

Hans Dieter Huber

VISUELLE MUSIK IN DER ERLEBNISGESELLSCHAFT

Vorbemerkung

Systemische Bildwissenschaft geht von drei Polen aus, die aufeinander bezogen und nicht aufeinander reduzierbar sind: das Bild, der Beobachter und das Milieu.¹

Das Entscheidende daran sind drei Dinge:

Erstens dass Bilder, Beobachter und Umgebungen als dynamische Systeme aufgefasst werden.

Zweitens, dass die Beobachtung und Beschreibung der *Interaktionen* innerhalb und zwischen diesen Systemen die entscheidende Aufgabe darstellt. Damit ist systemische Bildwissenschaft eine funktionale Wissenschaft. Ihr geht es nicht um das Wesen von Bildern, sondern darum, wie Bilder, Beobachter und Milieus funktionieren, indem sie miteinander interagieren.

Drittens ist der Begriff des sozialen Milieus letztendlich für das Verständnis von Sinn und Bedeutung von Bildern von zentraler Relevanz. Die Begegnung zwischen Bild und Beobachtern geschieht in einer bestimmten Umgebung oder Situation, die immer auch ein bestimmtes, soziales Milieu ist. Das Milieu hat eine kalibrierende oder voreinstellende Funktion für den Beobachter. Schon bevor er sich an einen bestimmten Ort oder in ein bestimmtes soziales Milieu begibt, weiß ein Beobachter meist ziemlich genau, welche Art von Bildern ihn dort erwarten und welche Art von Bildern dort auf gar keinen Fall zu finden sein werden. Er wird daher ferner auch schon vorher wissen, was als ein angemessenes Verhalten oder als eine angemessene Reaktion auf die Bilder gilt und was als unangemessenes Verhalten oder als eine anfänger- oder laienhafte Antwort gilt.

Bild und Sound als Synthese

Seit etwa Mitte der neunziger Jahre hat sich innerhalb der Klub-Kultur parallel zum Disjockey (DJ) der Videojockey (VJ) und seine weibliche Variante, die VJane, entwickelt. Der VJ entstand aus dem Bedürfnis der rhythmischen Visualisierung von Techno, House und Electronic Music. Das Bild als ein dynamisches System ist außerordentlich komplex strukturiert. Es besteht aus einzelnen Bildsequen-

.....

¹ Siehe hierzu ausführlicher: *Bild, Beobachter, Milieu - Interview mit Hans Dieter Huber*; in: Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Wege zur Bildwissenschaft. Zwölf Interviews*. Köln: Herbert van Halem Verlag 2004, S. 229-241; Hans Dieter Huber: *Systemische Bildwissenschaft*; in: Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Bildwissenschaft zwischen Reflexion und Anwendung*. Köln: Herbert van Halem Verlag 2004, S. 155-162 sowie Hans Dieter Huber: *Bild, Beobachter Milieu. Entwurf einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Ostfildern-Ruit: HatjeCantz Verlag 2004

