

07 VISUAL MUSIC [1]

//Holger Lund//

Definition und Skizze der Geschichte des Gegenstandes

Bei Raves, in Clubs, bei Partys und Konzerten, aber auch in Galerien und Museen ist seit einigen Jahren eine audiovisuelle Praxis beheimatet, die im öffentlichen Raum filmische Bilder und Musik miteinander kombiniert. In einer ersten definitorischen Annäherung könnte man diese Praxis der Musikvisualisierung Visual Music nennen. Sie beruht auf einem Dispositiv, bei dem in einem Raum zu Musik von DJs oder Live-Musikern Visuals, meist digitale Videosequenzen, live produziert werden. Die sequentielle Ordnung der Visuals ist entweder zyklisch oder assoziativ, sehr selten narrativ. Sie werden von VJs mit Video-Beamern projiziert oder auf Monitore geschaltet (vgl. Abb. 1 und 2).



Abb. 1: Beamer-Projektion des VJ-Teams *pressplay* bei den Meppener Lichtnächten, 2001



Abb. 2: Monitore im ehemaligen *Liquid Sky*, Köln, 2002

Einen Popularitätsschub erfährt das Vjing Ende der 1990er-Jahre dank der Entwicklungen in der digitalen Technik, insbesondere bei Prozessorenleistung und Grafikkartenkapazitäten. Real Time Processing, also in Echtzeit und live abgestimmtes visuelles Vorgehen zu Musik, ist seit 1999 technisch ohne Schwierigkeiten machbar.

Die Tätigkeit von DJs und VJs weist eine Reihe von Parallelen auf, es gibt jedoch auch signifikante Unterschiede. Auffällig ist zunächst die Wortableitung: ‚VJ‘ ist analog zu ‚DJ‘ gebildet, auch wenn die Auflösung der Bezeichnung VJ nicht ganz so klar ist wie beim DJ. Bei ‚VJ‘, Visual oder Video Jockey, handelt es sich um eine analoge Wortbildung zu ‚DJ‘, dem ‚Plattenhandlanger‘, von ‚disk‘ (Scheibe, Platte) und ‚jockey‘ (Handlanger) [2]. Zunächst waren DJs lediglich Moderatoren von Radiosendungen, die sich dann in den 1970er-Jahren zu Gestaltern von Musikprogrammen mit nahtlosem Übergang zwischen den Musikstücken entwickelt haben. Diese Moderatorenfunktion wurde auf den visuellen Bereich übertragen. Mit dem Aufkommen des Musikfernsehens (MTV) Anfang der 1980er-Jahre wurden die Musikvideo-Moderatoren VJs genannt, eine Bedeutung, die heute jedoch kaum mehr eine Rolle spielt.

Tatsächlich ist der VJ nicht nur der Wortbildung nach und hinsichtlich mancher Verfahren, wie Sampeln oder Loopen, in Analogie zum DJ zu sehen. Die Analogie ist weiterreichend. Der DJ ist jene Person in Diskotheken oder Clubs, welche Musik, Schallplatten, CDs oder digitale files, aus ihrem Repertoire selektiert, kombiniert und ineinander mischt. Der DJ ist für die musikalische Gestaltung von Veranstaltungen verantwortlich. Der VJ ist jene Person, die zu denselben Gelegenheiten und an denselben Orten Video- oder Animationssequenzen aus ihrem Repertoire selektiert, kombiniert und ineinander mischt, meist rhythmisch abgestimmt auf die Musik. Er ist für die visuelle Gestaltung verantwortlich. Zur Schnittmenge der Tätigkeiten von VJ und DJ gehört insbesondere das Mischen, live und in Echtzeit. Neben dem Sampling sind der Loop und der Remix Verfahren, das VJs und DJs parallel benutzen, indem beispielsweise geloopte Musiksequenzen oder sich wiederholende Beatpatterns in visuellen Loops ihr Pendant finden.

Allerdings gibt es auch Unterschiede, beispielsweise bei der Herkunft des Materials: DJs spielen selten genuin eigenes Material. Sie können auf gut sortierte Plattenläden zurückgreifen. VJs hingegen können nicht in einem Clip-Laden Videosequenzen einkaufen, daher verwenden sie häufig eigenes Material, vorpräpariertes oder live aufgenommenes. Somit kommen beim VJ letztlich mehr Funktionen zum Tragen als beim DJ. Ist dieser vornehmlich musikalischer Gestalter, so ist der VJ nicht selten Techniker (Installateur der visuellen Mittel), Bildhersteller, Produzent und visueller Gestalter in einem. Als visueller Gestalter liefert er übrigens nicht nur Videosequenzen, sondern mit Ihnen zugleich auch noch Licht und Farbe – was zu Konflikten führen kann. Etwa, wenn sich VJ und Lichttechniker gegenseitig hochschaukeln und die Clubs zu hell werden, was kürzlich Tobias Rapp in der *taz* beklagte: „Für die zahllosen Arten sich daneben zu benehmen, auf denen ein Großteil des Spaßes basiert, dessen Ruf einen zu später Stunde überhaupt noch auf die Piste treibt, fand man kein Dunkel mehr.“ [3]

