegründet

¹⁰⁸ mündliches Interview: Markus Wintersberger und Eva Fischer, Dezember 2006

hat, mag einen Beitrag dazu geleistet haben. Viele bekannte und wichtige VisualistInnen arbeiten an ihren ganz eigenen Handschriften und tragen einen bedeutenden Teil zum Abwechslungsreichtum und der Innovationsfreude der österreichischen VisualistInnen-Szene bei. *Elektro Hermann, mingo tv, chiaroscuro, super u, mimu, e:v/a, ton:ge:misch, superkitsch, VJ azz, system jacqueline, ni & boeseberthy, elektra bregenz, büro arbiträr, wemakevisuals, starsky, C++, jade* oder *Nowemba* sind nur einige von vielen weiblichen Namen, die die visuelle Landschaft Österreichs prägen.

Einige dieser KünstlerInnen, wie etwa *VJ azz* oder *Starsky*, nehmen sich auch im Club kein Blatt vor den Mund und hämmern mit tagespolitischen Statements auf das Publikum ein. Selbst gezeichnete Comics werden zum Leben erweckt, Stop Motion Clips flackern über die Leinwand und Real Videos runden das visuelle Programm ab. Viele Performances verfolgen ein künstlerisches oder gar inhaltliches Konzept und jede Performance ist geprägt von einer eigensinnigen und charakteristischen Handschrift.

Anfang 2008 entstand, von *Electric Indigo* alias Susanne Kirchmair und *female:presse* initiiert, ein gemeinsames audio-visuelles Projekt Wiener Visualistinnen. Internationale Soundproduzentinnen stellten Tracks zur Verfügung, die von Wiener Visualistinnen visuell umgesetzt wurden. Eine umfassende audio-visuelle DVD entstand aus dem Projekt, die einen schönen Querschnitt durch die weibliche VJ-Szene Wiens zeigt.

Kooperation

In der VisualistInnen-Szene ist es üblich, dass man auch gemeinsam performed und sich Slots teilt. Es kristallisieren sich immer wieder Kooperationen von KünstlerInnen heraus, deren Stile sich gut verbinden lassen. Vor allem bei Festivals wie dem *sound:frame* oder bei speziellen Club-Formaten wird dieses Zusammenspiel dezidiert gefördert.

Auch das Zusammenspiel zwischen Audio- und Video-Acts wird in Österreich immer aktueller. Haben sich in Großbritannien mit *Coldcut* oder *Addictive TV* schon Ende der 1980er Jahre audio-visuelle Acts zusammengetan, um gemeinsam Musik und

Video zu produzieren, so war es in Österreich lange Jahre üblich, gemeinsam im Live Kontext aufzutreten, jedoch in der Postproduktion nicht unbedingt miteinander zu arbeiten, wie *Fritz Fitzke* seine Zusammenarbeit mit *Kruder&Dormeister* beispielsweise beschreibt. Ein weiteres Beispiel für eine audio-visuelle Zusammenarbeit stellen die *Sofa Surfers* dar. Visueller Part der Crew ist *Timo Novotny*, der sowohl Konzerte der Band als auch Soloperformances *Markus Kienzl* visualisiert. Man stimmt sich aufeinander ab, doch das Material wird nicht zwingend gemeinsam produziert. Ein bekanntes audio-visuelles Projekt der *Sofa Surfers* ist der Film „Life in Loops. A Megacities Remix by Timo Novotny“ (2007). *Timo Novotny* remixed dabei den Film „Megacities“ von Michael Glawogger, vertont von den *Sofa Surfers*. In beeindruckender Weise wird dabei das Filmmaterial des ursprünglichen Films, welcher in kritischer Weise Schicksale von Menschen in Riesenstädten – Megacities – beschreibt, rhythmisiert und wird durch seinen audio-visuell strukturierten Ansatz in der Aussage verstärkt.

Die Band *Blitzfeld* arbeitet seit Beginn an mit visuellen Partnern. Man arbeitet gemeinsame inhaltliche Ebenen aus doch auch hier fügen sich Bild und Ton schließlich in der Improvisation zusammen.

Ein etwas jüngeres Duo *Depart* hat sich der perfekten Verbindung aus Bild und Ton verschrieben. Gemeinsam produzieren sie Live Acts in denen die audio-visuelle Synergie im Vordergrund steht. Auch *Nulegé* produzieren Sound- und Bildmaterial abhängig voneinander und re:mixen live ihr gemeinsames audio-visuelles Material.