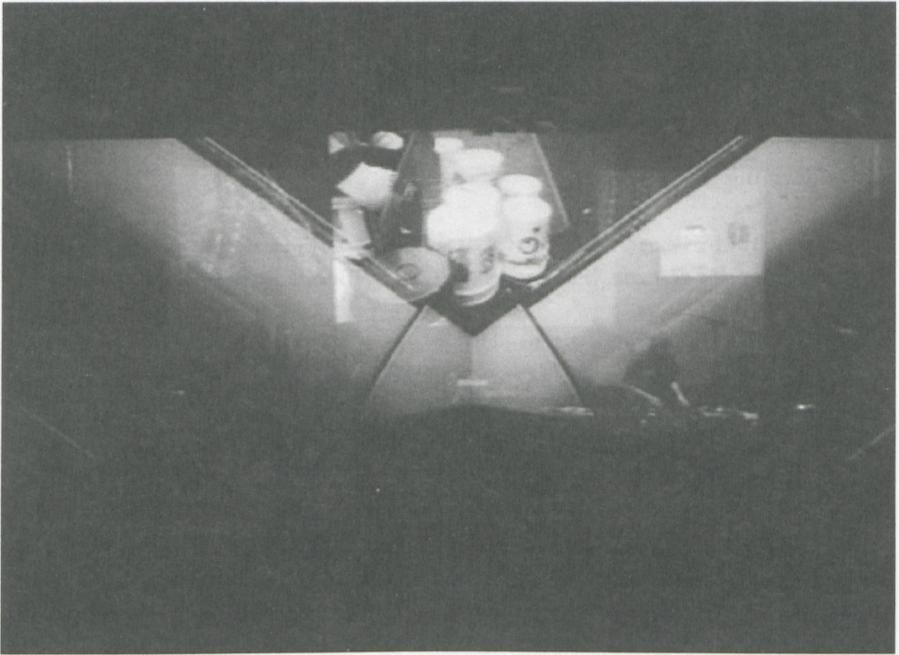


Abb. 1: *Light Surgeons: All Points between*, Amsterdam, *World Wide Video Festival*, Melkweg 2002

zen, den Szenen oder Loops, die entweder kurz nacheinander folgen oder auch übereinander und ineinander geblendet werden können. (Abb. 1) Hier sind alle Elemente des audiovisuellen Systems zu sehen. Es gibt verschiedene Projektionsflächen. Drei befinden sich hinter den Musikern, zwei große Frontalprojektionen können blitz- oder stroboskopartig darüber geblendet werden. Man erkennt die in einer Live Situation erzeugten Sounds und Bilder, die den entscheidenden Unterschied zur Videokunst sowie zum Musikvideo ausmachen. Hinzukommt eine mehr oder weniger starke räumliche Gestaltung. Es handelt sich also bei Visual Music um eine bewusste Inszenierung von Bild, Sound und Licht. Wie beim Djing der Sound gesampelt, geloopt, rückwärts abgespielt, beschleunigt, verlangsamt und gescratcht werden kann, so kann beim Vjing auch das Bild gesampelt, geloopt, rückwärts, vorwärts, seitenverkehrt, auf dem Kopf stehend abgespielt werden und es kann zeitlich gedehnt, verlangsamt und gejiggelt werden.

Das Sehen bewegter Bilder

Beim Sehen bewegter Bilder werden die sensorischen Oberflächen des Beobachters irritiert. Über die Perturbierung der Netzhäute werden räumlich verteilte Nervenverbände (*neural assemblies*) in eine spezifische Aktivität versetzt, die in ihrem komplexen Zusammenwirken den Seheindruck erzeugen. Die Wahrneh-

mung bewegter Bilder ist eine kognitive Konstruktion des Beobachters. Physikalisch gesehen, werden statische Einzelbilder in schneller Folge hintereinander ausgetauscht. Der Beobachter synthetisiert diese schnellen Folgen von Standbildern als eine kontinuierlich fließende Bewegung.

Was passiert beim Hören?

Die Perturbierung des Beobachters erfolgt zum einen über die sensorischen Oberflächen des Hörapparates (Ohrmuschel, Trommelfell, Hammer/Amboss, Haarzellen), andererseits aber auch über die Hautoberfläche, die in der Lage ist, Druckveränderungen wahrzunehmen (insbesondere bei großer Lautstärke). Beim Hören werden andere räumlich verteilte Nervenzellenverbände aktiviert. Trotzdem wirken die beiden sensorischen Systeme in der zeitlichen Synchronisierung des Wahrnehmungserlebnisses zusammen und konstruieren eine einheitliche, raumzeitbezogene Wahrnehmungssynthese.

Das Bild gibt dem Sound Sinn und Bedeutung

Die Visualisierung eines Soundtracks durch bewegte Bilder gibt dem abstrakten Sound einen anschaulichen Sinn und eine konkrete Bedeutung. Das bewegte Bild ist daher eine Anschauungshilfe für den Betrachter. Denn wie bereits Immanuel Kant in der Kritik der reinen Vernunft feststellte, arbeitet die Anschauung über das visuelle Vorstellungsvermögen und über die Bildung von Schemata der Begriffsbildung zu. Das Bild liefert also dem Vorgang des Begreifens und Verstehens oder seinem Resultat, dem Begriff, Fülle und Gehalt.

