

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
1. Einleitung .....	2
2. Überblick Visuals.....	3
2.1 Bilder und Musik (Visuals und deren Entstehungsgeschichte).....	3
2.1.1 Das Verlangen nach Bildern.....	3
2.1.2 Visual Culture.....	4
2.1.3 Musik und Bewegung.....	5
2.2 Technische Beleuchtung der Visual Geschichte .....	6
2.3 Hardware .....	7
2.4 Software.....	8
3. Der Wandel von Musikveranstaltungen.....	9
3.1 Club Events mit Elektronischer Musik .....	10
3.1.1 Die Rolle des DJ.....	10
3.2 Andere Events mit Visuals.....	11
4. Visuals und Events .....	12
5. Untersuchung VJs.....	13
5.1 Fragebogen Visualisten .....	14
5.2 Dokumentation der Antworten.....	16
Dia Vorproduktion .....	19
Video Vorproduktion .....	19
Video Live.....	20
Dia und Video Live .....	23
5.3 Kernergebnis der Visualistenbefragung .....	25
6. Untersuchung Partyveranstalter .....	27
6.1 Fragebogen und Antworten der Veranstalter .....	27
6.2 Kernergebnis der Veranstalterbefragung.....	28
7. Erkenntnisse .....	29
7.1 Kosten für Standard – Visual – Equipment.....	29
7.1.1 Vorschlag 1.....	29
7.1.2 Vorschlag 2.....	29
7.2 Gagen für Visual – Artists.....	30
7.3 Werden regelmäßig Visual - Artists eingeladen?.....	30
7.3 Ausblicke.....	31
8. Schlussbemerkung.....	31
9. Literaturverzeichnis.....	33
9.1 Bücher .....	33
9.2 Zeitschriften.....	34
9.3 WWW Links.....	34
9.3.1 Künstler .....	34
9.3.2 Onlinetexte .....	34
9.3.3 Software.....	35
9.3.4 Hardware .....	35
9.3.5 Andere .....	35
9.4 Diplomarbeiten.....	36

## 1. Einleitung

In der vorliegenden Arbeit sollen insbesondere die Arbeitsweisen von verschiedenen Video – Jockeys der Club – Szene im Bereich der elektronischen Musik beleuchtet werden, und insbesondere soll die dabei zum Einsatz kommende Technik detailliert untersucht werden. Mit dem Begriff „Video – Jockey“ sind in diesem Zusammenhang jene Personen gemeint, die visuelle Projektionen live zu elektronischer Musik in Clubs mischen beziehungsweise erzeugen.<sup>1</sup>

Es soll untersucht werden, ob es ein von mehreren VJs (Video Jockeys) benutzbares Set an Video Equipment gibt, das sich als ausbaufähigen Standard etablieren kann.

Anhand der DJ Szene ist bekannt dass sich aus früher etwas unvorstellbarem tatsächlich ein Standard entwickeln konnte. So verfügt heute ausnahmslos jeder Club über mindestens zwei hochwertige Plattenspieler, ein Mischpult und natürlich auch über eine mehr oder weniger Leistungsstarke PA<sup>2</sup>. Ob dieser Vergleich zulässig ist wird sich später in dieser Arbeit herausstellen.

Zur Lösung der Forschungsfrage sollen Literatur aus dem Internet, gezielte Interviews, sowie Gespräche mit Personen aus dem Umfeld, dienen. Leider gibt es keine Bücher zu diesem Thema, die sich im Kern damit auseinandersetzen. Die Ergebnisse der Umfrage werden des weiteren dokumentiert und verglichen, um im Optimalfall gegen Ende der Arbeit auf ein mögliches technisches Standard Video Setup zu schließen, wie es in Clubs vorfindbar sein könnte. Durch einen solchen Standard wäre es einerseits Visualisten möglich sich ohne große Erkundigungen vor ihrem Auftritt, über genaue Voraussetzungen der Videotechnik zu erfahren, was durchaus schon bei der Vorproduktion des Materials miteinbezogen werden könnte. Teures Equipment für den Live Auftritt müsste nicht organisiert und/oder angemietet werden. Andererseits würden Partyveranstalter, die auf den Einsatz von Visuals auf ihren Partys, beziehungsweise in ihren Clubs wert legen, einen Anhaltspunkt für mögliche Anschaffungen haben.

Die Motivation zu dem Projekt ergibt sich aus dem großen Manko an verfügbarem Video Equipment in Clubs, was hauptsächlich aus dem nicht vorhanden sein eines gemeinsam benutzbaren Standard Setups resultiert, und an der geringen Wertschätzung, vor allem von Seiten der Partyveranstalter. So haben Video Jockeys, neben dem enormen Aufwand der Vorproduktion, dem langen Spielen beim Live Auftritt zusätzlich dafür zu sorgen, dass sämtliches benötigte Equipment organisiert wird.

---

<sup>1</sup> Anm.: Nicht zu verwechselt mit den aus dem Musikfernsehen bekannten Ansagern der Videoclips.

<sup>2</sup> Professional Audio

Der erste Teil dient der Einführung in das Thema und versucht einen Überblick zu geben, wie es zur heutigen Club - Situation mit deren Visuals gekommen ist. Dabei soll auf Veranstaltungsort, Visuals, VJ, Musik, Musiker und das Publikum Bezug genommen werden. Im zweiten Teil werden die Ergebnisse der Untersuchung einerseits bei den Visualisten, andererseits Partyveranstaltern, präsentiert und auf deren Bedeutung eingegangen. Die Erkenntnisse des ersten und zweiten Teils über die Arbeitsweise von Video Jockeys sollen als Grundlage für ein mögliches Video – Standard – Setup dienen, das im abschließenden dritten Teil behandelt wird. Dadurch wäre es erstmals möglich, Partyveranstaltern die Wert auf Visuals legen, ein solches Setup vorzuschlagen, um für alle Visualisten eine einheitliche Grundausrüstung für deren Performances bereitzustellen. Dies würde unter anderem die Wahl des Equipment bei der Anschaffung erheblich erleichtern, wodurch womöglich mehr Partyveranstalter ein solches Setup zur Verfügung stellen würden. Des Weiteren soll auf Gagen für VJs, wie auch Kosten für Visual – Equipment geschlossen werden. Ebenso in diesem Teil der Arbeit soll versucht werden einen kleinen Ausblick über die Zukunft der Clubvisuals zu geben.

## **2. Überblick Visuals**

Ton und Bild sind historisch dicht verwoben. Bereits in der Antike wurde versucht, musikalische Bilder mit visuellen zu vereinen, um dadurch neue Ausdrucksmöglichkeiten zu erlangen. Was durch gegenseitige Inspiration begann, führte nach und nach zu einer immer engeren Verwebung. Seit den Zwanzigerjahren tendieren Ton und Bild zur völligen strukturellen und konzeptionellen Gleichstellung und entfalten sich in audiovisuellen Aufführung.<sup>3</sup>

### **2.1 Bilder und Musik (Visuals und deren Entstehungsgeschichte)**

#### **2.1.1 Das Verlangen nach Bildern**

Im 20. Jahrhundert werden aufgrund technischer Entwicklungen latente menschliche Sehnsüchte gestillt, und zwar erstens, bewegte Bilder zu reproduzieren, und zweitens, Musik und bewegte Bilder gleichzeitig zu präsentieren und zu rezipieren. Damit einhergehend wird auch das Bedürfnis nach Visuellem befriedigt, zu der eben in dieser Zeit sich entfaltenden Musik auch bewegte Bilder zu präsentieren, wie dies im 19. Jahrhundert und noch zu Anfang

---

<sup>3</sup> vgl. LASS, L., Generische Visuals zu Musik, FH-Salzburg MultimediaArt, 2001, S5

des 20. Jahrhunderts beispielsweise in den Versuchen mit Dioramen und Lichtorgeln realisiert wurde.<sup>4</sup>

Auffallend ist, dass über lange Zeit Musikwahrnehmung vor allem Farbwahrnehmung in Beziehung gesetzt wurde. Farbe galt bereits bei einigen griechischen Denkern neben Tonhöhe und –Dauer, als fundamentale Eigenschaft des Klanges.<sup>5</sup> Nach und nach flossen auch musikalische Strukturen und Prinzipien ein.

