

Ekkehard Mascher

## Duett für Schlagzeug und Video

Bildschnitt als visualisierter Rhythmus in der Videokunst

Video-Kunst ist nicht nur Mattscheibe und Band - sie ist ein ganzes Leben, ein „new way of life“

Nam June Paik

Videokunst gehört mittlerweile zu den etablierten Formen der zeitgenössischen Kunst und kann inzwischen als gleichberechtigt neben den klassischen Kunstgattungen bezeichnet werden. Teilweise tragen Festivals dazu bei, daß sich Videokunst einen langsam wachsenden Kreis von Interessierten verschafft<sup>1)</sup>, Museen und Kunstvereine beginnen zögerlich, Präsentationsräume für Videobänder zu schaffen<sup>2)</sup> und gelegentlich kümmern sich Fernsehanstalten - zu später Sendezeit - um die Ausstrahlung von Videokunst<sup>3)</sup>.

Theoretische Reflektionen über Videokunst sind derzeit noch schwach vertreten. Neben einer Reihe von Publikationen aus dem Lager der bildenden Kunst läßt eine Bearbeitung aus musikwissenschaftlicher Sicht dieser nunmehr 30 Jahre alten Kunst-richtung, sieht man einmal von einzelnen Aufsätzen ab<sup>4)</sup>, noch auf sich warten. Mit der Videokunst zeigt sich ein zeitgenössischer Kunstbereich, in dem Musik eine wichtige Rolle spielt. Das gilt für Videobänder, für Skulpturen und Installationen gleichermaßen. Sprach man bisher von der wechselseitigen Durchdringung von Raum- und Zeitkunst, wie es z.B. de la Motte-Haber getan hat<sup>5)</sup> und wie in einigen Ausstellungen sichtbar gemacht wurde, so gehört es zur Besonderheit der Videokunst, daß diese Bereiche bisheriger Kunstentwicklung<sup>6)</sup> in einem interdisziplinären Feld zusammentreffen.

Weil es in diesem Beitrag in erster Linie um das Verhältnis von Musik und Bild gehen wird, möchte ich ein Zitat Guitons<sup>7)</sup> voranstellen, der sich über das Ungleichgewicht bei der Rezeption von Bild und Ton Gedanken gemacht hat: „Sie sind ins Kino gegangen, um einen Film zu sehen oder Sie haben am Abend Fernsehen geschaut, als ob das Ganze noch 'stumm' wäre, als ob der Ton bereits nicht seit 1927 synchron zu den Bildern lief. ... Wir aber sind immer noch taub und überhören meistens den Ton ... nur wenn er fehlt ('Tonstörung') oder asynchron ist, merken wir seine Präsenz bzw. Abwesenheit.“

Mancher Videokünstler thematisiert nun dieses Verhältnis von Ton und Bild und macht sich die strukturelle Übereinstimmung von Musik und Bild - in beiden Bereichen geht es um die Gestaltung von Zeit - zunutze. Beide erscheinen dann häufig dialogisch, d. h. mal ist die Musik<sup>8)</sup>, mal das Bild im Vordergrund oder aber Bild und Musik werden synchron behandelt. Und dennoch erfährt der Zuschauer den Schnitt der Bilder anders als den Schnitt des zum Bild gehörenden Tons. Das eröffnet weite Felder deutender Assoziationen, „die über das Gezeigte schon deshalb hinausgehen, weil der Bildgegenstand durch seine Aufnahmetechnik permanente Verfremdungen erfährt. Dabei spielt der Ton ... eine nicht unwichtige Rolle. Er stimmt ein, will gerade durch seine Anwendung im Sinne unterstützender Bilderläuterung als suggestive Erklärung des Geschehens verstanden werden.“<sup>9)</sup>

Bevor ich auf einige Beispiele der Videokunst zu sprechen komme, möchte ich einige Anmerkungen zur Geschichte und zur technischen Entwicklung der Videokunst voranstellen, die im Zusammenhang mit dem Thema dieses Artikels wichtig sind: Die Geburtsstunde der Videokunst wird mit dem Jahr 1963 markiert, als der Musiker und Komponist Nam June Paik seine Ausstellung „Exposition of Music - Electronic Television“ in der Wuppertaler Galerie „Parnass“ mit zwölf manipulierten Fernsehgeräten eröffnete<sup>10)</sup>. 1965 kauft Paik seinen ersten von Sony entwickelten transportablen Videorecorder und erreichte erste Salonfähigkeit auf der documenta 6<sup>11)</sup>, bei der er während der Eröffnungsfeierlichkeiten gemeinsam mit Charlotte Moorman eine vom Fernsehen direktübertragene Performance veranstaltete, bei der das Medium Video eine große Rolle spielte. Hier wird die enge Verbindung zur Performance Art deutlich, die die erste Generation von Videokünstlern prägte. Die ersten Bänder sind relativ lang, befassen sich vielfach mit dem eigenen Ab-Bild und beziehen sich auf neue Formen der Raum- und Zeitwahrnehmung.