Visuals können abstrakt oder figurativ sein, narrativ sind sie allerdings, wie bereits erwähnt, eher selten. [4] Durch den Loop als bevorzugte, zyklische Struktur fallen Visuals oft non-linear aus. Resultativ führt der abgestimmte Einsatz von Visuals zu Musik zu Visual Music. [5] Diese kann auch als eine Art Live-Cinema verstanden werden, mit zumeist mehreren, auf die räumlichen Verhältnisse abgestimmten Projektionen oder Monitoren. Kameras, Mixer, Software, Effektgeräte, Projektoren, Monitore und räumliche Situation können dabei ein dynamisches Dispositiv ergeben, das als Instrument des VJs bezeichnet werden kann. Vjing als Tätigkeit kann deswegen auch mit dem Begriff ‚mediale Raumgestaltung‘ gefasst werden.

Material der Visuals sind zum einen selbst gefilmte oder animierte Bildsequenzen, aber auch fremde, gesampelte Bildsequenzen, aus Film oder Fernsehen beispielsweise. Die gesampelten Bildsequenzen werden entweder so belassen, wie sie sind, oder bearbeitet, verfremdet und durch Montage neu kontextualisiert. Sampling ist dabei eines der zentralen Verfahren, das VJs mit DJs verbindet, insofern beide aus der Montage von vorfabriziertem Material neue Strukturen gewinnen.

Vom Dispositiv der VJs aus betrachtet, stellen diese vielleicht eher eine Art Live-Anti-Kino her: es gibt keine festen Zeiten, seitens des Rezipienten ist ein freies Ein- oder Ausklinken in den Bildfluss möglich. Die dramaturgischen Möglichkeiten sind deswegen begrenzt und zudem an Dauer sowie Charakter der Musik gebunden. Vermutlich gibt es aus diesem Grund so wenig narrativ arbeitende VJs. Die distraktive Wahrnehmungssituation erlaubt es nicht, narrativen Entwicklungen kontinuierlich zu folgen. Fast wirkt es so, als würde mit dem Vjing jene zerstreute Wahrnehmungssituation vorhanden sein, die Walter Benjamin dem Kino zu seiner Zeit so sehr ankreidete. [6] Dass keine fixe Blickrichtung wie im Kino vorhanden ist, verändert die Situation des Rezipienten: Er flaniert oder tanzt im Raum.

Zur distraktiven Wahrnehmungssituation kommt für VJs noch ein weiteres Problem in den Clubs dazu. Sie agieren zusammen mit dem DJ, sind jedoch gehalten, nicht zu eigenwertig zu arbeiten, weil sonst die Hauptfunktion von Clubräumen, das Tanzen in ihnen, zu kurz kommen könnte. Sobald daher die Aufmerksamkeit sich von der Musik auf zu interessante, tanzhemmende Visuals verschiebt, werden VJs von DJs oder Veranstaltern dazu gebracht, abstraktere Sequenzen einzuschieben, welche den Grad der Aufmerksamkeit beim Publikum schwächen.

Vielleicht auf Grund dieser problematischen Faktoren gehen VJs inzwischen so gerne über Musikorte (Rave, Club, Party) hinaus in andere öffentliche Räume wie Galerien und Museen; Räume deren Coolness-Faktor zwar geringer ist, die jedoch höhere Grade an Aufmerksamkeit ihrer Tätigkeit gegenüber mit sich bringen. Oder VJs verschieben ihre Tätigkeit gleich grundlegend, insofern sie anstelle von Live- nun Studiovisuals auf DVD produzieren. Diese können dann in einem viel weniger distraktiven Umfeld, wie etwa dem Wohnzimmer-Fernseher oder Computerbildschirm, wahrgenommen werden.