So differenzierten sich viel später, aus der Technobewegung der Achtzigerjahre, schnell unzählige verschiedene Stile und Spielarten der elektronischen Tanzmusik heraus, die mit ihrer Etablierung auch immer den visuellen Ausdruck revolutionierten.

### 2.1.2 Visual Culture

Unsere heutige Lebensweise unterscheidet sich deutlich von jener vor wenigen Jahren. Informationen können heute per Mausklick rund um den Erdball geschickt werden. Unsere digitale Kultur hängt mehr und mehr von Bildern ohne der Verwendung von Typografie ab. Das Bild (orig.: the image) spielt in unserer globalen Kultur eine immer größere Rolle.<sup>6</sup> Obwohl der Mensch von Natur aus ein visuelles Wesen ist (das Auge ist mit 87% das wichtigste Sinnesorgan. Danach kommt das Ohr mit 10%.<sup>7</sup>), wurde durch die technische Entwicklung die Konzentration auf visuelle Wahrnehmung noch zusätzlich erhöht.

Am Beispiel Japan ist zu erkennen, dass die visuelle Informationsübermittlung eine viel größere Rolle spielt als in der westlichen Kultur (visual people). Dies zeigt sich in der japanischen Clubkultur dadurch, dass es genauso üblich ist, dass ein Club – Event wegen der dort gespielten Visuals, und nicht wegen der Musik besucht wird. In Japan stehen also, obwohl auch „nur“ die Musik bebildert wird, die Visuals im Vordergrund.

Musik die gespielt wird gilt es zu bebildern, und nicht umgekehrt (Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel). Diese auf den ersten Blick unidirektionale Abhängigkeit der Bilder zur Musik steht dennoch in starker Wechselwirkung. Das Bild reagiert auf den Ton, ohne irgendwelche Rückwirkungen auf die Musik zu haben. Diese unidirektionale Bild – Ton – Beziehung ist wohl die am weitesten verbreitete und findet sich vor allem bei Club Visuals wieder. Die hohe Verbreitung ergibt sich daraus, dass bereits jeder größere Club mit Video aufwarten will und Visuals dadurch kommerziell nutzbar gemacht werden. Dabei liegt meist das Hauptinteresse bei der Musik.

---

<sup>4</sup> vgl. KLOPPENBURG, J., Musik multimedial, Laaber Verlag, 2000, S13

<sup>5</sup> vgl. GAGE, J., Kulturgeschichte der Farbe – von der Antike bis zur Gegenwart, Otto Maier Ravensburg, 1997, S227

<sup>6</sup> vgl. MIRZOEFF, N., An Introduction to Visual Culture, Taylor & Francis Books, 1999

<sup>7</sup> vgl. MANDL, T., Webdesign, Universität Hildesheim, 2000

So könnten unüberlegter Weise Visuals als lediglich zeitgemäße Erweiterung von Lightshows betrachtet werden. Tiefgründigere Betrachtungsweisen treten dem entgegen. Einerseits wird eine eigene Geschichte erzählt, andererseits wird die Musik durch abstrakte Bilder visualisiert. Diese gegensätzlichen Pole vereinen sich in einer Makrostruktur. Die Geschichte wird auf mehreren Ebenen gleichzeitig erzählt, einerseits auf der narrativen, abbildenden Ebene und andererseits auf einer freien, assoziativen Interpretationsebene, die sich von der Musik inspirieren lässt und mit ihr in einen direkten Dialog tritt.<sup>8</sup>

### 2.1.3 Musik und Bewegung

Die ertümlichste Form die Rhythmen der Musik in Bewegung umzuwandeln und somit visuell zum Ausdruck zu bringen, ist wohl der Mensch mit seinem Körper. Die akustischen Reize werden vom Gehirn wahrgenommen, um vom Körper als Bewegung (Tanz) zum Ausdruck gebracht zu werden. Das Rhythmusempfinden bzw. das Taktgefühl, sowie die Motorik und Körperbeherrschung sind individuell, sogar innerhalb einer Kultur, höchst verschieden, obwohl wiederum zu ein und derselben Musikrichtung Gemeinsamkeiten im Tanzverhalten zu erkennen sind. Direkt übertragen auf Visualisierung von Musik mit Hilfe neuer Medienformen ließe sich aus diesem Modell ableiten, dass es wohl einen groben gestalterischen Rahmen je nach Musikrichtung gibt, den es aber im konkreten Fall zu übertreten gilt, beziehungsweise in dem freie Bewegungen mehr als zulässig sind.

Die Verbindung von Musik und bewegten Bildern hat also eine lange Tradition. Eine Fülle von Musikern und Künstlern suchten eine perfekte Kombination der beiden Medien. So entwickelte sich mit der Musik auch immer der visuelle Ausdruck zu dieser Musik.

Audio und Video nähern sich vor allem im Bereich der elektronischen Musik stark an, was Anlass gibt, über einen technologischen Standard für VJs bei Club – Events nachzudenken. Ein etwa zu vergleichender Standard ist in der Disc Jockey Szene bereits bekannt. So verfügt heute ausnahmslos jeder Club über mindestens zwei hochwertige Plattenspieler, ein Audiomischpult und eine mehr oder weniger Leistungsfähige PA (Professional Audio) Musikanlage. Der DJ bringt also lediglich sein Vinyl und eventuell seine eigenen Kopfhörer mit. Eine annähernde Gleichstellung von DJ und VJ wäre in dieser Hinsicht anzustreben.

Clubmusik gestaltet sich dermaßen, dass ein DJ bereits fertige Musikstücke, die nur selten von ihm selber produziert wurden, collagenartig ineinander mischt. Daraus resultiert eine meist rhythmisch konsistente, tanzbare, ununterbrochene Musikcollage – das „DJ – Set“. Eine vergleichbare Verfahrensweise für Visuals könnte diese Arbeitstechnik aufgreifen, das

---

<sup>8</sup> vgl. ROHRMOSER, C., Escalator, FH-Salzburg MultimediaArt, 2000, S 9

heißt vorgefertigte Videoloops, die vor allem körperlich- stimmungsbeeinflussend wirken, werden rhythmisch zur Musik gemischt. Im Club werden diese Videos eher passiv oder nebenbei wahrgenommen (ambient Video).

Aber nicht nur im Clubkontext findet diese Beziehung starke Verbreitung. Auch die nicht unbedingt tanzbare Elektronika<sup>9</sup> – Szene stützt sich vor allem auf dieses Setup. Die Musik und die dem Publikum meist namentlich bekannten DJs genießen auch hier bis dato die größere Aufmerksamkeit, aber die Visuals erfreuen sich bei dieser Art von Performance einer großen Beliebtheit, was von Veranstaltern durch das Buchen von VJs entsprechend berücksichtigt wird.

Andere Formen der Aufführungen von Visuellem sind insbesondere bei Festivals, wie etwa der Phonotaktik in Wien, dem Chromapark in Berlin, der Ars Electronica in Linz, der Netmage in Bologna oder auch dem Burning Man Festival in Nevada zu erleben.<sup>10</sup> Der Club Transmediale, der ein unabhängiges Projekt innerhalb des internationalen Medienkunstfestivals in Berlin darstellt, ist Plattform für die Verknüpfung von Klangkunst / Musik mit Arbeiten aus den Bereichen Video, Installationen und Multimedia. Das vor Ort installierte technische Equipment kann und soll zudem von den im Rahmen der Transmediale anwesenden Künstlern als Plattform genutzt werden, um Arbeiten zu zeigen, oder in neuen Konstellationen zu improvisieren.<sup>11</sup>

So setzten konzeptionell arbeitende Künstler und Netzwerke an der Schnittstelle zwischen digitaler Musik und visuellen Produktionen eigene optische Akzente, und präsentieren eine neue Form des Zusammenspiels von Musik und bewegten Bildern. Aus dieser Verknüpfung entstehen Kompositionen, die sich sowohl auf dem Bereich der Medienkunst, wie auch dem des experimentellen Films bewegen.<sup>12</sup> Oft entstehen dabei einzigartige Vorführungen, wie sie in derselben Form nie mehr wieder gespielt werden – einzigartig und unwiederbringbar.