Der Sound gibt dem Bild eine zeitliche und rhythmische Struktur

Nimmt man in einem Experiment dieselbe Bildsequenz und kombiniert sie mit unterschiedlichen Soundtracks, wird die zeitliche Interpunktion und Interpretation der Bilder auf eine fundamentale Weise verändert. Das Bild erscheint schneller oder langsamer, je nachdem, welche Geschwindigkeit der Soundtrack besitzt.

Sampling

Vom Bildmaterial her gesehen, werden oft fremde, gesampelte Bildsequenzen aus Film oder Fernsehen verwendet. Zum anderen treten selbst gefilmte oder animierte Sequenzen hinzu. Relativ häufig findet man auch Super 8- Filmmaterial, das vor der Digitalisierung bearbeitet wurde. Das Sampling ist eines der zentralen Verfahren, das VJ und DJ vom Ansatz her verbinden. Es geht auf das CutUp-Prinzip zurück, wie es von Brion Gysin und William Burroughs in Paris in den 50er Jahren entwickelt wurde. Burroughs als Referenz in Bild und Ton von Visual Music Auftritten wird immer wieder zitiert, wie bei ReMi, pressplay oder dem Anti-Pop-Consortium. (Abb. 2)

Das Kölner VJ-Team *pressplay*. hat im Vorfeld eines Konzertes Videomaterial wie beispielsweise die Burroughs-Ausschnitte vorpräpariert. Der Ton dieser Bilder wird von *Solovye*v in seine elektronische Live-Musik eingemixt. Das VJ-Team *visuarte* produziert seinerseits einen remix des Videomaterials von *pressplay*., ab-



Abb. 2: Display: Visual Music Live And Exhibition Area; Stuttgart, Experimental Concert am 07.02.2003; VJ-Sets: pressplay., Köln und visuarte, Stuttgart; Musik: solovyeu, Stuttgart



Abb. 3: Anthony Balch: *The Cut-Ups*, 1965

gestimmt auf die Musik von *Solovyeu*.

Die verwendeten Ausschnitte gehen auf den Film »The Cut-Ups« von Anthony Balch aus dem Jahre 1965 zurück, in dem William Burroughs, Brion Gysin und Anthony Balch neue Schnitttechniken von Ton und Bild erprobten, die bis heute nichts an Aktualität verloren haben. (Abb. 3)

Das Bildmaterial der Visual Music ist selten narrativ. Als kleinste Einheit des visuellen Systems wird eine kurze, zyklische Struktur, der Loop oder Clip, bevorzugt. Visual Music besitzt auf Grund ihrer Live-Struktur eher Ähnlichkeiten mit dem Expanded Cinema. Es gibt keine festen Laufzeiten des Sets, ein freies Ein- und Ausblenden aus dem Bilderfluss ist möglich.

Die technische Entwicklung des Vjing ist vor allem durch neuartige digitale Techniken, eine verstärkte Prozessoren-Leistung und Grafikkartenkapazitäten möglich geworden. Neue Video-Audio-Mischer wie der Pioneer DVJ-X1 (2004), ein audiovisueller Live-Sampler und Mixer für DVD-Scratch und Vinyl-Scratch, das Kaoss Pad von Korg oder die Edirols von V-4 sorgen für neue Möglichkeiten der Manipulation von Bild und Ton in Echtzeit. Die Musik ist bei Visual Music im Gegensatz zu Musikvideos immer offscreen. Weder sind die Instrumente noch deren Spieler zu sehen.