An technischen Innovationen ist die Entwicklung des Video-Synthesizers zu nennen<sup>12)</sup>, der eine unendliche Vielfalt der Bildmanipulation ermöglichte. Mit dem 1971 von Sony entwickelten farbtauglichen Kassettensystem U-matic wurde - ergänzt durch einen Schnittcomputer - eine relativ genaue Bildmontage möglich. Die entscheidendste Veränderung begann in den 80er Jahren mit der Verschmelzung von Video- und Computertechnologie, die eine neue Ära in der Geschichte des elektronischen Bildes einleitete. Den größten Teil der Arbeiten nimmt inzwischen Software, also das auf dem Videoband Gespeicherte, ein. Die neueste technische Errungenschaft scheint die Entwicklung des IRV-Verfahrens (Integration von Realbild und virtueller Realität) der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig<sup>13)</sup> zu sein, die das bisher übliche „Bluebox-Verfahren“ ablösen könnte. Vielfach wird nun nicht mehr von Videokunst, sondern von Medienkunst gesprochen<sup>14)</sup>.

In den ersten beiden Jahrzehnten lag der Schwerpunkt auf der möglichen Gleichzeitigkeit von Aufnahme und Wiedergabe und auf relativ unkomplizierten und vielfältigen Montageformen. Inzwischen geht es um die Hervorhebung der fast unbegrenzten Möglichkeiten auf das Videobild, das seinen Höhepunkt in der Digitalisierung und entsprechenden Berechenbarkeit jedes einzelnen Bildpunktes hat und das absolut synchron zum Ton stattfindet<sup>15)</sup>. Friedemann Malsch bemerkt dazu, daß „erst mit der vollständigen Digitalisierung der Massenmedien ... eine, wenn auch symbolische, Verschmelzung von Bild und Ton möglich“ sein wird.<sup>16)</sup> Das wird bei der Behandlung der folgenden Beispiele besonders zu berücksichtigen sein.

Aus der inzwischen fast unüberschaubar gewordenen Zahl der Videobänder habe ich zwei digital geschnittene Arbeiten aus den letzten Jahren ausgewählt, bei denen der Schnitt eine in besonderer Weise musikbezogene Bedeutung hat. Sie dienen der These, daß der Bildschnitt einen wesentlichen Faktor bei der Visualisierung von Rhythmus darstellt.

#### 1. Claus Blume: *Kniespiel III* (1990; 3:40)

Claus Blume hat sich in seiner Arbeit *Kniespiel III* mit dem Schuhplattler, einer Form des Ländlers auseinandergesetzt. Dieser Tanz blieb im Unterschied zum Ländler, der im 18. Jahrhundert höfische Tänze inspirierte, ein ländlicher Tanz, der in seiner Grundbedeutung als Männertanz die Balzbewegung des Spielhahns aufgriff und somit im Tanz und in der Tracht die Zurschaustellung von Männlichkeit, von Kräftemessen und das Werben um eine Partnerin zum Thema hatte. Der Tanz verschwand im 19. Jahrhundert und wurde um die Jahrhundertwende mit der Gründung erster Trachtenvereine reaktiviert. Er steht im 3/4-Takt und wird beim Zwiefachen durch einen 2/4-Takt unterbrochen. Beim Schuhplattler gibt es für Tanzbewegungen eine Vielzahl möglicher Schläge oder Figuren: beispielsweise mit dem Fuß auf den Boden stampfen oder mit der Handfläche auf den Schenkel schlagen, was gleichzeitig rhythmische Bedeutung hat. Ergänzt wird er heute durch das Peitschenknallen (Goasslschnalzen) und das Löffelspiel (Löffeln). Dabei werden gewöhnliche Holzlöffel mit Fingerkerben an den Handgriffen verwendet, die mit der Wölbung gegeneinander abwärts auf den Oberschenkel oder Unterarm geschlagen werden.