## 2.2 Technische Beleuchtung der Visual Geschichte

Die rasante Entwicklung der elektronischen Musik und ihrer technischen Produktionsmittel veränderte auch die dazugehörigen Bildwelten. Gerade im visuellen Bereich nimmt die Technik sehr großen Einfluss auf die Produktion. Film, Videokunst und Musikvideo verschmelzen heute zu einer neuen Kunstform, die eng in Verbindung mit der elektronischen Musik steht. Eine Menge an unabhängig produzierten Videos nimmt Einzug in

---

<sup>9</sup> Anm.: Darunter versteht man oft sehr experimentelle Musikvorführungen, bei denen meist mit Computern Live Sound generiert wird („Laptop Musik“).

<sup>10</sup> [www.phonotaktik.at](http://www.phonotaktik.at); [www.aec.at/festival](http://www.aec.at/festival); [www.techno.net/chromapark](http://www.techno.net/chromapark); [www.netmage.it](http://www.netmage.it)

<sup>11</sup> <http://music.calarts.edu/~cchaplin/lev/archive/2000-january/msg00131.html> (28.11.02)

<sup>12</sup> <http://bfilm.de/sektionen/5.html> (28.11.02)

Galerien sowie in Tanzclubs. Ein neuer Entertainer erscheint auf der Bildfläche: Der Video Jockey. VJs gesellen sich an die Seite von Club – DJs und geben deren Musik eine neue visuelle Präsenz, indem sie Videos live produzieren oder live zu den elektronischen Klängen vorproduziertes Material spielen.

Mit der hohen Verfügbarkeit von Computern in den letzten Jahren, die sich sowohl als musikalisches, wie auch als visuelles Werkzeug eignen, hat diese Vereinigung bereits im Gerät stattgefunden. Jedes Tonbearbeitungsprogramm sucht auch nach einer Visualisierung der Prozesse, um diese fassbar und bedienbar zu machen. Mittlerweile kommt kein Laptop – Musikauftritt und auch beinahe kein Club mehr ohne Visuals aus.<sup>13</sup>

Dennoch steckt das Clubvideo mit seinen technischen Apparaturen in seinen Kinderschuhen. Künstler und Freaks basteln an Gerätschaften zur Live – Performance von Videos, suchen die perfekte Synchronisation von Musik und Bild, verknüpfen Parameter, programmieren und vollführen damit abstrakte Ergebnisse aus Found Footage, Störbildern, Videofeeds oder Computer generierten fraktalen Pixelinfernos. Das erste Staunen über die bunten Bilderwelten aus dem Computer ist überwunden und neue Perspektiven der zielgerichteten Nutzung von Elektronik sind zu erarbeiten.

Um es möglich zu machen sich auf die formale, inhaltliche und ästhetische Entwicklung von Clubvisuals zu konzentrieren, ist es nötig die Technik als reines Werkzeug bereitzustellen, denn für die meisten Zuseher zählt das Ergebnis, und nicht mit welchen Gerätschaften und Algorithmen die Bilder entstehen.

Neben diesen erschwerenden Tatsachen kommt hinzu, dass es keine Einigungen über technische Standards in diesem Bereich gibt.

## 2.3 Hardware

Grundsätzlich sind kaum speziellen Geräte im Einsatz, die ausschließlich als Werkzeuge für VJs konzipiert wurden.

Dies kommt bei der Untersuchung weiter unten in dieser Arbeit zum Ausdruck, und ist auch in diversen Magazinen, wie zum Beispiel Groove, Page oder der Monatszeitung DE:BUG in verschiedenen Artikeln über Visualisten und deren Schaffen nachzulesen.

Ein möglicher Grund dafür könnte sein, dass es kaum spezielle Geräte in dieser Richtung gibt. Einer der wenigen Videomischer speziell angepasst an die Bedürfnisse des VJ, ist der X1 von Videonic oder das eher skeptisch zu betrachtende System VJscratch, was aber lediglich eine Antwort auf das aus dem DJing seit kurzem bekannte Final Scratch darstellt. Um dies kurz zu

---

<sup>13</sup> vgl. LASS, L., Generische Visuals zu Musik, FH-Salzburg MultimediaArt, 2001, S6

erläutern, Final Scratch ist ein für den DJ entwickeltes System, welches mittels einer speziellen Schallplatte mit Timecode, es möglich macht, mp3s vom angeschlossenen Laptop quasi auf dem Plattenspieler abzuspielen und dementsprechend zu mixen und scratchen. Diese Art der Anwendung hat meiner Meinung nach im Videosektor nichts verloren, denn wann wurde jemals ein Video mittels Plattenspieler abgespielt?

Neben derartigen für den VJ Bereich nicht sehr innovativen Entwicklungen werden meist Mischer aus dem professionellen oder semiprofessionellen Videoproduktionsbereich verwendet. Bei den Videoprojektoren handelt es sich ebenfalls um Geräte, die genauso im Büro, digitalen Kino oder auch Heimkino verwendet werden.

## 2.4 Software

Jedoch bei der Software hat bereits eine hohe Spezialisierung stattgefunden. Durch die heute verfügbaren Multimedia-Entwicklungsumgebungen wie beispielsweise Macromedia Director, ist es nun auch für Nicht-Programmier-Nerds möglich, nach eingehender Beschäftigung mit der Software, ihre Ideen multimedial umzusetzen. So werden gerne auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnittene VJ-Tools entwickelt, die dann oft für die Öffentlichkeit als Download zur Verfügung gestellt werden.<sup>14</sup>

Fertige Softwareprodukte für den VJ werden aber auch genügend angeboten, die sich mitunter stark unterscheiden. Dazu zählen unter anderen Motion Dive, Flow Motion, Image/Ine, VJamm, Jitter, auf die teilweise später in dieser Arbeit genauer eingegangen wird.

Das herausragendste und innovativste Produkt ist meiner Meinung nach das auf MAX/MSP basierende Jitter von Cycling74. Es bietet sowohl für die Vorproduktion umfangreiche Funktionen, also auch für die Live Performance.

*„Mit Jitter setzt eine kleine Programmierergruppe rund um Kit Clayton bei Cycling74 an, den Videosoftwaremarkt komplett aufzurollen. Das auf MAX/MSP basierende Killertool bietet dem VJ Möglichkeiten, die anderer Firmen nicht einmal in ihrem Businessplan vermerkt haben.“<sup>15</sup>*

Mit Jitter kann man Dinge entwickeln, die mit keiner anderen Soft-, oder Hardware möglich sind, ein Paradies für experimentierfreudige Zeitgenossen. Jitter ist eine Sammlung von 133 Objekten für MAX/MSP, deren Schwerpunkt die Erzeugung und Manipulation von Matrixdaten ist. Es wird möglich gemacht maximal 32-dimensionalen Matrizen in bis zu 32

---

<sup>14</sup> vgl. [www.vlight.to/MXR/](http://www.vlight.to/MXR/)  
[www.fork.de/05\\_VideoMixer.phtml?](http://www.fork.de/05_VideoMixer.phtml?)  
[www.ninjatune.net/coldcut/vjamm/](http://www.ninjatune.net/coldcut/vjamm/)

<sup>15</sup> DE:BUG, Jitter: Willkommen in der Matrix, Ausgabe#64, 10.2002

Ebenen darzustellen, und zwar in Echtzeit oder gerendert. Es ist also das ultimative Video/Animationstool, aber die Entwickler legen Wert darauf, dass man damit auch Wetterprognosen, Atomtestsimulationen und ähnliche Dinge programmieren kann. Ein sehr leistungsfähiger PowerPC ist allerdings Voraussetzung. Andere Objekte in Jitter sind optimiert für die Manipulation von Videodaten. Zur Verfügung stehen unter anderem mehr als 60 mathematische Funktionen, Chromakeying, Lumakeying, diverse Filter, Scharfzeichnen und so gut wie alle Funktionen wie man sie aus Photoshop beziehungsweise Aftereffects kennt, jedoch in Echtzeit. Somit ließe sich ein umfassendes VJ – Mischpult inklusive Farbkorrektur, Keying, Mosaik, Strobe und den klassischen Fernseheffekten programmieren. Jitter erfordert allerdings eine lange Lernphase, damit man die Software entsprechend beherrscht.<sup>16</sup> Leider liefert die Software, so scheint mir, bei all ihren Echtzeit – Effekten nur mit sehr leistungsstarken Rechnern und relativ kleinen Videos (viertel – PAL) eine passable Framerate. Der konventionelle Hardware – Videomischer ist also bei weitem noch nicht abgelöst.