Zu bestimmen, seit wann es Visual Music als eine besondere Ausprägung von Musikvisualisierung gibt, fällt nicht leicht, wenn die historische Entwicklung in Betracht gezogen wird. Die Geschichte der Musikvisualisierung lässt sich grob in vier Phasen einteilen: [7]

1. Die Farbmusik seit der Renaissance, mit der Farborgel als bevorzugtem Instrument, koppelt Musik an Farb- und Lichtwerte.
2. Der experimentelle Film der späten 1920er und frühen 1930er Jahre (insbesondere der sogenannte ‚absoluter Film‘), etwa von Oskar Fischinger oder Len Lye, erweitert die visuelle Umsetzung von Musik auf das Bewegtbild.
3. Das Expanded Cinema der 1960er-Jahre, etwa mit Andy Warhols *Exploding Plastic Inevitable* oder der Single Wing Turquoise Bird-Gruppe, erweitert den Film in den Raum, begreift diesen in seiner Gesamtheit als potentielle Projektionsfläche.
4. Visuals.
 - a) Analoge Visuals mit VHS-Tapes als Trägermedium werden in den 1980er- und 1990er Jahren zunächst zu Bühnenshows und Raves projiziert, dann auch in Clubs.
 - b) Digitale Visuals werden mit dem Computer seit Ende der 1990er Jahre produziert und vor allem in Clubs und bei Festivals projiziert, seit kurzem aber auch in Kunstinstitutionen.

Visual Music als Kombination von Visuals und Musik unterscheidet sich von anderen Spielarten der Musikvisualisierung. Von der Farbmusik ist sie technisch und vom Dargestellten her unterschieden, insofern die Farbmusik lediglich eine Umsetzung von Musik in Licht und Farbe anstrebte. Vom experimentellen Film ist die Visual Music geschieden durch die Art der Musik und den Live-Charakter. Vom Expanded Cinema und der Videokunst ist sie durch ihre konsequentere rhythmische Gebundenheit an die Musik unterschieden und von den Musikshows im Fernsehen sowie den Musikvideos durch die Abwesenheit eines Popstars, auf den hin das visuelle Geschehen zentriert ist. Anders gesagt: die Musik ist bei Visuals immer offscreen, weder sind die Instrumente noch deren Spieler zu sehen, bei Musikvideos hingegen ist die Musik meist onscreen vorhanden (wenn auch in der Regel nur mit simuliertem Instrumentenspiel). Zudem ist Visual Music bislang vor allem ein Live-Ereignis gewesen, anders als die filmischen Studioproduktionen von Musikvideos. In dem Maße jedoch, in dem Visual Music inzwischen auch auf DVD fixiert wird, sei es als Live-Mitschnitt oder Studioproduktion, beginnt die Grenze zu Musikvideos zu verschwimmen. [8]

Gegenwärtige Situation und mögliche zukünftige Entwicklungen

Dass DJs sich in den neunziger Jahren zu Popstars und eigenständigen Musikern mit den Turntables als Instrument entwickeln konnten, ist bekannt. Anders verhält es sich mit den VJs. Diese scheinen immer noch, zumindest in Clubs, Handlangerstatus zu besitzen, den Musikern also dienstbar zu sein, wenn sich auch die Wertigkeit von DJ und VJ langsam anzugleichen scheint. Indikator hierfür ist das Size Lettering bei Plakaten und Flyern, VJ Sets werden immer öfter gleichwertig mit DJ Sets angekündigt. Da VJs in der Regel live agieren, liefern sie ein temporäres Produkt, das außerhalb des Aufführungsortes und der Aufführungsgelegenheit – im Unterschied zur Musik – nicht existiert. Das Publikum ist zahlenmäßig dadurch recht eingeschränkt, was die Popularität des Vjing mindert. Dennoch gibt es mittlerweile sogar erste audiovisuelle Clubs. Etwa das Before 45 in London, das eine „cinematic drinking experience“ verspricht, „where the screen is rather than the soundsystem in the focus of the night“ [9]. Residents sind dort die Gründer des audiovisuellen DVD-Labels Addictive TV, die, eigener Aussage nach, folgendes bieten: „we play AV mixes, oddball animations, leftfield music videos, film remixes and other twisted stuff.“ [10]

Ähnlich verhält es sich mit Medienkunst-Clubs oder Visual Lounges wie der seit 2001 in New York betriebenen Remote Lounge. Dort wird solches Gewicht auf Screens gelegt, dass Visuals als zentraler Bestandteil der räumlichen Konzeption erscheinen.



Abb. 3 a-c: Remote Lounge, New York, 2001

Das Verhältnis von Musikern und VJs wird sich jedoch entscheidend verändern mit den neuen technischen Möglichkeiten, die audiovisuelles Arbeiten seitens einer einzigen Person live ermöglichen und die Trennung von Musiker und VJ aufheben. Addictive TV vermuten, „there may be more AV artists coming through now, guys doing both visuals and music.“ [11] Inwiefern das den Simultan-Hersteller von Tönen und Bildern in der Live-Situation überlasten kann, wird gleich noch zu erörtern sein. Technisch jedenfalls arbeiten Audio-Hersteller mit Hochdruck an der Verbindung von Musik und filmischen Bildern. Paradebeispiel dafür ist der 2004 auf den Markt gebrachte Pioneer DVJ-X1 (Abb. 4), ein audiovisueller Live-Sampler und Mixer, mit dem DVDs wie Vinyl-Schallplatten zu scratchen sind.