Musik und Tanz für die vorliegenden Aufnahmen wurden von einer oberbayerischen Amateurgruppe, den Traunwalcher Goasslschnalzern, ausgeführt. Aus diesem visuell-akustischen Material hat Blume einzelne Elemente wie Stampfer, Sohlenschlag, Schenkelschlag, Klatscher, Juchzer, Löffelschlag und Peitschenknall herausgetrennt und neu montiert. Bei der Gestaltung der Montage stehen visuelle und

musikalische Überlegungen gleichberechtigt nebeneinander, bei dem jeweiligen Ausschnitt bleibt der Originalton erhalten. Der rein lineare Schnitt, in der Weise, daß ein Bild dem anderen folgt, wird hier aufgegeben, um den Bildschnitt auch in die „Tiefe“ des Bildschirms zu verlegen. Dabei entsteht innerhalb des Bildes ein collagenhafter Bildschnitt, der sich in bis zu fünf Bildebenen - und damit synchron in bis zu fünf Rhythusebenen - ausdrückt. Der Video-Editor wird als „visuelles Musikinstrument“ eingesetzt.

Der Begriff Kniespiel, den Blume auch schon für vorherige Bänder verwendet (Kniespiel I, Ostinato und Variation - Kniespiel II), stammt aus einer Oper von Philip Glass, der in *Einstein on the Beach* Intermezzi mit dem Titel *kneeplay* verwendet. Die Idee minimalistischer Sequenzen findet im Bildschnitt und in der musikalischen Struktur von Kniespiel III ihren Niederschlag. Das Band ist dreiteilig angelegt: zunächst ein Teil mit Elementen der Rockmusik, dann ein zweiter eher traditioneller Teil und ein dritter Teil mit Elementen der *minimal music*. Nach Blume handelt es sich dabei um „drei Musik-Stile, die auch als Vertreter jeweils eigener Lebenskonzepte, vielleicht sogar Weltanschauungen stehen können.“

Nun zum Aufbau der einzelnen Teile:

Der erste Teil steht im 4/4-Takt und beginnt nach einem kurzen Intro (Zeitlupefassung eines Schlages) mit einer viertaktigen Figur, bei der ein Musiker beim Löffeln gezeigt wird. Eine Differenzierung der Tonhöhe entsteht, wenn beim Löffeln der Unterarm oder das Knie zum Gegenschlagen verwendet wird.



Diese rhythmische Figur, die zunächst vier- bzw. zweitaktig und dann konsequent taktweise im Wechsel spiegelbildlich gezeigt wird, ist während des gesamten Teils zu hören. In vier- bis sechstaktigen Sequenzen werden nun einzelne visuell-akustische Elemente nach und nach rhythmisch eingefügt: Der Fußstampfer eines einzelnen Fußes, der Stampfer einer Gruppe von Füßen, der Schlag auf die Lederhose und ein Sohlenschlag. Abgesehen vom Löffelschlag wird in den geraden Takten eine andere Rhythmusfigur aufgebaut, als in den ungeraden Takten. Visuell wird diese Unterscheidung dadurch gestützt, daß in den jeweiligen Takten eine spiegelbildliche Darstellung des Löffelspielers und des Fußstampfers gezeigt werden. Vom Takt 9 an werden die rhythmischen Begleitelemente (im Notentext ist die Reihenfolge des rhythmischen Aufbaus durch Zahlen dokumentiert) aufgebaut, bis in Takt 19 folgendes Schema erreicht ist:

Alle Bild-/Tonelemente werden in dieser Montage im Sinne eines Schlagzeugs eingesetzt: Die Fußstampfer entsprechen dann der Bassdrum, der Löffelschlag der Hi-hat und der Schlag auf Lederhose und Sohle könnte als Snare und Sidekick bezeichnet werden. Ab Takt 38 wird im ungeraden Takt der Fußstampfer und der Sohlenschlag (Zählzeit 2 und 3), im geraden Takt nur der Sohlenschlag (Zählzeit 4) durch unterschiedliche Ausschnitte eines Knopfakkordeons ausgetauscht, bei denen jeweils ein kurzer Ton zu hören ist. Damit wird der Rhythmus bis zum Ende dieses Teils in Takt 56 durch ein einfaches Melodieschema ergänzt.