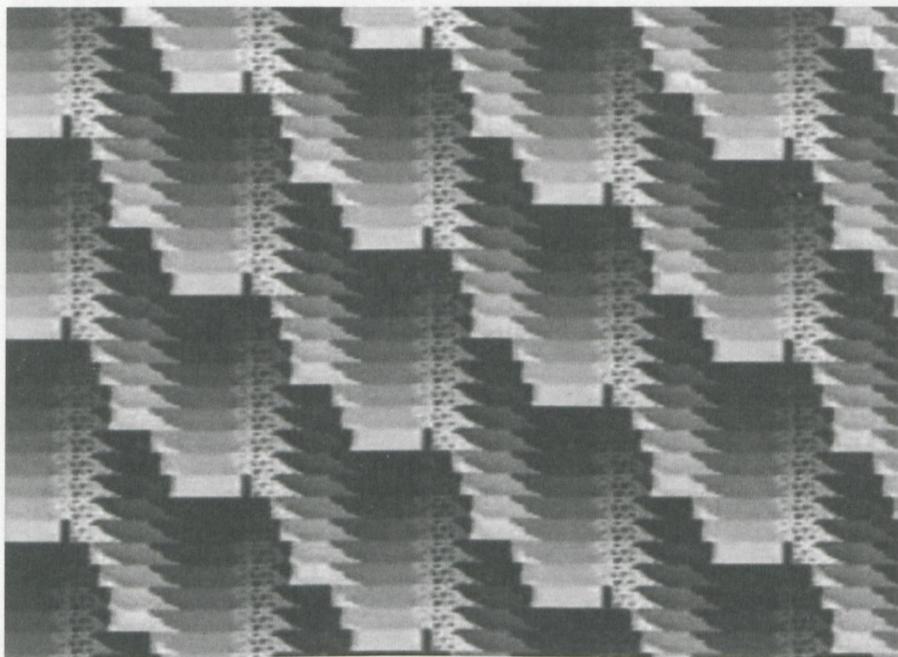


Abb. 4: ReMI: Mobile-V, 2000

Drei Möglichkeiten der Interaktion von Bild und Sound

In der Interaktion von Sound und Bild gibt es im Prinzip drei verschiedene Möglichkeiten.

Die erste Möglichkeit möchte ich als das *Primat der Musik* bezeichnen. Die Visualisierung ist sekundär, sie folgt den Vorgaben und Rhythmen der Musik. Dies ist die häufigste Form, die man in der Visual Music findet.

Die zweite Möglichkeit besteht im *Primat des Bildes*. Der Sound folgt den Vorgaben des Bildschnittes in der Bildgestaltung. Das Grazer Duo ReMI (Renate Oblak und Michael Pinter) nutzt einen Fehler der Grafikkarte ihres Windows-Rechner gezielt aus. Stroboskopartige schnelle Bildfolgen erzeugen, wenn man Glück hat, den Fehler. Wenn er ausgelöst wurde, hört das Bild nicht mehr auf zu laufen. Es ist nur ein einziger Frame, aber das getriggerte Bild läuft darufhin endlos ab. ReMI steuern diesen gezielt an, um selbstreferentielle, autonome Bildfolgen auszulösen. Sie gehen dabei von der grundlegenden Austauschbarkeit und Bedeutungsfreiheit des binären Codes aus. So öffnet Renate Oblak beispielsweise den binären Code einer Video-Datei, schneidet den Header heraus und bringt die Reihenfolge des binären Codes durcheinander, indem sie ihn durch cut and paste anders, zufällig und collageartig, wieder zusammen setzt. Dann wird die manipulierte Video-Datei wieder geöffnet, um zu sehen, welche zufälligen Änderungen sich durch den Eingriff ergeben haben. Auch exportie-



Abb. 5: *Display: Visual Music Live
And Exhibition Area; Stuttgart,
Experimental Concert am 07.02.2003:
VJ-Sets: pressplay., Köln und visuarte,
Stuttgart; Musik: solovyev, Stuttgart*

ren sie Teile des Bildcodes in ein Audio-Programm, das dann wieder zur Generierung von Sound verwendet wird. Von daher ist das Bild in ihren Arbeiten wie Mobile-V von 2000 das primäre Material und der Sound ergibt sich konsequent aus den Datenpaketen des Bildmaterials. (Abb. 4)