Abb. 4: Pioneer DJV-Mixer

Der DVJ-Mixer besitzt nicht nur einen programmatischen Namen, der DJ und VJ verschmilzt, er erlaubt tatsächlich als digitaler Audio- und Video-Turntable Manipulationen von Ton und Bild in Echtzeit. Audio-CDs und Video-DVDs werden dabei prinzipiell gleich behandelt, man kann sie mixen, so dass live Schnitt-, Montage- und Bearbeitungsprozesse möglich sind, für die vor einigen Jahren noch eine aufwendige und zeitintensive Postproduktion notwendig war. Ebenfalls technisch sehr avanciert sind das Kaoss Pad von Korg oder Edirols V4, von Audio-Herstellern entwickelte Geräte, die vorsehen, dass Musik und Video simultan live gemischt werden, sei's vom DJ, sei's vom VJ.

Die Grenzen audiovisueller Arbeitsweise, bei der Musik und Bilder von einer Person stammen, erlebte vor kurzem der Minimal Techno-DJ Richard Hawtin. Für sein *Plastikman*-Projekt beim *Mutek Festival* in Montreal im Juni 2004 ließ er sich von mehreren internationalen Entwicklerteams eine große multimediale Steuerungseinheit, den CTRL-Live-Controller bauen, der mit der Videosoftware *Touch* von Derivative und der Audio-Software *Ableton* arbeitet (Abb. 5).



Abb. 5: CTRL-Live-Controller

Diese Steuerungseinheit verschafft Hawtin in Echtzeit Kontrolle und manipulativen Zugriff auf über 120 Parameter von Audio, Video, Licht und Effekten. Hawtin legte nur den ersten und letzten Track des Konzertes fest, dazwischen lagen ausschließlich Improvisationen. Für just diese spontan improvisierende Vorgehensweise ließ er die Steuerungseinheit entwickeln. Das audiovisuelle Ergebnis wurde in der Kritik allerdings eher als problematisch eingestuft: „Die Videoprojektionen setzten immer wieder aus, die Mixe wirkten unbeholfen, und dem Set mangelte es an Kohärenz sowie einem übergeordneten Spannungsbogen“. [12] Hawtin selbst beurteilte das Konzert wie folgt: „Künstlerisch war das größte Problem, dass ich mir für diesen ersten Auftritt zu viele Freiheiten und Möglichkeiten offen lassen wollte. Die Menge an Informationen, die mir zur Verfügung stand, war einfach überwältigend. Es wäre sicher besser gewesen, mich stärker einzuschränken und das Set besser zu planen. Ich hatte mir vorab lediglich überlegt, mit welchem Track ich anfangen und mit welchem ich aufhören wollte. Alles andere wollte ich spontan entscheiden. Aber deshalb hört sich das Set teilweise auch etwas zusammenhanglos an. Unsere technische Zusammensetzung ermöglicht mir, unmittelbar jeden visuellen Loop mit jedem Audio-Loop zu verbinden. Jetzt ist es vor allem eine Frage der Übung, davon so Gebrauch zu machen, dass es stimmig ist.“ [13]

Ein anderer Weg der audiovisuellen Gemeinschaft bahnt sich mit AV-Teams an, bei denen Musiker fest mit VJs zusammenarbeiten und gemeinsam Sets entwickeln. Von diesen AV-Teams gibt es inzwischen immer mehr, genannt seien neben Addictive TV als bekanntere Formationen noch Rechenzentrum, Bauhaus, die *LabLand*-Reihe mit Pfadfinderei und Modeselektor im WMF Berlin, Yoshi Sodeoka und sein Team, George Millward & Brian McClave und die Mellowtrons. Hintergrund der Bildung audiovisueller Gemeinschaften dürfte auch die von manchen als unbefriedigend empfundene Arbeitssituation in den Clubs sein. Das DJ- und VJ-Booking legt oft keinen großen Wert auf eine Abstimmung der auditiven und visuellen Stile, nicht selten treffen sich DJ und VJ zum ersten Mal am Veranstaltungsabend, was intensiveren, entwicklungsreicheren Verbindungen von Musik und Bildern kaum förderlich ist.

Die erwähnte Art, in der das Booking seitens der Clubs betrieben wird, belegt, welchen Status man den VJs und der audiovisuellen Abstimmung zuteilt. Vielen Clubbetreibern dürfte es vor allem wichtig sein, dem Publikum mit den VJs eine visuelle Zusatzdienstleistung anzubieten, die über herkömmlich Licht- und Farbspiele hinausgeht. VJs liefern dann eine Art von Bewegtbildtapete, atmosphärisch sicherlich auch deshalb bedeutsam, weil die filmischen Bewegungen zu Tanzbewegungen animieren sollen.