Im zweiten Teil wird zunächst ein Tänzer der Traunwalchner Goasslschnalzers gezeigt, der die metrische Struktur des ersten Teils in Form eines Schuhplattlers im 2/4-Takt übernimmt. Jede Achtel wird mit einem Schlag versehen, sei es ein Sohlenschlag, ein Klatschen mit oder ohne Stampfer, oder ein Knieschlag. Die Schlagfolge wechselt, woraus sich einerseits unterschiedliche Betonungen ergeben, andererseits der 2/4-Takt beim Erklingen der im 3/4-Takt notierten Melodie des Schuhplattlers (Knopfakkordeon) nicht als gegentaktig empfunden wird. Mit dem Melodiebeginn (Akkordeon) nach acht Takten ist ein Bildschnitt (ein Tänzer - drei Tänzer) verbunden.

Acht Takte Schuhplattler  $\frac{2}{4}$   $\frac{3}{4}$

Insgesamt weist dieser Teil nur wenige Schnitte auf und zeigt die Ganzansichten der Tänzer. Der Schnittrhythmus entspricht der musikalischen Komponente, zwei achttaktige Figuren vorzustellen. Blumes Idee, traditionelle Musik „pur“ darzustellen, findet darin sicher ihren Niederschlag.

Der dritte Teil von Kniespiel III beginnt aus den Viertelnoten und entsprechenden Schnitten der Schlußfigur des Schuhplattlers heraus. Im Unterschied zum ersten Teil entsteht hier kein über mehrtaktige Figuren angelegter Aufbau rhythmischer Figuren, sondern er beginnt von Anfang an mit einer Struktur in vier Ebenen, der vom 5. Takt an durch Peitschen ergänzt wird. Die oben erwähnte Analogie zum Schlagzeug ist auch hier zu beobachten, als neues und zusätzliches Charakteristikum wird hier die Peitsche, im Sinne eines Crashbeckens eingesetzt. Die Struktur dieses Teils läßt sich durch vier Takte (Takt 5-8 entsprechen den ersten vier Takten, die eingeklammerten Noten sind dann zu ergänzen) beispielhaft dokumentieren:

Die Assoziation zur minimal music entsteht durch die gleichbleibende Rhythmusfigur, eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen aber auch die Peitschen. Gegen Ende dieses Teils wird diese Struktur durch jodlerähnliche Juchzer, die rhythmisch als drei mal zwei Takte geschnitten sind, ergänzt. Sie könnten etwa<sup>17)</sup> folgendermaßen notiert werden:

Durch das Zusammenfügen, Verdichten und Verschieben entstehen visuell-akustische Schwebungen, die ihrerseits Melodien bilden. Das Bild/Ton-Stakkato endet mit den Juchzern und dem Schlußton des traditionellen Schuhplattlers.

Blume konfrontiert in diesem Band gefühls- und körperbetone Musik mit einer konzipierten kognitiven Komponente. Dabei entsteht ein interessantes Spannungsfeld, das auch eine kritische Hinterfragung eines volksmusikalischen Revivals zuläßt und neue Ideen von „Komposition“ ermöglicht.

## 2. Claus Blume: Eins, zwei, drei, vier (1992; 3:00)

Claus Blume erhielt den 6. Marler Video-Kunst-Preis für diese Arbeit<sup>18)</sup> mit der Begründung, daß er „virtuos ... mit den technischen Möglichkeiten des Mediums (spielt), wobei er seine Bilder und Töne alle selbst erzeugt, dieses Material 'sampelt' und in einer komplexen räumlichen und melodischen Form gestaltet.“<sup>19)</sup>

Kleine Bruchstücke der Realität, in diesem Falle Geräusche, die man mit dem Körper erzeugen kann und die Bilder vom Erzeugen dieser Geräusche werden wie in einem dreidimensionalen Mosaik zu einer rhythmisch-musikalischen Struktur zusammengestellt, die auch visuell erfassbar ist. Die Musik entsteht über den Bildschnitt, der unter Einsatz der Bluebox-Technik produziert wurde. Aus den früheren Kniespielbändern finden sich Remiszenzen wieder: Fußstampfer, Knieklatsher und Trachtenlederhose tauchen auf, aber in einem neuen, stärker verinnerlichten Konzept. Die Anregungen durch Philip Glas scheinen auch im Titel dieser Arbeit Eingang gefunden zu haben, denn in den oben genannten vokalen *kneeplays* der Oper *Einstein on the beach* werden Zahlenwerte gesungen, die ihre Entsprechung im „Eins, zwei, drei, vier“ finden. Die Nähe zur minimal music, wie sie von Glas verwendet wird, ist unübersehbar.