Claudia Rohmoser und *Ritornell* haben sich ebenfalls auf gemeinsame audio-visuelle Performances und Installationen spezialisiert und feiern damit große Erfolge.

Schluss

Die Visualisierung elektronischer Musik hat sich aus einer langen Tradition der Kunstgeschichte heraus entwickelt und entfaltet ihre Form als Spiegel zeitgenössischer technischer und gesellschaftlicher Entwicklungen.

Eine junge Kunst, die im Club entstanden ist, geht mittlerweile verstärkt in den Ausstellungskontext über und findet somit eine weitere Basis für den künstlerischen und vor allem inhaltlichen Ausdruck. Jede Visualistin und jeder VJ entwickelt eine charakteristische Handschrift, was die Kunst der Visualisierung vielfältig, kreativ und innovativ macht.

Die VisualistInnen-Szene Österreichs ist mit ihrer Vielfältigkeit europaweit eine der potentiellsten und größten. Die gut ausgebaute nationale und internationale Vernetzung führt zu innovativen Ansätzen und spannenden Kooperationen. Ein Blick in die Zukunft lässt die immer besser werdende Zusammenarbeit zwischen MusikerInnen und VisualistInnen erahnen und auch technisch ständig verbesserte Möglichkeiten werden ein perfektes Zusammenspiel aus Bild und Ton revolutionieren.

Österreich bedeutet einen fruchtbaren Nährboden für die Visualisierung elektronischer Musik und immer mehr Menschen interessieren sich für das Thema. Ich würde mir wünschen, dass einige der jungen KünstlerInnen sich von Beginn an noch mehr mit ihren VorgängerInnen und deren Arbeiten auseinandersetzen und dass gleichzeitig die älteren Generationen den Blick wieder mehr auf die Jungen wenden würden.

Mit den Strategien der RE:MIX-Kondition und einem geschärften Blick für spannendes historisches und zeitgenössisches Bild- und Arbeitsmaterial können innovative, eigenständige und neue Wege der Visualisierung elektronischer Musik gefestigt und immer neu erfunden werden.

Bibliographie

Bücher

- Falko Blask und Michael Fuchs-Gamböck, Techno. Eine Generation in Ekstase, Berhisch Gadlbach 1995
- Frederik Baker, The art of Projectionism, Wien 2008
- Hans Nieswandt, plus minus acht. DJ Tage DJ Nächte, Köln 2002
- Hans Scheugl und Ernst Schmidt jr., Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms, 2 Bände, Frankfurt am Main 1074
- Ingo Petzke, Das Experimentalfilmhandbuch, Frankfurt am 1989
- Laurent Garnier, Elektroschock. Die Geschichte der elektronischen Tanzmusik, Höfen 2005
- Michael Faulkner (Hg.), VJ. audio-visual art + vj culture, London 2006
- Pascal Bussy, Neonlicht. Die Kraftwerk Story. Kraftwerk. Mensch Maschine und Musik, Berlin 2005
- Philipp Anz und Patrick Walder (Hg.), Techno, Zürich 1995
- Timothy Jaeger, VJ. Live Cinema unraveled, Selbstverlag: o.O. 2005
- Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt am Main 1963
- Wassily Kandinsky, Punkt und Linie zu Fläche. Beitrag zur Analyse der malerischen Elemente, Neuilly-sur-Seine 1955
- Wassily Kandinsky, Über das Geistige in der Kunst, Neuilly-sur-Seine 1952
- Wassily Kandinsky und Paul Klee (Hg.), Der Blaue Reiter. Dokumentarische Neuausgabe von Klaus Lankheit, München 1965
- William Moritz, Optical Poetry. The life and work of Oskar Fischinger, Bloomington 2004