Von dieser Situation her und aufgrund der genannten distraktiven, eingeschränkten Wahrnehmungsmöglichkeiten von Visual Music im Clubumfeld dürfte das Interesse nicht nur von VJs sondern auch von DJs oder Live-Musikern an öffentlichen Räumen außerhalb von Clubs rühren. Dazu zählen auch Kunstinstitutionen, bei denen Visual Music erstaunlich offene Türen findet. Auch wenn der Sprung vom Foyer- oder Lounge-Bereich dieser Institutionen in ihre Ausstellungsräume hinein noch etwas zögerlich vonstatten geht, und punktuelle Live-Veranstaltungen gegenüber dauerhafteren, installativen Ausstellungen bevorzugt werden, so ist doch die Geschwindigkeit, mit der Visual Music in Kunstinstitutionen Fuß fasst, welche aktuelle Entwicklungen sonst eher langsamer assimilieren, durchaus atemberaubend zu nennen. Zumal, wenn man bedenkt, dass Visual Music als zeitgenössische Praxis der Visuellen Musik gerade erst seit ein paar Jahren existiert und aus dem Clubbereich kommt, den die meisten Kuratoren kaum häufig aufzusuchen pflegen.

Gründe für diese rasche Assimilation der Visual Music gibt es einige. Zu nennen wäre etwa die Verclubbing der Museen als Marketingstrategie, um ein jüngeres Zielpublikum zu gewinnen. [14] Zwei Dinge dürften die traditionellen Kunstinstitutionen hierbei besonders fürchten: die Überalterung ihres Publikums sowie den Vorwurf, schon wieder einen Medientrend verschlafen zu haben, nachdem erst zwanzig Jahre lang Videokunst betrieben werden musste, bevor sie in den 1980er-Jahren von den Kunstinstitutionen in ihren Kanon aufgenommen worden ist.

Dass institutionelle Räume die Wahrnehmung und Kategorisierung von Produkten in Design und Kunst erheblich prägen, ist bekannt. Sie können den Kunstverdacht bezüglich bestimmter Produkte steigern oder mindern und damit eine regulative Funktion ausüben. Nicht anders verhält es sich bei Visual Music, auch hier kommt die regulative Funktion von institutionellen Räumen zum Zuge. Ihre Lösung vom Dancefloor der Clubs, dessen institutionelle Kunstferne außer Frage steht, schuf die Voraussetzung für eine kunstverdächtige Rezeption in institutionellen Kunstfoyers oder -Lounges und in musealen Ausstellungsräumen. Die Kunsthaltigkeit letzterer wiederum ist institutionell verbrieft, so dass es schon schwerer fallen mag, das dort Gezeigte als Nicht-Kunst zu klassifizieren.

Daher pendelt heute die Einschätzung dessen, was Visual Music ist oder sein kann, zwischen Medienkunst und Mediendesign. Die Dienstleistungsrelation ist im Clubbereich evident, die Autonomisierung, welche Visual Music im musealen Raum erlangt, nicht minder. Aber auch die Beschaffenheit der Visual Music unterscheidet sich je nach dem Ort ihrer Aufführung: die in Kunstinstitutionen gezeigten Arbeiten bieten in der Regel ein wesentlich engeres, intensiveres Zusammenspiel von Musik und filmischen Bildern. Zumal, wenn es sich um DVD-Produktionen handelt, die ein abgestimmteres, audiovisuell komponierendes Vorgehen erlauben, im Unterschied zum improvisierenden Vorgehen live im Club.

Aufmerksamkeit erlangen die DVD-Produktionen von Visual Music derzeit auch noch von ganz anderer Seite, nämlich von der Musikindustrie. Deren Markt- und Umsatzvolumen hat sich gegenüber 1997 halbiert, wohingegen der Absatz von Musik-DVDs allein im ersten Halbjahr 2004 um 60% zulegen konnte. Das liegt mit Sicherheit an der Popularisierung von DVD-Playern, die seit etwa einem Jahr zu sehr niedrigen Preisen als Massenware angeboten werden. Solche Wachstumsraten werden nicht dauerhaft zu halten sein. Dennoch: im insgesamt stark schrumpfenden Marktumfeld der Musikindustrie müssen solche außergewöhnliche Wachstumsraten auffallen, weshalb vermehrt in Musik-DVD-Produktionen investiert wird. Doch nicht allein die Musikindustrie, auch Handy-Hersteller konzentrieren sich auf audiovisuelle Produktionen: das Motorola RAZR V3 Handy, seit Herbst 2004 im Handel, ist in der Lage, MPEG 4 Videoclips abzuspielen und Nokia brachte mit dem media phone 7700 ein visuelles Radio mit Videostream auf den Markt. Und Sony Music Entertainment kündigte zusammen mit Intel kürzlich eine Musikvideoapplikation für das Handy an. Daran ist zu erkennen, dass Musikvideos sich vom Fernseher und vom Internet ausweiten werden auf das Handy. Eingliedern in diese Entwicklung lassen sich zudem Game-Konsolen und MP3-Player, insofern sie videofähig produziert werden.