Die dritte Möglichkeit besteht darin, dass beide Quellen, Bild und Musik, in der Live-Situation aufeinander reagieren. Relativ häufig wird auch die Tonspur des Bildmaterials zur Soundgenerierung in der Live-Situation verwendet (wie bei den Light Surgeons) und umgekehrt Soundelemente über einen Videomischer zeitgleich visualisiert werden können. (Abb. 5)

Das bereits erwähnte Konzert enthielt drei Kombinationen. In der dritten Kombination wurde das aktuelle TV-Programm eines Senders in Echtzeit in die Videomixer von *pressplay.* und *visuarte* eingespeist und diente als Basis für die visuals der VJ-Teams, wobei die Musik von *Solovyev* auf die visuals reagierte und die visuals auf die Musik. Der Sound wurde visualisiert und der Ton der Fernsehsendungen zum Hintergrund noise der Musik.

2. Das Publikum von Visual Music

Musikvisualisierung ist ein Live-Act, ein Live-Event. Das Material wird in der Live-Situation zusammen mit dem Sound gemischt. Dieser Live-Mix unterscheidet Visual Music grundlegend von der Videoinstallation, der Videokunst und dem Music-Clip. Der performative Live-Charakter von Visual Music kann in Reproduktionen, Dokumentationen oder auf DVDs nicht gezeigt werden. (Abb. 6)



Abb. 6: sonar festival 2003 dj jeff mills
visuals pfadfinderei

Visual Music operiert mit auf die jeweiligen räumlichen Verhältnisse abgestimmten Projektoren und Monitoren. Live-Kameras, Mischer, Software, Effektgeräte, Projektoren, Monitore und räumliche Situationen können als insgesamt als ein komplexes dynamisches System verstanden werden.

Vom Beobachter aus gesehen, herrscht bei Live Visuals eher eine distraktive als eine konzentrierte Wahrnehmungssituation ohne festgelegte Blickrichtungen vor. Der Betrachter flaniert, tanzt oder unterhält sich. Das »socializing« oder »languaging« ist ein wichtiger Bestandteil der jeweiligen sozialen Milieus. Es geht um Sehen und Gesehen-Werden, sich Präsentieren und Präsentiert-Werden.

Der englische Psychoanalytiker Anton Ehrenzweig hat im Zusammenhang mit der Betrachtung von Bildern von einer zerstreuten Aufmerksamkeit gesprochen, die ein adäquateres Verständnis der Bilder ermögliche als eine zu starke Konzentration.² Er bevorzugte als Modus des Bildverstehen das unbewusste Abtasten in zerstreuter Atmosphäre, wie man sie in Clubs, auf Parties oder auch auf Messen findet. In den Clubs besteht zwischen dem Sound und den Visuals ein ständiger Konflikt. Die Visuals sollen nicht zuviel Aufmerksamkeit auf sich

² Anton Ehrenzweig: *The psychoanalysis of artistic vision and hearing: an introduction to a theory of unconscious perception*. London: Routledge & K. Paul 1953 sowie Anton Ehrenzweig: *Ordnung im Chaos. Das Unbewusste in der Kunst. Ein grundlegender Beitrag zum Verständnis der modernen Kunst*, München 1974, S. 17ff.



Abb. 7: *pfadfinderei: adidas B+b Party, Berlin 2003*

ziehen, sie sollen keine zu interessanten, den Tanz hemmenden Visuals bieten, sondern besser abstraktere Sequenzen zeigen, welche die Bereitschaft zum Tanzen unterstützen.