### **3. Der Wandel von Musikveranstaltungen**

Das Bestreben sich zu amüsieren ist wohl in beinahe jeder Kultur dieser Erde zu finden. Zu den jeweiligen Ausformungen sollen hier nur überblicksmäßig erwähnt werden, dass diese große Unterschiede aufweisen. So lässt sich auch anhand von ein und derselben Kultur zeigen, dass sich Individuen sehr unterschiedliche Formen der Unterhaltung suchen. Dennoch haben die meisten Vergnügungsveranstaltungen gemeinsam, dass sie von Musik begleitet, wenn nicht sogar geleitet, werden. Von Musik geleitet werden also Musikveranstaltungen wie Konzerte oder etwa Tanzveranstaltungen mit DJs oder auch Live-musikern.

Bei sehr aktuellen Ausformungen derartiger Tanzveranstaltungen ist zu erkennen, dass die Präsenz der Musiker sehr stark in den Hintergrund getreten ist. Sei es der DJ, der wenn überhaupt nur leicht mit dem Kopf nickt, aber ansonsten ruhig hinter seinen Plattenspielern steht, oder ein Musiker der bei seinem Auftritt lediglich starren Blickes auf den Bildschirm seines Notebooks schaut und dabei minimal die Maus hin und her bewegt.

Diese Situation verlangt nach einer erweiterten Bühnenpräsenz, einem visuellen Feedback zu der Musik. Das Video ist das geeignetste Medium, um diese abhanden gekommene visuelle Präsenz zu kompensieren.

---

<sup>16</sup> vgl. DE:BUG, Jitter: Willkommen in der Matrix, Ausgabe#64, 10.2002

Aus dem Bestreben nach einer neuen Bühnenpräsenz entwickelte sich eine lebendige visuelle Kultur rund um die elektronische Musik. Neben den zahlreichen, meist abstrakten Musikvideos etablierte sich der Video Jockey, der bei Live Veranstaltungen oder Clubevents für visuellen Input zu sorgen hat. Auch das Grafik – Design von Veranstaltungsflyern und Plattencovers überrascht immer wieder durch neue, eigenständige und innovative Ästhetik.<sup>17</sup>

Eine der ersten Einrichtungen in Wien, bei denen elektronische DJ – Musik gespielt wurde war das Ring, das 1990 eröffnet wurde. Das Ring hatte jedoch einen ganz anderen visuellen Zugang, als wir ihn heute kennen. So wurde das Lokal etwa alle drei Monate von verschiedenen Künstlern neu ausgemahlt. Die Geburt der visuellen Bewegung in Wien, fand 1991 bei Events in der Sargfabrik und in der Feuerzeugfabrik, bei denen Julia Starsky, Peppi Oetl und Fritz Fitzke spielten, statt. Gearbeitet wurde ausschließlich mit Diaprojektionen, die als Ganzes in den Raum integriert wurden, um damals wie heute Räume zu erzeugen, die derartig vielseitig sind, dass sie beim Besucher zur Kommunikation anregen. 1993 eröffnete das Kunstwerk, wo der bekannte Dubclub regelmäßig stattfand, aber wo auch die Sofasurfer musizierten und dabei von Monoscope visuell begleitet wurden. Mitte der Neunziger wurde die visuelle Bewegung stark von der Technoszene mitgezogen, wobei damals wie heute die Finanzierung von Visuellem das größte Problem darstellte.

Im Clubkontext setzte sich der VJ schließlich nach der Lasershow durch, und hatte sich damals wie heute als Wand bespielender Clubdekorateur zu emanzipieren. Die Lösung aus der Ecke des Clubinventars auf das Künstlerpodest muss aber einher gehen mit einer visuellen Weiterentwicklung.

### **3.1 Club Events mit Elektronischer Musik**

#### **3.1.1 Die Rolle des DJ**

Als Musik erstmals für größere Hörschaften in Form der Schallplatte mit relativ guter Klangqualität erschwinglich wurde, entwickelte sich die Antwort auf die klassische Vorführung, bei der die Musiker Live ihre Instrumente spielten. Etwas später, Ende der Siebzigerjahre, war der DJ geboren (vor allem durch Reggae – Soundsystems, Hip Hop und Disco).

---

<sup>17</sup> vgl. ROGUSKI, K., Flyers - Vom Handzettel zum Partyflyer, SAE Wien/Middlesex University London, 2003

Aus der Technobewegung der Achtzigerjahre differenzierten sich schließlich unzählige verschiedene Stile und Spielarten der elektronischen Tanzmusik heraus, die mit ihrer Etablierung auch immer den visuellen Ausdruck revolutionierten.

Heutige Clubveranstaltungen zeichnet meist ein rhythmisch konsistenter, ununterbrochener Mix verschiedener Musikstücke aus, die miteinander collagenhaft verwoben werden. Im Laufe der Geschichte macht der DJ seinen Weg vom Plattenvorspieler über den Entertainer bis hin zum kreativen Soundcollagisten, dessen Performance ein neues, eigenständiges musikalisches Werk hervorbringt. So wird der DJ, obwohl die Musik, die er auflegt zum überwiegenden Teil nicht von ihm produziert wurde, zum Musiker.

### 3.2 Andere Events mit Visuals

Aus den visuellen Defiziten und anderen weiter oben genannten Einflüssen entsteht eine neue Gattung audiovisueller (multimedialer) Bands, die Ton und Bild bereits beim Kompositions- und Entstehungsprozess miteinander verweben. Die Grenzen zwischen Musik und Video verschwimmen – die Visuals gliedern sich nahtlos in das Instrumentarium ein. So hatten beispielsweise die Sofasurfers 1995 keinen Sänger, wodurch das Video zur Überbringung der Message verwendet wurde. Seither touren mit den Sofasurfers stets Video Artists die dieses Manko auf sehr gelungene und eindrucksvolle Weise zu kompensieren versuchen.

*„Generell gibt es dazu zu sagen, dass es eine rasante Entwicklung gibt, die auch mit der Entwicklung der Technik zu tun hat. Ich war einer der ersten hier in Wien und auf unseren ersten Touren, da waren noch keine Clubs damit vertraut, vor allem in Ostdeutschland waren sie völlig überfordert mit uns. Heutzutage ist das schon ein normales und alltägliches Erscheinungsbild, bei dem die Qualität immer wichtiger wird.“<sup>18</sup>*

Ein an dieser Stelle zu erwähnendes Phänomen ist die „Zombie – Hip - Hop“ - beziehungsweise „Dark – Pop“ – Band „The Gorillaz“. Sie besteht aus physisch realen Musikern, welche auch tatsächlich konventionelle Instrumente in die Hand nehmen, und somit bei den Live Auftritten gar kein Manko an visueller Präsenz entstehen würde. Denn diese Members sind keineswegs zweitklassige Studiomusiker, sondern Größen wie zum Beispiel Damon Albarn von Blur. Aber die Bandmembers sind auf der Bühne nicht zu sehen, sie spielen hinter riesengroßen Leinwänden, auf denen ihre Comic – Alter – Egos projiziert

---

<sup>18</sup> TIMO NOVOTNY von vidok.org im Interview

werden. Keep it Unreal. Zu erklären ist dieses Projekt womöglich ebenfalls mit der rasanten technischen Entwicklung im Bereich der Computeranimation und der von Projektionstechniken. Weiters mit einer hohen Akzeptanz oder sogar einer gewissen Erwartungshaltung des Publikums gegenüber derartiger Bühnenszenierungen von Bands.