Das Band ist visuell und akustisch in neun Ebenen aufgebaut, alle sichtbaren Klangäußerungen sind als Originaltöne hörbar. Nach einem kurzen, rhythmisch gesprochenen Intro („Eins, zwei, drei, vier“) kann das Band in zwei Teile zu je zwanzig 4/4-Takten eingeteilt werden. Der ab Takt 14 aufgenommene dreistimmige Gesang bestimmt dann den zweiten Teil vollständig.

Am Versuch einer verbalen Beschreibung eines einzigen Taktes wird deutlich, wie komplex das Band visuell und akustisch angelegt ist. Zu bemerken ist dabei, daß Blume alle Rollen selber spielt:

1. Ein Fußstampfer auf Zählzeit 1 mit beiden Füßen als punktierte Viertel, gefolgt von je einem Stampfer rechts als Viertel und links als punktierte Viertel
2. Die Handflächen reiben sich aneinander im Rhythmus einer durchgehenden Sechzehntelkette
3. Ein Kopf rechts im Bild dreht sich langsam und spricht, beginnend mit Zählzeit 3 „Tuu“ für weniger als einen Achtelwert. Direkt daran schließt sich
4. links im Bild ein Kopf an, der „obobobob“ spricht und den begonnenen Achtelwert vervollständigt
5. Eine rotbekleidete Gestalt schnipst mit beiden Händen auf der Zählzeit 2, gewissermaßen als Einleitung für „tuu“ und „obobobob“. Die Positionen 3. - 5. sind deshalb als Einheit zu sehen

6. Eine Nase (links im Bild) atmet rhythmisch auf der vierten Achtel hörbar ein und das Spiegelbild der Nase auf der achten Achtel
7. Ein Mund spricht auf der 2. Zählzeit „tschup“ (beginnend in Takt 2)
8. Eine in Tracht gekleidete Person schlägt sich (vom 2. Takt an) auf der 2. Achtel an die Wange, es ist ein „blopp“ zu hören
9. Parallel zur einatmenden Nase erscheint rechts im Bild ein Knieklatsher auf dem achten Achtel, und alle vier Takte auf der 3. Zählzeit der gespiegelte Knieklatsher entsprechend links auf dem Bild

Takt 4 beispielsweise könnte folgendermaßen notiert werden:

Zählzeit

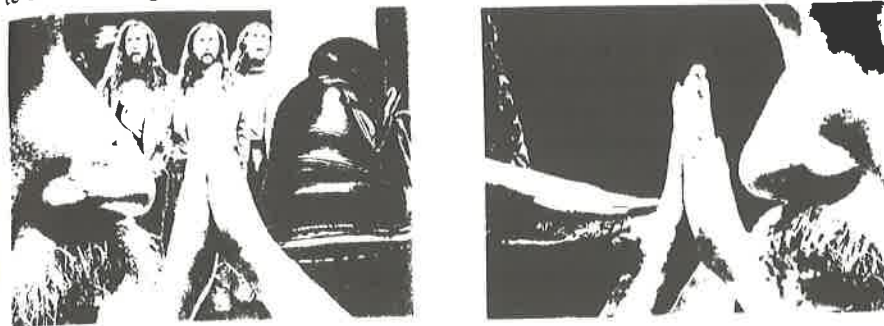
1. Fußstampfer  
2. Händereiben  
3. Kopfdrehung rechts  
4. Kopf links  
5. rote Gestalt, Händeschnipsen  
6. Nase links, rechts  
7. Mund  
8. Trachtengestalt  
9. Knie links, rechts

Schnipsen (Takt 13)

Als Überleitung erscheinen zu dem beschriebenen Grundrhythmus im Takt 13 eine schnipsende linke, eine schnipsende rechte Hand und die aus Position 5. bekannte rotgekleidete Gestalt kurz hintereinander und schnipsen einen vollständigen Takt in Achteltriolen (s. Notenbeispiel unten). Darauf folgt ein dreistimmiger und dreiteiliger Gesang auf „tuu“ (mit der Großaufnahme von drei Mündern), einstimmig (ohne eigene bildliche Darstellung) und dreistimmig (doppelt gespiegelte, also dreifache rotgekleidete Gestalt):

Im zweiten Teil dieses Bandes erscheinen die beschriebenen Elemente teilweise parallel, teilweise in leicht abgeänderter Reihenfolge, was aber den geschlossenen und komplexen Gesamteindruck nicht verändert.