3. Milieus der Visual Music

In der Erlebnisgesellschaft werden ortsspezifische Installationen durch milieuspezifische Inszenierungen ersetzt. Meine These lautet, dass Visual Music eine milieuspezifische Form der Inszenierung und des Spektakels ist, die auf ein erlebnisorientiertes Publikum hin ausgerichtet ist. Milieuspezifische Inszenierungen wie die adidas B+b-Party in Berlin, die von der Gruppe Pfadfinderei inszeniert wurde, bis hin zur Gestaltung des visuellen Auftritts des Panasonic-Messestandes durch die Berliner Eventdesigner »Media Mutants«, in Zusammenarbeit mit Atelier Brückner, Stuttgart, sind die Antwort der Erlebnisgesellschaft auf die weitgehende Auflösung sozialer Schichten und deren Substitution durch milieuspezifische Lebensstile. (Abb. 7)

Der Leitgedanke lautet, dass mit der Auflösung der Klassengesellschaft und dem Übergang zu einer an Lebensstilen und mobilen Milieus orientierten Erlebnisgesellschaft die ortsspezifische Installation, die auf einem statischen,

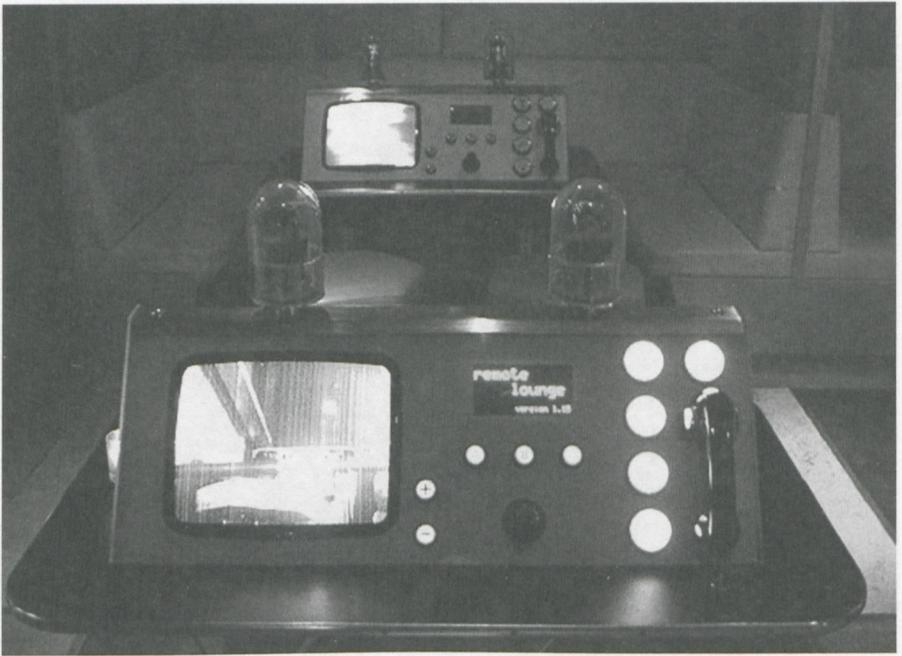


Abb. 8: Remote Lounge, New York

stabilen und ortsverbundenen Milieu oder einer definierten institutionellen Situation basierte, zu einer milieuspezifischen, temporären Inszenierung wurde. Sie sucht sich ihre Orte in Form einer Szene und als temporäres, mobiles Milieu. Raves, Clubs, Parties, Konzerte, aber auch Galerien, Kunstvereine, Museen, Messestände, Ausstellungspavillons, Automobilmessen oder sogar Jahreshauptversammlungen von Bankgesellschaften sind mögliche Inszenierungsorte von Visual Music.

Insgesamt gesehen, verblüfft die Vielfalt der unterschiedlichen Milieus, in denen Visual Music performt wird. Der Gegensatz zur äußerst verengten Sichtweise des Kunstsystems, als eines geschlossenen, weitgehend selbstreferentiell operierenden Systems, ist ganz augenfällig. Live Visuals sind ein temporäres Produkt, das außerhalb des Aufführungsortes und der Aufführung Gelegenheit nicht existiert. Es handelt sich um milieuspezifische Inszenierungen.

Die Institutionalisierung von Visual Music

Mittlerweile sind auch die ersten audiovisuellen Clubs entstanden wie das »Before 45« in London, die Remote Lounge in New York (seit 2001) (Abb. 8),

3 Vgl. Friedrich von Borries: *Überwachung als Erlebnis*. In: Sociologia Internationalis. Internationale Zeitschrift für Soziologie, Kommunikations- und Kulturforschung. 40. Band, Heft 2, 2002, S. 213–225.