Damit einhergehen wird so etwas wie ein großer Contentdurst. Musikvisualisierungen werden produziert werden, auch jenseits der herkömmlichen Onscreen-Musikdarstellungen der Musikvideos, bei welchen die Musiker agierend zu sehen sind, allein um die Nachfrage nach visuellem Content zu befriedigen. Die Offscreen-Musikvisualisierungen werden dabei vermutlich nicht immer relevante audiovisuelle Kombinationen hervorbringen. Vieles deutet auf Automatisierungsprozesse hin, die eher in asynchrone Winamp-Visualisierungen münden werden. Gerade die Tatsache, dass die Audio-Hersteller audiovisuelle Geräte entwickeln, lässt den Schluss zu, dass der DJ oder Live-Musiker gleich beides erledigen soll. Dabei werden inzwischen an bestimmte Parameter der Musik, z.B. Höhen oder Tiefen, bestimmte Clips oder Loops automatisch gebunden, um dem maschinell-monotonen ‚on the beat‘-Schnitt und der ermüdenden perfekten Beatsynchronisierung auszuweichen.

Was die weitere Entwicklung der Visual Music als audiovisuelle Einheit anbelangt, so wird die Gleichwertigkeit von Musik und Visuals sich vermutlich durchsetzen. Verstärkt werden dürfte diese Tendenz zur Gleichwertigkeit durch die Produktionszusammenhänge, die mit der DVD verbunden sind und genuin audiovisuelle Studioproduktionen erlauben bzw. fördern.

Studiovisuals selbst werden eine immer wichtigere Rolle spielen, nicht zuletzt wegen des Contentdurstes von Musikfernsehen, Internet, Handy und weiteren Geräten. Coldcut/Hexstatic lieferten hierzu mit ihren CD+CD-Rom Editionen *Let Us Play* (1997) und *Let Us Replay* (1998) erste und wegweisende Versuche.

In dem Maße, wie die DVD Trägermedium für Visual Music wird, entstehen erste DVD-Labels, die sich teilweise ausschließlich mit der Produktion und Distribution von Visual Music beschäftigen. Dazu zählen heute neben Addictive TV und Moonshine Movies etwa Dalbin, DIN AV, onedotzero oder EYE|CON. [15] Diese Labels stellen keine Musikvideos als Verkaufshilfen her, sondern sie fördern und verkaufen Visual Music als eigenständige audiovisuelle Einheit. Aber auch herkömmliche Audio-Labels denken inzwischen audiovisuell. Dies belegt etwa die Aussage von Steve Beckett, Labelgründer von Warp Records: „Wenn ich mir die Entwicklung anschau, dann werden auf Warp Records in drei, vier Jahren die Ton-automatisch auch Bildträger sein. Die DVD gewinnt auf jeden Fall an Bedeutung.“ [16]

Einen Medienwechsel bedeutet in diesem Zusammenhang das neueste, soeben erschienene Album von Pfadfinderei/Modeselektor mit dem Titel *Labland*. Dieses erscheint nicht mehr als Audio-CD, sondern nur noch als DVD, so dass die Musik von vornherein nur als visualisiertes Produkt erhältlich ist.

Durch die Zirkulation von Musikdateien in Internet-Tauschbörsen oder durch legale Downloadmusikdateien entsteht ein visuelles Vakuum, dessen Beseitigung jungen Musikhörern doch so sehr am Herzen zu liegen scheint, dass der Diebstahl von Covern – nicht Tonträgern! – in Musikläden ständig wächst und inzwischen jenen der Tonträger überrundet hat. Hier sehen Manager der Musikindustrie mit Musikvideos und Musik-DVDs inzwischen eine Chance. Denn auf diesem Weg besteht die Möglichkeit visueller Imagebildung, visueller Repräsentanz und visueller Reindividualisierung (gegenüber den visuell entindividualisierten Dateien). Musikvideos wie auch Visual Music könnten hierbei als eine Art ‚extended cover‘ fungieren.