Petra Unnitzer<sup>20)</sup> bemerkt zu den Bändern von Claus Blume, daß „er in seinen Arbeiten einen neuen Grad von gegenseitiger Durchdringung und damit eine neue Dichte und Komplexität (erreicht), die über eine einfache Verbindung von Videomontage und Minimalmusik hinausweisen.“ Das erreiche er, indem er das elektronische Bild und den Ton weitgehend in Einzelteile zerlege und diese unter ganz neuen Gesichtspunkten zusammensetze. Die eingangs erwähnte Gleichberechtigung von Bild und Ton ist in einer synchronen Weise erreicht, die die von Guiton beklagte Reduzierung von „nur Sehen“ bei der Rezeption nicht möglich erscheinen läßt.



3. Beispiele anderer Künstler

Aus der Vielzahl der Beispiele zur Videokunst, die in den letzten Jahren entstanden sind, möchte ich auf einige Bänder hinweisen<sup>21)</sup>, die sich in der Grundidee, den Schnitt als musikalischen Ausdruck einer Rhythmisierung zu verwenden, vergleichen lassen. Dieses kann hier jedoch nur in Form einer Aufzählung und Kurzbeschreibung geschehen.

**Akiko Hada** unternimmt in ihrem Video *Oh, Ho Bang Bang „The two“* (1988; 3:45) den Versuch, eine audio-visuelle Verbindung herzustellen. Geräusche wie Rasseln, Klopfen, Klappern und Laute von Personen werden in ihrem Entstehen gezeigt und ausschnittsweise so aneinander geschnitten, daß musikalische Strukturen entstehen. Bild und Ton zusammen ergeben einen höchst rasanten und witzigen Videoclip<sup>22)</sup>. Manche Passagen erinnern an Dieter Schnebels *Maulwerke*.

Mit *10 3/4 Zoll* (1989; 4:00) geht **Georg Maas** ähnliche Wege wie Claus Blume, nur daß er keine „Musik“, sondern Geräusche und Arbeitsschritte beim Bau eines Dachstuhls musikalisch einsetzt. Bilder und Geräusche wurden live am Arbeitsplatz aufgenommen, in Bild- und Tonfetzen zerlegt und danach rhythmisch zu einer Videomusik neu montiert. Ein vor Beginn der Schneidearbeit zusammengestellter Katalog der vorhandenen Bild- und Tonsequenzen war die Grundausrüstung zur

Erarbeitung der Komposition, der in diesem vorhandenen Falle eine Taktlänge von 24 Bildern zugrunde liegt und einem Metronomschlag von etwas unter 60 entspricht. Von diesem Band existiert eine Version für 24 bzw. 96 Monitore.

**Jean-François Guiton** legt in seinen Arbeiten Wert auf eine audio-visuelle Verbindung, wie es einige seiner Titel ausdrücken, z. B. in einer übersichtlichen Zusammenstellung eines vielstimmigen Tonstückes, als *Partitur* (1983; 10:00). *Fußnote* (1985; 5:00) dagegen konzentriert sich auf die Untersuchung einer Bild- und Tonwirklichkeit, die nur in Spuren erkennbar ist. In einem streng formalisierten Ablauf mit rhythmisierten Wiederholungen werden Bezüge von Zeit, Bewegung und Raum intensiv erfahrbar. *Holzstücke* (1982; 6:00) ist wie ein kleines minimalistisches Drama komponiert, wobei Bild und Ton oft in enger Symbiose seriell verwendet werden. Mit seinen rhythmischen Strukturen erreicht Guiton eine suggestiv unterstützende Erklärung des Bildgeschehens.

*Opus V von eddie d.* (1993; 2:40) handelt von der Rhythmisierung einzelner Abläufe, die digital geschnitten wurden. Dazu gehören beispielsweise ein Wasserfall, Türeenschlagen, eine Melone fällt und springt auf, ein Messer bringt ein Rotweinglas zum Klingen. Mit diesen Elementen findet ein spannendes Spiel aus Bildern und Geräuschen statt.