Sven Väths Cocoon Club in Frankfurt, der einen Preis für die Innenausstattung von 3Dluxe bekommen hat oder der WMF 4-Club in Berlin, der von 2002–03 bestand.³

Museen, Kunstvereine oder Galerien halten sich bezüglich erlebnisorientierter Installationen noch ziemlich bedeckt, obwohl es auch hier immer häufigere Ausnahmen gibt. Vorwürfe, die in diesem Zusammenhang an die Museen und Kunstvereine gerichtet werden, betreffen die zunehmende Überalterung des Publikums und das Verschlafen von Medientrends. Dennoch findet die Musealisierung der Visual Music mittlerweile in einem Atem beraubenden Tempo statt. Der Sprung vom Foyer – oder Loungebereich in dem Ausstellungsraum geschieht noch etwas zögerlich, aber als Live-Event ist Visual Music durchaus assimiliert. Die Motive für die Verkunstung und Musealisierung von Visual Music liegen unter anderem in der Verclubbung der Museen, um ein jüngeres Zielpublikum zu gewinnen. Beispiele hierfür wären der Frankfurter Kunstverein unter Nikolaus Schafhausen, die Staatsgalerie Stuttgart (Kunst-Club für unter 40-jährige) oder die Kunsthalle Bremen, die seit November 2004 ebenfalls einen Kunstclub besitzt. (Abb. 9)

4. Zusammenfassung

Systemische Bildwissenschaft geht davon aus, dass eine Beobachtung von Bildern ohne einen konkreten Beobachter nicht möglich ist. Dieser Beobachter kann ein lebender Organismus, aber auch eine Maschine sein (zum Beispiel ein intelligenter Agent). Bild und Beobachter sind beide in spezifische Milieus einbettet. Diese Bestimmung ist insofern von Bedeutung, als hier erstens das Verhältnis zwischen Bildern und ihren ästhetischen, sozialen, institutionellen, ökonomischen, politischen oder kulturellen Milieus beschrieben sowie zweitens das Verhältnis zwischen Beobachtern, ihren sozialen Milieus und den darin gepflegten Lebensstilen und Existenzformen genauer untersucht werden kann. Löst man ein Bild in der Interpretation aus seinem ursprünglichen Milieu heraus, führt dies unter Umständen zu Artefaktbildungen und falschen Ergebnissen. Bild und Beobachter sind zum Zeitpunkt ihrer Begegnung immer in dasselbe Milieu einbettet. Es gibt keine Möglichkeit, dass sich Bild und Beobachter, wenn sie sich begegnen, in zwei verschiedenen Milieus befinden. Diese Tatsache ist von Bedeutung, da das Milieu voreinstellende und verhaltenskalibrierende Wirkungen auf den Beobachter hat. Es stellt ihn darauf ein, welche Arten von Bildern er in diesem Milieu höchstwahrscheinlich zu erwarten hat, wie er sich diesen Bildern gegenüber angemessen zu verhalten hat, wie er ihre ästhetische, gesellschaftliche oder historische Funktion verstehen soll, was als eine angemessene und adäquate Form des Handelns und Reagierens gegenüber diesen Bildern gilt. Man kann keines dieser drei Bestimmungstücke aus einer systemischen Bildwissenschaft entfernen oder eines der drei Elemente auf die beiden anderen reduzieren. Ohne Bilder gibt es keine



Abb. 9: Flyer des Kunstclubs der Kunsthalle Bremen, November 2004 (Vorder- und Rückseite)

Bildwahrnehmung, ohne Beobachter gibt es keine Interpretation von Bildern, und ohne ein umgebendes Milieu gibt es keine Situation, in der sich ein Bild und ein Beobachter jemals begegnen könnten. Diese Trilogie ist also grundlegend. Sie stellt die Ausgangssituation jeglicher bildwissenschaftlichen Untersuchungstätigkeit dar.