Damit sich Visual Music, sei sie mehr oder weniger vermischt mit Musikvideos, dauerhaft durchsetzen kann, ist jedoch die Erstellung einer audiovisuellen Kategorie auf dem Markt und beim Verkauf in den Musikläden unabdingbar. Momentan jedenfalls steckt die Distribution von Visual Music als genuin studioproduzierte audiovisuelle Einheiten noch in den Anfängen. Interessant zu beobachten ist die aktuelle Verwirrung auf dem DVD- und Audio-CD-Markt. Für Visual Music auf dem Trägermedium DVD ist in den Musikläden kein Platz vorgesehen. Vielmehr wird unterteilt in traditionelle Audio-CDs und neue DVD-Angebote (DVDs mit kommerziellen Musikvideoclips oder Live-Dokumentationen). Die Verbindung von Visuals und Musik, die bereits sowohl live als auch im Studio praktiziert wird, lässt sich mit der herkömmlichen Marktsituation noch nicht vereinbaren, wird aber voraussichtlich ihren Platz finden, nicht zuletzt dank kommerzieller Erwartungen.

Vielleicht nicht unabhängig von der aktuellen Marktsituation ist zu beobachten, dass Reflexion und Praxis des Vjing in den Jahren 2002 und 2003 in Wissenschaft und Lehre erstmals Einzug gehalten haben: ein Kolloquium und ein Seminar hierzu fanden an der Universität der Künste Berlin statt, ferner gab es Seminare an der Bauhaus Hochschule Weimar und an der FFH Potsdam, an der Kunstschule Wien, der FH Vorarlberg und am Londoner Institute of Contemporary Art, um nur einige zu nennen. Flankiert wird diese hochschulinstitutionelle Wertschätzung von institutionalisierten Wettbewerben und Festivals für VJs.

Von der beruflichen Ausbildung her sind VJs oft Grafiker, Architekten, Web-Designer, Programmierer oder auch Künstler. Noch zu kurz wird Vjing in Seminaren von Medien-, Design- und Kunsthochschulen angeboten, als dass über den Hochschulweg ausgebildete VJs vorhanden sein könnten. Dass sich dies ändert, scheint absehbar.

Anders verhält es sich dagegen in den USA. Die modularere Hochschulausbildung begünstigt die Entwicklung von genuinen AV-Artists, die jedoch, im Unterschied zu Hawtin und anderen audiovisuellen Personalunionen, nicht live audiovisuell performen und sich einer möglichen Überforderung aussetzen, sondern im Studio Musikvisualisierungen betreiben und sich zeitversetzt um Musik und Visualisierung kümmern. Dank ihrer Ausbildung verfügen AV Artists über musikalische wie filmische Kompetenzen in einer Person. Sie können sich dann etwa über analoge, auditive und visuelle Verfahrensweisen wie Schnitt oder Sampling einem Thema audiovisuell nähern.

1925 formulierte Walther Ruttmann vorausblickend: „Es wird sich deshalb ein ganz neuer, bisher nur latent vorhandener Typus von Künstler herausstellen, der etwa in der Mitte von Malerei und Musik steht.“ – wie das heute Aussehen kann, lässt sich am Video *Small Room Tango* des jungen AV Artist Gabriel Shalom aus New York zeigen. Bei diesem Video stellte Shalom die Musik her, agiert als Musiker und Schauspieler im Video, filmt und produziert es. Shalom sieht den Schnitt als entscheidendes Kriterium audiovisueller Produktionen an und löst die Bilder spielender Klavierhände von der Musik, um sowohl einen Tanz der Finger als auch eine Art Tanz des Schnitts zu erzeugen (Abb. 6 a-c). Dadurch etabliert er zudem ein Spiel um die Frage von Onscreen oder Offscreen-Visualisierung von Musik. Diese erscheint zunächst Onscreen visualisiert zu sein, nach dem Motto „what you see is what you hear“, wird jedoch durch die Schnitte und die Montage immer mehr zu einer Offscreen-Visualisierung, insofern Schnitt und Montage die Musik von den Bildern disoziiieren und die Aufmerksamkeit auf sich selbst ziehen.



Abb. 6 a-c: Gabriel Shalom, Stills aus *Small Room Tango*, 2004

Fußnoten

[1] Im November 2004 überarbeitete, ergänzte und veränderte Version des Beitrags „Oszillationen - DJ/VJ-Kombinationen als Schnittstellen von Kunst und Design“ zum Kolloquium 'Geschichte, Gestaltung, Geschlecht' der Universität der Künste Berlin, 14.-16.11.2002, veröffentlicht unter www.gendernet.udk-berlin.de, Genderzine 03, 2003.

[2] Der Begriff ‚Discjockey‘ scheint erstmals 1941 in *Variety* benutzt worden zu sein. Vgl. Kluge, Friedrich: *Etymologisches Wörterbuch zur deutschen Sprache*, Art. Diskjockey, Berlin/New York, ²³1999. Eine kurze historische Zusammenfassung zur Entwicklung und Funktion des DJs findet sich bei Poschardt, Ulf: „Le pantha rhei digital“, in: Centre National d'Art et de Culture Georges Pompidou (Hrsg.): *Sonic Process. Une nouvelle géographie des sons*. Kat. d. Ausst. 16.10.2002-06.01.2003, Centre Pompidou, Paris, 2002, S. 80ff

[3] Rapp, Tobias: „Hang the VJ“, in: *taz berlin lokal*, 01.07.2004, S. 27.