#### 4. Visuals und Events

Der Club ist der zentrale Aktionsraum und Treffpunkt der DJ Culture. Als Ort des kommunikativen Austauschs gewinnt er auch für die visuelle Kultur rund um die Musik mehr und mehr an Bedeutung. Das Fehlen an visuellen Anreizen der Musikperformance schafft ein Bedürfnis nach einer neuen Bühnenpräsenz, die der dynamischen Wirkung der Musik gerecht wird. Anfängliche Experimente mit Diaprojektionen wirken aus heutiger Sicht, bis auf wenige Ausnahmen, zu statisch. Daher gewinnt die Videoperformance zunehmend an Bedeutung im Clubumfeld. Eine neue Gattung von Künstlern stellt sich an die Seite der DJ's: der VeeJay. Die VJs haben sich zum Ziel gesetzt, die DJ Performance zu illustrieren, wobei es darum geht, sich in der visuellen Umsetzung möglichst nahe an der Musik und deren Inhalten zu orientieren, und gleichzeitig eine Verbindung von Raum und Musik schaffen. Meist sind die Konzepte des VJ's eine Paarung aus einer technisch anspruchsvollen Bildgenerierung und dem improvisatorischen Element des rhythmussynchronen Live – Bildmix.

Das Konzept des VJ's ist dennoch keine Erfindung der Clubkultur der Neuziger, bereits in den späten Sechzigern und Anfang der Siebziger gab es etliche Videoperformances, die sich der Live – Visualisierung von Musik verschrieben hatten. Reiht man die Performance des VJ's in die Tradition der visuellen Musik ein, gehen die Ursprünge bis in die Lichttechnik des 18. Jahrhundert zurück.<sup>19</sup>

Der VJ neigt zu einem musikalischen Verständnis des Mediums Video. Es geht weniger darum, konkrete Bedeutungen zu generieren oder Inhalte zu vermitteln, als darum, das Bild den Strukturen und grammatikalischen Gesetzen der Musiksprache anzunähern. Gearbeitet wird mit selbst gedrehtem Material, Bildsamples aus Fernsehen und Film sowie Found Footage aus Super8 Filmen oder alten Homevideos. Man scratcht, remixt, verändert das Tempo und verwendet verschiedenste digitale Effekte bis hin zur rein synthetischen Bildgeneration.

---

<sup>19</sup> vgl. LAMPALZER, G., Videokunst: Überblick und theoretische Zugänge, Wien, 1992

Grundlegende Unterschiede bei der Arbeitsweise des DJs ergeben sich, vom technischen und meist auch konzeptionellen Mehraufwand abgesehen, dass der VJ sich nicht einfach aus einem Visual Store neuester Erscheinungen bedienen kann, sondern größtenteils sein Material selbst erzeugt.<sup>20</sup>

## 5. Untersuchung VJs

Der Fragebogen wurde in erster Linie dafür ausgelegt, um Einblicke in die Arbeitsweise verschiedener VJs aus dem deutschsprachigen Raum zu bekommen und dabei genaueres über deren verwendete Technik zu erfahren. Aus diesem Grunde wurden zu einzelnen Themen sehr konkrete Fragen gestellt. Teils kam Kritik von befragten Visualisten, bei einem derart jungen, undefinierten Thema seien solch konkrete Fragen unzulässig. Um aber tatsächlich am Ende dieser Arbeit ein mögliches technisches Standardsetup vorschlagen zu können, wurde relativ konkret gefragt. Andererseits kam aber durchaus positive Kritik auf den Fragebogen, viele Befragte fühlten sich nach eigenen Angaben dadurch angeregt.

Es wurden knapp 100 Visualisten mit dem Fragebogen per Email konfrontiert, davon schrieben ohne weitere Aufforderung ca. 2% zurück. Nach zweiter und dritter Erinnerung per Email kamen bis zur Deadline 22 sorgfältig ausgefüllte Fragebögen zurück. Somit haben in etwa 20% der angeschriebenen Visualisten geantwortet.

An dieser Stelle möchte ich an all jenen, die sich die Zeit genommen haben den Fragebogen auszufüllen, meinen herzlichen Dank aussprechen! Denn dadurch haben sie einen wichtigen Beitrag geleistet, um einem visuellen Standard Setup einen Schritt näher zu kommen.

Die Auswertung der Befragung wird nur bei einer Antwort zu statistisch auswertbaren Ergebnissen führen, denn dazu sind die Fragen wiederum zu offen formuliert. Dementsprechend verschieden sind auch die gegebenen Antworten, weshalb ich versuchen werde die verschiedenen Ergebnisse heraus zu filtern, zusammenzufassen und zu dokumentieren. Sollte es der Thematik entsprechend relevant sein, so wird auf die Identität oder die geografische Herkunft des Befragten eingegangen. Gefragt wurde ausschließlich im deutschsprachigen Raum, hauptsächlich in den Städten Wien und Berlin. Aber auch aus Zürich wurden Antworten geliefert. Daraus geht hervor, dass in diesen Zentren mehr visuelle Bewegung in diesem Bereich stattfindet, als anderswo im deutschen Sprachraum, was mit der Entwicklung der neuen elektronischen Musik in diesen Bereichen einhergehen könnte.

---

<sup>20</sup> vgl. GROSSMANN, W., Transmediale Festivalkatalog, Berlin, 2002

## 5.1 Fragebogen Visualisten

Der Fragebogen gestaltete sich wie folgt:

- 1.) *Seit wann machst Du Visuals?*
- 2.) *Mit welcher Regelmäßigkeit?*
- 3.) *Wie bist Du dazu gekommen Visuals zu machen? (evtl. Vorgeschichte)*
- 4.) *Arbeitest Du meist alleine (bzw. im Team) oder in Kooperation?*
- 5.) *Wird eigenes Material mit anderen VJs ausgetauscht?*
  - 5.1) *Gibt es Vereinbarungen über formale und technische Anforderungen?*
  - 5.2) *Gibt es Ideen zu Austauschverfahren (Server, pear2pear, CD, DVD,...)*
  - 5.3) *Gibt es Überlegungen zu Urheberrechten, Verwertungsrechten, Gegenleistungen, Bezahlung?*
- 6.) *Wo wurden und werden die Visuals gespielt?*
- 7.) *Wie kommt ein Booking zustande? (Werbung, Kontakte, Plattform, Label, etc...)*
- 8.) *Vorproduktion:*
  - 8.1) *Welche Hardware wird verwendet?*
  - 8.2) *Welche Software wird verwendet?*
  - 8.3) *Beschreibe wenn möglich Deine Arbeitsweise und von welchem Material Du ausgehst. (wird selbständig produziertes Material oder auf Footage zurückgegriffen, gefilmt, computergeneriert, animiert, gefladert)*
- 9.) *Welche Projektionsgeräte (oder ähnliches) werden grundsätzlich verwendet? (Datenprojektoren, Diaprojektoren oder Monitore, ....????)*
- 10.) *Live:*
  - 10.1) *Welche Hardware wird verwendet?*
  - 10.2) *Welche Software wird verwendet?*
  - 10.3) *Beschreibe wenn möglich die genaue Funktionsweise des kompletten Setups – von der Technik bis zur Dramaturgie (läuft ein lineares „band“ ab vs. wird speziell auf den momentanen Sound eingegangen? Oder soundsensitiv nach Algorithmen??)*
- 11.) *Verhältnis Raum/Visuals:*

*Wird große Rücksicht auf die Raumbeschaffenheit genommen, bzw. wird das komplette visuelle Setup von Dir selbst eingerichtet? Werden evtl. sogar andere „Lichtobjekte/Leuchtkörper“ außer der beleuchteten Leinwand (zB.: Lampen, Lichtinstallationen,...) von Dir aufgestellt bzw. verwendet? Oder wird einfach auf eine bestehende Leinwand projiziert?*