Bücher - Sekundärliteratur

- Andrea Gronemeyer, Schnellkurs Film, Köln 1998
- Birgit Hein und Wulf Herzogenrath (Hg.), Film als Film. 1910 bis heute. Vom Animationsfilm der zwanziger zum Filmenvironment der siebziger Jahre, Köln 1977
- Birgit Hein, Film im Underground. Von seinen Anfängen bis zum Unabhängigen Kino, Frankfurt am Main 1971
- Christoph Gruneberg (Hg.), Summer of Love. Psychedelische Kunst der 60er Jahre, Kat.Ausst., Liverpool/ Frankfurt/ Wien, 2005
- Christoph Klütsch, Computergrafik. Ästhetische Experimente zwischen zwei Kulturen. Die Anfänge der Computerkunst in den 1960er Jahren, Wien 2007
- Florian Rötzer (Hg.), Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt am Main 1991
- Friedhelm Böppe und Ralf Knüfer, Generation XTC. Techno und Ekstase, Berlin 1996
- Gerda Lampalzer, Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge, Wien 1992
- Hajo Düchting, Paul Klee. Malerei und Musik, München 2001
- Hans Emons, Für Auge und Ohr: Musik als Film. Oder die Verwandlung von Kompositionen ins Licht-Spiel, Berlin 2005
- Helga de la Motte-Haber, Musik und bildende Kunst. Von der Tonmalerei zur Klangskulptur, Laaber 1990
- Helmut H. Diederichs (Hg.), Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim, Frankfurt am Main 2004
- Institut für Museologie, Hochschule für Angewandte Kunst, die sechziger Jahre oder als alles möglich wurde. Kunst und Kultur in Österreich 1960-1970, Kat.Ausst., St. Johann bei Herberstein 1996
- Jean Baudrillard. Transparenz des Bösen. Ein Essay über extreme Phänomene, deutsche Ausgabe, Berlin 1992
- Joachim Jäger/ Gabriele Knapstein/ Anette Hübsch (Hg.), Jenseits des Kinos. Die Kunst der Projektion. Filme, Videos und Installationen von 1963 bis 2005, Ostfildern-Ruit 2006
- Karin von Maur, Vom Klang der Bilder, München 1999

- Klaus Neumann-Braun und Birgit Richard (Hg.), Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt, Frankfurt am Main 2005
- Lydia Haustein, Videokunst, München 2003
- Marie-Louise Angerer, Being seduced... on-between time after before but before after, in: Künstlerhaus Wien (Hg.), site-seeing: disneyfizierung der städte?, Berlin 2003
- Perspektiven. Zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung, Kat.Sammlg, Frankfurt am Main 1986
- Peter Weibel (Hg.), Kunst ohne Unikat. Multiple und Sampling als Medium. Techno-Transformationen der Kunst, Graz 1999
- Rudolf Arnheim, Film als Kunst, Berlin 1932
- Rudolf Frieling/ Wulf Herzogenrath (Hg.), 40JahreVideokunst.De. Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute, teil 1, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2006
- Ulf Poschard, DJ Culture. Discjockeys und Popkultur, Hamburg 1995/97
- Ursula Maria Probst und Peter Bogner (Hg.), Born to be a star, Wien 2006
- Uta Grosenick (Hg.), New Media Art, Köln 2006
- Veruschka Bódy/ Peter Weibel (Hg.), Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo, Köln 1987
- Volker Kalisch (Hg.), Synästhesie in der Musik/ Musik in der Synästhesie. Vorträge und Referate während der Jahrestagung 2002 der Gesellschaft für Musikforschung in Düsseldorf (25. – 28. September 2002) an der Robert-Schumann Hochschule, Essen 2004
- Wassily Kandinsky, Essays über Kunst und Künstler, Neuilly-sur-Seine 1955
- Werner Kamp und Manfred Rüssel, Vom Umgang mit Film, Berlin 1998
- Wulf Herzogenrath (Hg.), Nam June Paik. Fluxus/ Video, Bremen 1999
- Yvonne Spielmann, Video. Das reflexive Medium, Frankfurt am Main 2005

Ausstellungskataloge

- Der elektronische Raum. 15 Positionen zur Medienkunst, KatlAusst., Bonn 1998
- Elisabeth Fiedler/ Christa Steinle/ Peter Weibel (Hg.), Postmediale Kondition, Kat.Ausst., Graz 2005
- Eva Fischer (Hg.), sound:frame. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. 2007/ 2008, Kat.Ausst., Wien 2008
- Kinematograph. Hans Richter. Malerei und Film, Kat.Ausst., Frankfurt am Main 1989
- Kurt Kren, Kat.Ausst., Wien 1996
- Kurt Kren. Film Photography Viennese Actionism, Kat.AUusst., Wien 1998
- Kurt Kren. tausendjahre kino, Kat.Ausst, Wien 1996
- Norbert Pfaffenbichler/ Sandro Droschl in: Künstlerhaus Wien (Hg.), Abstraction Now, Kat.Ausst., Wien 2004
- sound&vision. Musikvideo und Filmkunst, Kat.Ausst., Frankfurt am Main 1993
- Sylvia Martin, video art, Köln 2006
- Ulf Poschardt (Hg.), Video. 25 Jahre Videoästhetik, Kat.Ausst., Ostfildern-Ruit 2003