**Harald Weiss** bringt mit *MarkenART - ein Stück Hannover* (1992; 4:00) eine Textkomponente ins Spiel; gesungener und gesprochener Text (ausschließlich Namen hannoverscher Industriebetriebe) stützen den rhythmischen Bildschnitt. Ein kritisches Band mit Anspielungen auf die Expo 2000 in Hannover, alle Rollen werden von Alexander May gespielt.

**Michael Langoth** benutzt in *Retracer* (1991; 3:40) Wiederholung und Beschleunigung einer Szene als rhythmisierendes Mittel. (Inhalt: Mann kommt, nimmt Bier aus dem Kühlschrank, setzt sich, öffnet das Bier, liest Zeitung, macht Fernseher an.) Während der Szene sieht man den Beginn derselben Aktion schon im Fernsehen, die Kamerafahrt ist so konzipiert, daß man den Eindruck gewinnt, durch den Fernseher hindurchzugehen. Bei der Beschleunigung entsteht aus den Geräuschen Kühlschranktür - Bieröffnen - Fernseher anstellen ein Dreiertakt.

**Volker Schreiner** nimmt *Wipe Board* (1989; 2:38) wörtlich: Einhundertdreißig Bildflächenwechsel in einhundertachtundfünfzig Sekunden. Er nutzt den Effekt der Fremdartigkeit, den ein Geräusch macht, wenn es aus dem Kontext herausgelöst und anders präsentiert wird. Schreiner ist wichtig, daß der Ton als Träger des Rhythmus eindeutig zur Geltung kommt.

### Anmerkungen

1. Dazu gehören als deutsche Festivals *European Art Festival* Osnabrück, *Mediale* Hamburg, *Videonale* Bonn, *Marler Video-Kunst-Preis*, *Videofest Berlin interActiva* Köln, *Künstliche Spiele* München *Multimediale* Karlsruhe und als wichtige europäische Festivals *ars electronica* Linz, *World Wide Video* Den Haag, und Festivals in Montbéliard, Ljubljana und Locarno. Vgl. dazu die Darstellung von Dinkla, Söke: Vom simulierten Dialog zur Simulation des Lebens. Interaktive Kunst auf europäischen Medienkunst Festivals. In: *Mediagramm* 14(1994)1, S. 4-6.
2. Eine vorbildliche Idee zur Präsentation von Videokunst ist mit dem Videozentrum Ingrid Oppenheim erstmalig im Kunstmuseum Bonn umgesetzt worden. Siehe auch Schrenk, Klaus/Schmidt, Katharina Video im Kunstmuseum Bonn (Hg.): Bonn 1992 - Vgl. zu dieser Frage die Berichte vom Symposium „Die Stellung der Video-Kunst in der Welt der Kunst“ zum 5. Marler Video-Kunst-Preis am 18. Juni 1994 im Museum Folkwang, Essen.
3. arte sendet derzeit wöchentlich snark, das Magazin für Videokunst und Trickfilme; Das ZDF stellt jährlich über „Aspekte“ die Preisträger des Marler Video-Kunstpreises vor; WDR 3 sendet Ausschnitte der *Multimediale* in Karlsruhe; Der ORF stellt die Linzer *ars electronica* vor
4. Positionen. Beiträge zur Neuen Musik. Dabei besonders Heft 18(1994). (Thema: Film - Neue Musik - Video). Vgl. noch: Decker-Phillips, Edith: Von der Musik zum Video und zurück. *Nam June Paiks Kunst und die Künste*. In: *Neue Zeitschrift für Musik* 6(1993), S. 32-35; einzelne Aufsätze in: *Mediagramm*. Zeitung des Zentrums für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe; La Motte-Haber, Helga de: *Musik und Bildende Kunst. Von der Tonmalerei zur Klangskulptur*. Laaber 1990. Darin: *Installation, Environment, Performance*, S. 284-295; *Bild und Ton in der Videokunst*. Vorträge des Symposiums zum 4. Marler Video-Kunst-Preis am 8./9. Juni 1990 im Museum Folkwang, Essen, Marl 1994; *Irrton - Festival virtueller Irritation*. Programmheft der Berliner Gesellschaft für Neue Musik, Berlin 1994
5. *Musik und Bildende Kunst*, ebenda.
6. Lampalzer, Gerda: *Videokunst: historischer Überblick und theoretische Zugänge*. Wien 1992.
7. Guiton, Jean-François: *Die Kamera hat es gehört, das Mikrofon hat es gesehen*. Ein Filmbeitrag über Bild und Ton. In: *Deutsche Video-Kunst 1990-1992*. Ausstellungskatalog zum 5. Marler Video-Kunstpreis, Marl 1992, S. 70.
8. Der Musicclip gehört sicherlich zu der populärsten musikalischen Form von Video, soll aber in diesem Zusammenhang, da er nicht zur „Videokunst“ im engeren Sinne gehört, nicht behandelt werden. Vgl. hierzu den Katalog der Ausstellung *Sound & Vision - Musikvideo und Filmkunst* 16.12.93-3.4.94, Deutsches Filmmuseum Frankfurt 1993 sowie die musikpsychologischen Überlegungen von Behne, Klaus-Ernst:(Hrsg.): *Film - Musik - Video oder: Die Kon-*