[4] Für narrative Visuals vgl. beispielsweise www.syntheticstar.com/kleinpro.htm oder die einige Mixe der Mixmasters-Serie, Moonshine Movies (Hrsg.): *Mixmasters, Episode 1-5. a fusion of film an electronic music*, produziert von Addictive TV, DVD, 2002-2003, passim.

[5] Vgl. Romano, Tricia: „Hybridelity“, in: *Artbyte*, Vol.III, No.6, March-April 2001, New York, 2001, S. 52-59 oder s. auch www.artbyte.com/mag/mar_apr_01/hybrid.html. Begriffsgeschichtlich lässt sich der Terminus „Visual Music“ auf die 1970er-1980er Jahre zurückführen, in dieser Zeitspanne, parallel zur Entwicklung analoger Visuals, wurde er gebräuchlich für filmische Live-Begleitungen zu Musik. Vgl. hierzu Bódy, Veruschka; Weibel, Peter (Hrsg.): *Clip Klapp Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*. Köln, 1987, passim.

[6] Vgl. Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a.M., ³1969.

[7] An dieser Stelle sei Niklas Völker für die freundliche Überlassung seiner unpublizierten Diplomarbeit „Visuals. Die Entwicklung von der visuellen Musik zum Vjing“, 2003, besonders gedankt. Kontakt: www.pfadfinderei.com. Ferner sei dankend verwiesen auf Kraus, Stefan, „Qualifikationsvorhaben visual music“, 2003, www.uni-weimar.de/~kraus10/aaa/.

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

[9] „Addictive TV“, in: *Lowdown #40*, March 2004, S. 80.

[10] ebd.

[11] ebd.

[12] Hoffmann, Heiko: „Plastikman live“, in: *Groove, #89*, August/September 2004, S. 93.

[13] ebd.

[14] Als Beispiel sei der KunstClub der Staatsgalerie Stuttgart genannt, der explizit unter 40-Jährige anspricht. Vgl. www.staatsgalerie.de.

[15] Vgl. www.addictive.tv; www.dalbin.com; www.din-av.de; www.onedotzero.com oder www.eye-con.tv.

[16] Braun, Christoph: „Video Re-Vision“, Interview mit Steve Beckett, in: *Groove*, #90, Oktober/November 2004, S. 9.

Literatur|Quellen

„Addictive TV“, in: *Lowdown* #40, March 2004, S. 80.

BENJAMIN, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a.M., ³1969.

BÓDY, Veruschka; WEIBEL, Peter (Hrsg.): *Clip Klapp Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*. Köln, 1987.

HOFFMANN, Heiko: „Plastikman live“, in: *Groove*, #89, August/September 2004, S. 93.

LUND, Holger: „Oszillationen - DJ/VJ-Kombinationen als Schnittstellen von Kunst und Design“ zum Kolloquium ‘Geschichte, Gestaltung, Geschlecht’ der Universität der Künste Berlin, 14.-16.11.2002, veröffentlicht unter www.gendernet.udk-berlin.de, Genderzine 03, 2003.

POSCHARDT, Ulf: „Le pantha rhei digital“, in: Centre National d’Art et de Culture Georges Pompidou (Hrsg.): *Sonic Process. Une nouvelle géographie des sons*. Kat. d. Ausst. 16.10.2002-06.01.2003, Centre Pompidou, Paris, 2002, S. 79-88.

RAPP, Tobias: „Hang the VJ“, in: *taz berlin lokal*, 01.07.2004, S. 27.

ROMANO, Tricia, „Hybridelity“, in: *Artbyte*, Vol.III, No.6, March-April 2001, New York, 2001, S.52-59 oder s. auch www.artbyte.com/mag/mar_apr_01/hybrid.html.

www.addictive.tv

www.dalbin.com

www.din-av.de

www.eye-con.tv

www.gendernet.udk-berlin.de,

www.onedotzero.com

www.syntheticstar.com/kleinpro.htm

www.uni-weimar.de/~kraus10/aa0a/

Zum Autor

Holger Lund studierte Kunstgeschichte, Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft sowie Germanistik an der Universität Stuttgart. Er promovierte über die Collagenromane von Max Ernst. Er arbeitet als Lehrbeauftragter für das Kunsthistorische Institut der Universität Stuttgart, die Fachhochschule Schwäbisch Hall und die Berufsakademie Ravensburg. Zudem betreibt er zusammen mit Cornelia Lund die Medienkunstgalerie fluctuating images e.V. in Stuttgart.