Diplomarbeiten

- Jochen Peters, Visuelle Musik, KHM 2002
- Mia Makela, Live Cinema. Language and Elements, MA in New Media, Media Lab, Helsinki University of Art and Design, April 2006.
- Niklas Voelker, Visuals. Die Entwicklung von der visuellen Musik zum VJing, Universität der Künste Berlin 2003
- Susanne Scheel, VJing, 2004
- Woeishi Lean, An Approach to Audiovisualisic Designing Principles, Fachhochschule Salzburg 2007

Artikel

- Bazon Brock, Der Hang zum Gesamtkunstwerk, in: Bazon Brock (Hg.), Der Hang zum Gesamtkunstwerk, Kat.Ausst., Zürich 1983
- Dziga Vertov, 1922. Aus: Texte zur Theorie des Films, Franz-Josef Albersmeier (Hg.), Stuttgart 1998
- Gerhard Stöger, Rätsel, Radler, Robter, in: Falter 32/03 vom 06.08.2003
- Heinrich Deisl, Absolute Bilderwelten, in: ray. Filmmagazin. 09/ 07, Wien 2007
- Jan Rohlf, Generieren, nicht collagieren. Ton-Bildkorrespondenzen im Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik, in: in: Cinema 49: Musik. Schweizer Jahrbuch für Film, Marburg 2004
- Karl Heinz Bohrer, Die drei Kulturen, in: Jürgen Habermas (Hg.), Stichworte zur geistigen Situation der Zeit, Frankfurt am Main 1979
- Peter Weibel, Zur Geschichte und Ästhetik des digitalen Bildes, in: Ars Electronica 84, Kat.Ausst., Linz 1984
- Werner Jauk, Digital musics – digital culture. Der Körper als Interface, in: Alice Bolterauer/ Elfriede Wiltschnigg (Hg.), Kunstgrenzen. Funktionsräume der Ästhetik in Moderne und Postmoderne. Studien zur Moderne 16, Wien 2001
- Werner Jauk, The auditory Logic, in: Helga Nowotny/ Martina Weiss (Hg.), Jahrbuch 2000 des Collegium Helveticum der ETH Zürich, Zürich 2001

Artikel im Netz

- Agnes Fischer/ Ines Hubert, Visuelle Musik. Von der Avantgarde über das Musikvideo zum VJing, Internet: <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>, [Stand 13.6.2008]
- Andrea Jäger/ Susanne Retsch, Die Visualisierung von Musik, Internet: <http://visor.unibe.ch/WS01/visualisierung/Die%20Visualisierung%20von%20Musik.pdf>, [Stand 5.5.2008]
- Animated Music 1. Visual Music, Internetartikel im Zuge des internationalen Trickfilm Festivals in Stuttgart, Internet: http://www.awn.com/stuttgart_anifest/music/music1.html, [Stand 5.5.2008]
- Dieter Daniels, Sound&Vision in Avantgarde & Mainstream. Erweiterte, schriftliche Version des Vortrags vom 14. November 2004 im Virtuellen Studio des Fraunhofer-Instituts für Medienkommunikation, Internet:<http://netzspannung.org/archive/index> [Stand: 17.8.2008]
- Frank Fölsch, Florian Hayler und Shelly Kupferberg, Jugend-Kult-Ur-Suppe Techno: Entwicklungen und Erscheinungsformen einer Jugendkultur, Hausarbeit,