- kurrenz von Auge und Ohr (= Perspektiven zur Musikpädagogik und Musikwissenschaft Bd. 12, Regensburg 1987) Ders: Gehört - gedacht - gesehen. Regensburg 1994 und ders: Bilder-Folgen. Auswirkungen unterschiedlicher Konzeptionen der Visualisierung von Klassischer Musik im Fernsehen. (= Forschungsberichte des Instituts für pädagogische Forschung der Hochschule für Musik und Theater Hannover Bd. 2, Hannover 1994).
9. Schwarzbauer, Georg in: Video in Düsseldorf, 1984, S. 18.
  10. Im gleichen Jahr fand Wolf Vostells Decollage in New York statt. Vgl. dazu Vostell Retrospektive 1958 - 1984, Berlin 1975. - Ausführliche Angaben zu Paik in Decker, Edith: Paik, Video.... Köln 1988 und in: Decker- Phillips, Edith: Von der Musik zum Video und zurück. Nam June Paiks Kunst und die Künste. In: Neue Zeitschrift für Musik 6(1993), S. 32-35.
  11. documenta 6. (Bd. 1), Kassel 1977, S. 278 f.
  12. 1970 durch Paik gemeinsam mit dem japanischen Ingenieur Shuya Abe
  13. Perfekte Fotokopie? Neuer Filmtrick aus Braunschweig. In: Hannoversche Allgemeine Zeitung vom 2.8.1994.
  14. Wirth, Axel: Neue Kunstformen verlangen neue Vermittlungsformen. Vortrag während des Symposions zum 5. Marler Video-Kunst-Preis am 18. Juni 1994 im Museum Folkwang, Essen. - Katalog der Mediale, Hamburgs erstes Festival für Medienkunst und Medienzukunft. Hamburg 1993.
  15. Ausführlich zur Geschichte der Videokunst: Lampalzer, Gerda: Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge. Wien 1992
  16. Malsch, Friedemann. Bild und Ton in der Videokunst - Ein paar einführende Überlegungen. In: Deutsche Video-Kunst 1990-1992, a.a.O., S. 50.
  17. Tonhöhe und Metrum lassen sich nur annähern in traditioneller Notation darstellen.
  18. Konzept, Schnitt und Regie: Claus Blume, Kamera und Ton: Stefan Ravasz, Assistent: Christoph Schedensack, Produktion: Claus Blume media art
  19. Deutsche Video-Kunst 1992-1994. a.a.O., S. 15.
  20. Bilder hören, Musik sehen. Von der visuellen Musik zum Videokunstclip. In: Irrton, a.a.O. S. 155.
  21. Ein Teil der Arbeiten kann in den Videotheken folgender Institute eingesehen, ausgeliehen oder bezogen werden: Video Forum des Neuen Berliner Kunstvereins (Chausseestr. 128/129, 10115 Berlin), Internationaler Experimentalfilm-Workshop Osnabrück (Hasestr. 71, 49074 Osnabrück), Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Kaiserstr. 64, 76133 Karlsruhe), documenta Archiv Kassel (Untere Karlstr. 4, 34117 Kassel), Studio unabhängige Videoarbeit Wien (Neubaugasse 40 A, A-1070 Wien), 235 Media Köln (Spichernstr. 61, 50500 Köln) und Videonale e.V. (Nassestr. 5, 53113 Bonn)
  22. Weitere musikbezogene Arbeiten von Hada: *The Fall of a Queen, or the Taste of the Fruit come* (1991; 19:35 eine Videoper); *Art moderna Cha Cha Cha* (1989; 5:50).