- 12.) *Kannst du das gesamte Equipment Dein Eigen nennen? Wenn ja, welchen Wert hat es?*
- 13.) *Musst Du auch Equipment anmieten? Wenn ja, um welchen Preis für welche Dauer?*
- 14.) *Kannst Du mit der Tätigkeit als VJ Gewinne erzielen ? (hobby, kommerziell, ...) würdest du gerne deinen Lebensunterhalt damit verdienen?*
- 15.) *Wie groß wird in der Regel projiziert oder gibt es keine Regeln?*
- 16.) *Wird meist im 4:3 Format projiziert? Wenn ja, gibt es bestreben davon wegzukommen?*
- 17.) *Werden mehrere Leinwände/Monitore verwendet? Wenn ja, Wie viele? Mit verschiedenen oder denselben Bildern?*
- 18.) *Welche Features fehlen für Dich konkret bei der von Dir verwendeten Technik?*
- 19.) *Wie würdest Du die Stilrichtung Deiner Projektionen einstufen? (abstrakt, real, rapid, mellow, etc., etc.,...)*
- 20.) *Folgen deine Acts einer gewissen Dramaturgie??*
- 21.) *Versuchst Du zu jedem Event eine bestimmte Thematik aufzugreifen?*
- 22.) *Wird eigens für jedes Event neues material produziert?*
- 23.) *Werden die Visuals der Musikrichtung angepasst?*
- 24.) *Welche Einflüsse oder Vorbilder gibt es für Dich? Wo siehst du dir gerne Visuals an?*
- 25.) *Wo siehst Du dich in deiner Zukunft als VJ?*

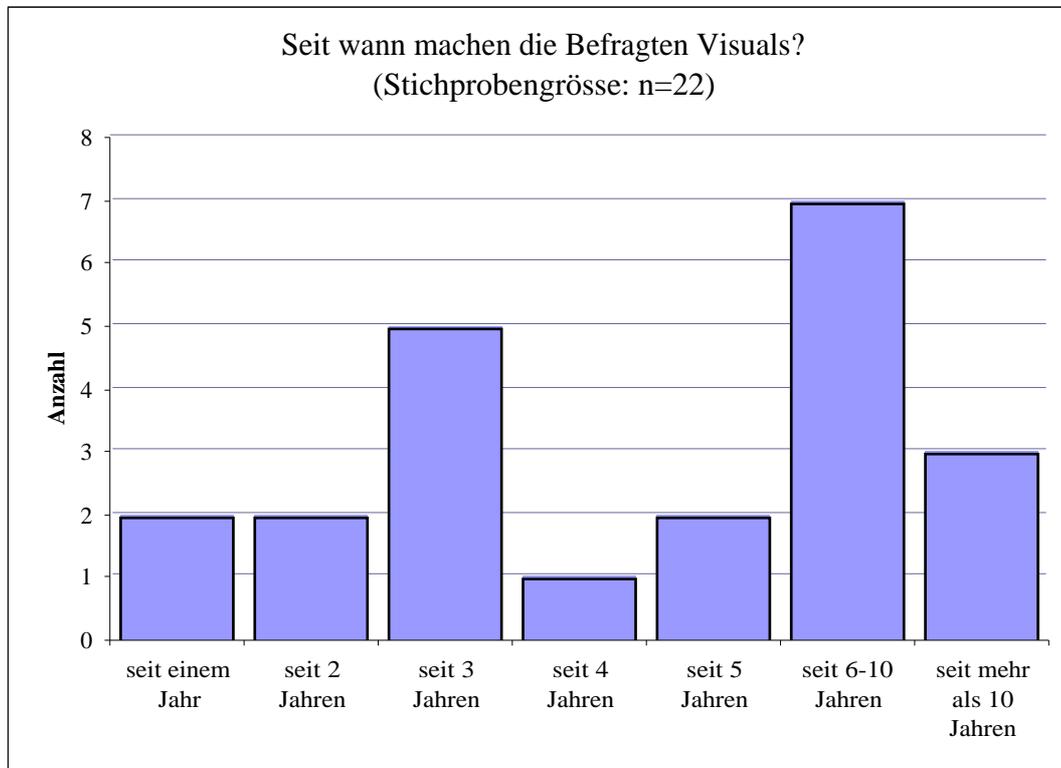
Einige der Fragen sind Kernfragen, die gezielt Informationen zur genauen Thematik dieser Arbeit liefern. Andere hingegen werden als Nebenfragen verwendet, um mehr Informationen über den jeweiligen Visualisten zu bekommen, und sich somit als Fragender besser mit der Arbeitsweise vertraut zu machen. Im Folgenden wird vermehrt auf relevant erscheinende Fragen und deren Antworten eingegangen.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Anm.: Sollten Fragestellungen in diesem Teil der Arbeit nicht ausreichend dokumentiert und beantwortet sein, so besteht die Möglichkeit sämtliche originalen Antworten unter [www.gorgo.org/research](http://www.gorgo.org/research) einzusehen.

## 5.2 Dokumentation der Antworten

### Frage 1



Zu den unterschiedlichsten Ergebnissen führte **Frage 2**, von unregelmäßig über 30-70 Performances pro Jahr, ca. 1 mal pro Monat, einmal im Quartal, früher 1-2 mal die Woche, jetzt nur noch große Events oder Freundschaftsdienste, bis zu jeden Tag, wobei leider keine Zusammenhänge mit den Ergebnissen aus Frage 1 auszumachen waren.

Zu **Frage 5** ist zu sagen, dass 13 der Visualisten nie oder nur äußerst selten Material mit anderen austauschen. Gründe die gegen einen Materialaustausch sprechen, sind die ausschließliche Verwendung von eigenen Loops, sowie dass die Produktion von eigenem Material ein wichtiger Bestandteil der Arbeit eines VJ's sei.

Hingegen 5 der Befragten tauschen sehr wohl Loops mit anderen Visualisten aus und es sind sogar Bestreben vorhanden, dies zu forcieren, wie es etwa von eYeM durch die Errichtung einer Plattform („pool“) erreicht werden soll.

Das pool stellt grundsätzlich eine multifunktionale Plattform und ein Netzwerk für (audio)visuelle Kunst dar. Es soll zur Förderung des Austausches und der Kooperation dienen.

*po-o-ol ist eine plattform, an der sich medien-künstlerInnen beteiligen können, um innerhalb einer struktur aktiven austausch mit branchenkollegen zu betreiben, neue projekte, partnerschaften und neue formen der zusammenarbeit zu entwickeln und zu praktizieren.*

*durch die schaffung eines offenen online-archivs soll den beteiligten künstlerInnen die möglichkeit geboten werden, eine für sie relevante öffentlichkeit zu erreichen und gemeinschaftsproduktionen (z.b. visuelle „remixes“) zu realisieren.*

*den rezipientInnen, fördernden unternehmen, institutionen, veranstaltern und kundInnen soll das po-o-ol einen transparenten einblick in das schaffen der beteiligten medien-kunstschaffender bieten, sowie die möglichkeit, direkt über das netzwerk mit künstlerInnen für potentielle aufträge bzw. projekte in kontakt zu treten.<sup>22</sup>*

Der Rest der Befragten hat keine Antwort zu dieser Frage gegeben.

Das Booking - Gegenstand der **Frage 7** - ergibt sich in den meisten Fällen durch persönliche Kontakte, an zweiter Stelle wurde von Partyveranstaltern mitgebucht zu werden angegeben. Dabei zählen hauptsächlich Kontakte zu Organisatoren aus der Underground – Szene, wie beispielsweise der Breakbeat-, Minimal Techno- oder der Goaszene. Einige Visualisten werden oft direkt bei deren Performances kontaktiert, um später ein Booking zu vereinbaren. Eine weitere nicht zu unterschätzende Möglichkeit gebucht zu werden, ist wohl durch Mundpropaganda, die vor allem in der Underground – Szene durchaus funktioniert. Weniger Verbuchungen kommen derweilen noch über Labelkontakte oder Agenturen zustande, wozu generell zu sagen ist, dass es nur ansatzweise Agenturen gibt, über die Visualisten gebucht werden können. Die Zeit scheint also reif zu sein, eine solche Agentur zu gründen.