- FU Berlin, 1996, Internet: <http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at:4711/LEHRTEXTE/Foelsch.html> [Stand: 3.10.2008]
- Ingo Petzke, Der deutsche Avantgardefilm der Zwanziger Jahre, Internet: <http://209.85.129.104/search?q=cache:KDAgha9yRzsJ:www.fh-wuerzburg.de/petzke/oskar.html+oskar+fischinger+technik&hl=de&ct=clnk&cd=2&gl=at&client=firefox-a>, [Stand 5.5.2008]
 - Ingo Petzke, Mythen, Legenden und Lügen in der Filmgeschichte, Internet: <http://www.fh-wuerzburg.de/petzke/fisch.html>, [Stand 5.5.2008]
 - Jan Rohlf, Time stops here and place takes over. Zur Atmosphärenproduktion in Club und Disco, Club Transmediale 2000, Internet: http://www.clubtransmediale.de/archive/txt/PDF_ZIP/time.zip [Stand: 13.7.2008]
 - Jan Rohlf, The Mirror Ball of the Electronic Age, Club Transmediale 1999, Internet: http://www.clubtransmediale.de/archive/txt/PDF_ZIP/catalogue99.zip [Stand: 13.7.2008]
 - Kraftwerk, Wikipedia, Internet: [http://de.wikipedia.org/wiki/Kraftwerk_\(Band\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Kraftwerk_(Band)) [Stand: 07.10.2008]
 - Mia Makela, The Practise of Live Cinema, Internet: <http://www.solu.org> [Stand: 13.9.2008]
 - Mia Makela, VJ Culture. From Loop Industry to Real Time Scenarios, Internet: <http://www.solu.org> [Stand: 13.9.2008]
 - Peter Kirn, Macworld: Becoming a Mac Visualist - Live Visual Resources, Internet: <http://209.85.129.104/search?q=cache:jd-fzK3F4OwJ:createdigitalmotion.com/2007/01/10/macworld-becoming-a-mac-visualist-live-visual-resources/+visualism+vj&hl=de&ct=clnk&cd=6&gl=at&client=firefox-a>, [Stand 1.7.2008]
 - Reinhard Braun, VIDEOKUNST in Österreich. Ein eiliger Abriß, Internet: http://braun.mur.at/texte/video_3099.shtml, [Stand 5.5.2008]
 - Sabine Himmelsbach, Auszug aus einer Rede, Internet: <http://www.filmbuero-bremen.de/213.0.html>, [Stand 5.5.2008]
 - Sandra Naumann und Dieter Daniels, Audiovisualogie. 150 Jahre medialer Bild-Ton-Relationen in der Wechselwirkung von Kunst, Technik und Wahrnehmung Internet: <http://209.85.129.104/search?q=cache:0jmU2mifO84J:media.lbg.ac.at/de/content.php%3FiMenuID%3D66%26iContentID%3D66+timothy+jaeger+vj+live+cinema+unraveled&hl=de&ct=clnk&cd=4&gl=at&client=firefox-a> [Stand: 15.8.2008]
 - Wikipedia, Techno. Internet: <http://de.wikipedia.org/wiki/Techno> [Stand: 3.10.2008]

AKADEMISCHER LEBENSLAUF

Eva Fischer

Persönliche Informationen:

Geburtsdatum und –ort

7.7.1983, Linz

Aktuelle Adresse

Apollogasse 28/6

1070 Wien

0676.67.00.619

eva@soundframe.at

Akademischer Werdegang

- 1993 – 2001: Musikgymnasium Stift Admont
- 2001 – 2004 : Studium der Kunstgeschichte: Graz
- 2001 – 2003: 2. Fach: Kulturmanagement: Karl-Franzens Universität Graz
- 2003 – 2004: 2. Fach: Architektur: Technische Universität Graz
- 2004 – 2005: ERSMUS-Aufenthalt: Studium der Kunstgeschichte:
Universiteit Utrecht/ Niederlande
- Nov/ Dez 2004: Auslandspraktikum am Niederländischen Kulturinstitut Florenz:
Research am „Gabinetto Disegni e Stampe“ der Uffizien
- 2005 – 2006: Beendigung des Studiums der Kunstgeschichte and der
Karl-Franzens Universität Graz
- 2008: Verfassung der Diplomarbeit: Audio-visuelle Tendenzen.
Entwicklungen in der Visualisierung elektronischer Musik und in
der Clubkultur.

Berufliche Tätigkeiten:

- 2002 – 2004: Kunstvermittlung: Neue Galerie Graz, Kunsthaus Graz
- 2005: Organsiation des Symposions „Postmediale Kondition“ für Peter Weibel
- März 2006: Praktikum am Künstlerhaus Wien
- April 2006 –
- Januar 2007: Kunstvermittlung: Kunsthalle Wien
- Seit Januar 2007: Initiatorin, Kuratorin und Veranstalterin des jährlich stattfindenden „sound:frame. Festival zur Visualisierung elektronischer Musik“ (Künstlerhaus Wien)