Information darüber wie die Befragten dazu gekommen sind, Visuals zu machen, sowie über deren Stilrichtigen und Einflüsse beziehungsweise Vorbilder, geben die **Fragen 3, 19 und 24.**

Trigger.ch<sup>23</sup> arbeiten seit 1989 mit Visuals. Claude Steiner von trigger.ch kommt aus einer künstlerischen Familie. Vater, Mutter, Onkel und Großmutter sind oder waren Galleristen, Verleger und Produzenten in der Schweiz. Steiner hat Ende der Achtzigerjahre angefangen Video Installationen, TV Projekte und Kurzfilme zu machen, was ihm geholfen hat sich mit

---

<sup>22</sup> [www.eyem.at/po-o-ol](http://www.eyem.at/po-o-ol) (26.12.02)

<sup>23</sup> Claude Steiner c/o anubis und Nadja Steiner c/o 7Sisters von trigger.ch

der Zeit beim VJen zu etablieren. Anfänglich spielte er auf psychedelischen Goa Partys, seit drei Jahren jedoch eher auf Techno Veranstaltungen in der Schweiz, aber auch in Berlin. Ihre Stilrichtung umschreiben sie selbst als Cybertrash, cyberdelisch sowie Abstractpix oder einfach als Assoziationskino. Inspirieren lassen sich die beiden Schweizer gerne von Nam June Paik, dem Buero Deconstruct in Bern, aber auch von den Framefarmers aus Potsdam.

*„Ich sehe mir auf intellektuellen Partys gerne Visuals an, weil da die Kluft zwischen Musik und Bild nicht mehr so groß ist.“*

Die Begrifflichkeiten der Stilrichtungen verlangen womöglich nach Diskussionen und Einigung, werden aber hier, um einen Eindruck in die Sprache der Visualisten und deren eigene Bezeichnungen ihrer Stilrichtungen zu bekommen, aufgezählt:

Cyberdelisch, Cybertrash, abstrakt, Turntable visual experience, surreal, effektiv, kontrastreich, politisch, paranoid, illuminiert, real, narrativ, minimalistisch, trashig, schnell, TV-zap, digital, Schichtungen, technoizid, housig, fluffig, warm, skuril, abstractmellospsychodelic, progressiv, düsterbunt.

Jan Lauth von eYeM meint, dass erst eine Sprache entwickelt werden muss, die den metanarrativen Arbeiten der Visualisten gerecht wird, und fordert, die Begrifflichkeiten rund um die Partyvisualisierung neu zu definieren. Gleichzeitig wird dadurch die höhere Komplexität des Visuellen auch in die Sprachebene transportiert, um eine entsprechende Wertschätzung der Arbeiten von Visualisten zu gewährleisten, eine Forderung derer ich mich nur anschließen kann.

Die Herkunft der Einflüsse auf die Arbeiten sind so verschieden wie die Arbeitsweisen selbst, so geben fünf der befragten Visualisten an, keine Einflüsse irgendwo her zu nehmen, bei insgesamt vier anderen Befragten kommen diese aus der Musik, aus Büchern (z.B.: Art Forms in Nature<sup>24</sup>), Filmen, aus anderen Medien, aber auch aus dem Leben selbst. Konkrete Künstler als Quelle von Inspiration zu haben geben fünf der Befragten an, wobei Namen wie Coldcut, Uli Sigg, hiazFM, Farmers Manual, Vidok, Granular Synthesis, meta.am, 242pilots, Pfadfinderei, Viscon, Videokonferenz (John de Kron) und Super Collider genannt werden. Die restlichen Befragten gaben keine Antwort zu dieser Frage.

---

<sup>24</sup> HAECKL, E., Art Forms in Nature, Prestel, 2000

In **Frage 8** wurde nach Informationen über die Vorproduktion gefragt, wobei hier ganz grob die beiden Medien Dia und Video zu unterscheiden sind.

### Dia Vorproduktion

Immerhin 2 der Befragten geben an, ausschließlich mit Diaprojektionen zu arbeiten, wobei von einer Person eine kurze Beschreibung der Arbeitsweise abgegeben wurde.

Kumiko, der sich in der Berliner Club – Szene bereits einen Namen machen konnte, erstellt seine Dias am PC. Dabei verwendet er vorwiegend Photoshop, aber auch Freehand, Poser und Flash. Farbige Vorlagen werden direkt vom Bildschirm im Mittelformat abfotografiert, S/W Bilder lässt Kumiko ausbelichten. Die Dias sind somit fertig für die Projektion.

### Video Vorproduktion

Wie bereits erwähnt ist die Verwendung von Video in diesem Bereich am meisten verbreitet, nicht zuletzt weil dieses Medium schließlich die Szene dort hin gebracht hat, wo sie heute ist. So arbeiten 13 von den 22 Befragten (knapp 60%) ausschließlich mit Video, bis auf wenige Ausnahmen, aus digitalen Quellen.

Um beim Live Spielen auf ein umfangreiches, brauchbares Ausgangsmaterial zugreifen zu können, ist ein breites Vokabular an Bildern, Formen, Bewegungen und Farbe aufzubauen um diese in „Live – fähiges“ Grafik- und Videomaterial überzuführen.<sup>25</sup> Ein wichtiger Teil ist daher eine Bildbasis (Videoloops und Einzelbilder), die wesentlich zur Flexibilität des Gesamtwerkes beiträgt (unterschiedliche Musik bedarf auch unterschiedlicher Footage – Sets, da absolute Neutralität des Footages kaum möglich und nicht anzustreben ist). So soll es visuellen und musikalischen Instrumentalisten möglich sein einen gemeinsamen Ausdruck zu finden.

Innerhalb der Kategorie Video gibt es verschiedenste Zugänge und Arbeitsweisen zur Produktion von Visuals.

So werden Ausgangsmaterialien wie selbst Gefilmtes, animierte Grafiken, Standbilder und Fotos mit verschiedensten Programmen weiterbearbeitet. Dabei kommt gängige Bildbearbeitungs-, Videobearbeitungs-, Compositing- und Animationssoftware wie Photoshop, Illustrator, Freehand, iMovie, Final Cut Pro, Premiere, Combustion, Vegas Video, After Effects, Mediacleaner, Director und Flash zum Einsatz. Nicht zu unterschätzen ist die Verwendung von 3D-Software wie Cinema4D, Maya, 3D Studio Max und Poser mit denen

---

<sup>25</sup> vgl. LASS, L., Generische Visuals zu Musik, FH-Salzburg MultimediaArt, 2001, S 53

vier der Befragten Teile ihres Materials in der Vorproduktion generieren. Drei der Befragten geben an, mit DVD zu arbeiten, wofür sie die Authorware DVD Studio Pro verwenden.

Neben diesen multimedial sehr vielseitig einsetzbaren Programmen, wird auch für Visuals spezialisierte Software wie Nato modular, Jitter, Image/Ine und Videodellic verwendet. Bei Nato handelt es sich um eine Erweiterung von MAX/MSP, die auch mit Quicktime Objekten arbeitet<sup>26</sup>. Jitter basiert ebenfalls auf MAX/MSP.

Das Ausgangsmaterial wird in weiterer Folge mit den oben genannten Programmen auf verschiedenste Weise weiterverarbeitet. Eine der ehrlichsten, gleichzeitig eine der aufwändigsten Methoden die Bilder zum Laufen zu bringen ist wohl die Stop – Trick Animation. In einer Bildbearbeitungssoftware, wie zum Beispiel Photoshop, wird jedes Frame einzeln bearbeitet, um später in Video- oder Animationsprogrammen aneinander gereiht und als Video exportiert zu werden. Eine in der Regel etwas weniger aufwändige Methode ist die Erstellung von Animationen in Programmen wie etwa Flash oder Director. Meist selbst produzierte Grafiken werden händisch animiert, oder wie bei zwei der Befragten, derartige Grafiken später bei der Performance mittels einem Xtra in Director durch Sound- und Userinput bewegt. Anderes abstraktes Material wird gerne mittels 3D Programmen erstellt. In so genannten Compositing – Programmen werden verschiedenste Ausgangsmaterialien, wie die oben genannten, aber genauso Real – Video weiterverarbeitet und zu einer Komposition zusammengebaut.

Die Form, in der das Videomaterial für die Live Performance bereitgestellt wird, ist ebenfalls sehr unterschiedlich, so stellen drei der Befragten aus dem produzierten Videomaterial eine DVD zusammen, einer der Befragten spielt jeweils einen Loop auf dreißigminütige VHS Kassetten aus. Die verbleibende Überzahl spielt direkt vom Rechner ab.

**Frage 10** sollte Aufschluss über Hard- und Software und die Arbeitsweise bei der Live Performance geben. Auch hier ist grundsätzlich zwischen Arbeiten ohne Dia und mit Dia zu unterscheiden.

### Video Live

Auch hier ist auf den ersten Blick auf kein Standard Setup zu schließen, was durchaus zu erwarten war. Die Hardware beim Live Spielen reicht von den Zuspieldquellen wie DVD Player, DV Player, VHS und sVHS Videorecorder, Kameras (DV, Hi8), Notebooks und Standrechner (Mac sowie PC), über die Verwendung von einem oder zwei Videomischern der

---

<sup>26</sup> vgl. [www.cycling74.com](http://www.cycling74.com) (7.12.02)

Marken Sony, Panasonic oder Videonics, bis hin zu eher exotischeren Geräten wie Colorprozessoren, 10-fach Videoverteilern, Soundmischern und Videomatrizen. Die Verwendung von Videoverteilern und –Matrizen hängt stark von der Art des Raum – Setups ab. So wird beim Einsatz einer Monitor – Videowall bestehend aus mehreren Monitoren eine Videomatrix unerlässlich. Videowalls werden ohnehin eher selten verwendet, falls doch, kaum vom VJ selbst organisiert, weshalb diese Aufgabe eindeutig dem Veranstalter zuzuordnen ist.

4youreye gibt an bei den Live Auftritten sehr leistungsfähige Notebooks, einen Panasonic MX50 Videomischer und zusätzlich eine Digitale Videokamera zu verwenden. Als verwendetet Software wird Resolume, Motion Dive, VJamm, Moonster, Flow Motion und Aestesis angegeben.

*„Die Auswahl der Clips funktioniert bei 4youreye spontan und sehr emotional, d.h. jede Show ist einzigartig und unwiederbringbar. Vor jeder Show werden, je nach Musik, bestimmte Clips ausgesucht. Ein Drum&Bass Set wird vom Stil her anders sein als zum Beispiel zu House oder Techno. Und dann kommt natürlich die Zusammenarbeit zwischen Gery und mir ins Spiel. Unser beider Arbeit wird dann per Mischer nochmals verändert, überlagert u.s.w. DJ und Publikum werden auch oft gefilmt und live in die Show eingebaut...“<sup>27</sup>*

Sabine Stuller von Glam Fatal und A.S.A.P. arbeitet Live grundsätzlich mit Mac (Videodellic und Premiere), VHS Recorder und DVD Player, Kameras, einem Soundmischer und fallweise eben auch mit einer Videomatrix, um eine große Darstellung der Projektion über mehrere Beamer oder Monitore umzusetzen.

Das Eingehen auf den Sound, so sagt sie, ist sehr wichtig, was über Videobildstörungen, die mit Hilfe des Programms Videodellic durch Soundinput hervorgerufen werden, passiert. Diese verschiedenen Quellen werden dann Live zusammengemischt.

Trigger.ch greift Live generell auf die Verwendung von 2 Powerbooks in Kombination mit Flash, Premiere, Final Cut Pro und iMovie zurück. Gemischt werden diese Quellen zusammen mit den Signalen von einer oder mehreren digitalen Videokameras über einen analogen Videomischer.

*„Also, oftmals wird einerseits ein vorbereitetes Videoband gespielt, das mit Videosequenzen von Notebooks gemischt wird. Wir stehen nicht so sehr auf diese algorithmischen Sachen wie sie oft Verwendung finden. Wir synchronisieren von Hand*

---

<sup>27</sup> Eva von 4youreye

*mit Human Sync. Menschlich gesehen kommt da mehr bei raus. Ich bin auch musikalisch unterwegs und vergleiche das Videomischen mit dem Auflegen von Platten. Auch da steh ich mehr auf handwerkliches Können auf die Stimmung, Tempo und Tonalität einzugehen. Es entstehen immer wieder neue Situationen und Bilder“*

Ausschließlich von Hand wird auch bei eYeM synchronisiert, so Jan Lauth. Ein minimal Setup, das hier zum Einsatz kommen kann, besteht aus zwei analogen Videomischern und vier bis acht Zuspielern (DVD, sVHS, DV, Powerbooks).

*„Es wird auf Audio sowie auf die Rezipienten eingegangen. Wir benützen das höchstentwickelte, einbindbare, soundsensitive System, die humanoide akustische Wahrnehmung.“*

Didi Bruckmayr, versucht sich durch Farben, Perspektiven und Framerates über Stunden verändernde Lichträume zu kreieren, verwendet meist ein Powerbook mit der Software Nato Modular, eine DV Kamera als Abspielgerät und eine Live-Cam für das Nato – Processing. Er beschreibt seine Arbeit wie folgt:

*Bei den Shows für FM4 mit Live Acts oder Firmenshows gibt es Anweisungen, dazu müssen Sponsoren etc. ausreichend oft platziert werden. Ansonsten versuche ich mich in Farben, Perspektiven und Framerates verändernde Lichträume über Stunden zu kreieren. Konsequenterweise abstrakta mit einer gewissen stimulierenden oder auch psychotropen Wirkung. Dazu gezielter Einsatz konkreter Images je nach Verlauf. Da ich mit nur einer Maschine arbeite und Powerbooks aufgrund der Leistung von CPU und Video RAM bei gleichzeitigem prozessieren von Bild und Ton nur bei einfachen Aufgaben befriedigende Framerates in PAL erzielen (min. 13, sonst wird's eckig), arbeite ich mit Audio-in vor allem mit OpenGL Objekten bzw. mit relativ einfachen Nato - Patches, die den Rechner auf längere Zeit nicht überfordern. Mit Jitter scheint jetzt allerdings mehr möglich zu werden. Mit Algorithmen arbeite nicht, da ich nicht C programmieren kann, dann nur bereits existentes Angebot verwenden müsste, das mich nicht interessiert. Meine Beobachtung ist auch, dass die wahre Magie visueller Effekte erst dann beginnt, wenn die perfekte Synchronisation suspendiert wird. Die Synchronisation lässt alles sehr schnell zur bewegten Tapete und zum TV glotzen verkommen. Ich arbeite zum Beispiel mit Bewegungs- und Farbdetektion, immer wieder auch mit Videofeeds, die ich aus diversen Scheinwerfern erzeuge. Diese sind ja audiosensitiv. Und natürlich mixe ich sehr viel nach wie vor händisch. Das ist*

*anstrengend, aber immer wieder fein. Die Maschinen erledigen die Grundarbeit, ich organisiere.*

Ein sehr minimalistisches Setup hingegen verwenden zwei der 22 Befragten, lediglich ein Powerbook mit der Software Director und einem Xtra, welches den Pegel des Audiosignals ausliest. Generell werden selbst produzierte Grafiken per Sound-, aber auch per Userinput animiert.

Eine weitere befragte Person arbeitet Live lediglich mit einem DVD Player von dem ein lineares Video abläuft. Obwohl dadurch schöne Projektionen entstehen können, steht diese Arbeitsweise meiner Meinung nach leider nicht im Sinne einer Aufwertung des Schaffens von Visualisten.

Auffallend einheitliche Antworten gaben insgesamt acht der Befragten, die grundsätzlich zwei Videoquellen (DVD- oder VHS Player), einen Videomischer, eine digitale Videokamera, sowie ein bis zwei Notebooks verwenden, und bei Bedarf weitere Geräte anhängen, oder das Set durch einen zweiten Mischer erweitern. Meist ist der VJ ohnehin im Besitz eines Notebooks, das er zur Performance natürlich mitnimmt, was in etwa mit den Platten des DJ's gleichgesetzt werden könnte.

Der größte gemeinsame Nenner aus dem in der Befragung verwendeten Live Material ist wohl, bis auf wenige Ausnahmen, ein Notebook, ein DVD player oder sVHS Recorder, eine digitale Videokamera (als DV Abspielgerät oder Livequelle) und ein analoges Mischpult. Ein Notebook ist, aus dem oben genannten Grund und weil hierfür die individuellen Anforderungen sehr große Unterschiede aufweisen, wohl kaum vor Ort in einem Club notwendig, jedoch der Rest des angeführten Equipments würde durchaus eine solide Basis für einen großen Prozentsatz der Visualisten darstellen, der je nach Bedarf erweitert werden kann. Alleine die Tatsache das Set nicht von Null anfangen aufzubauen zu müssen, würde das Live Spielen wesentlich erleichtern.

### Dia und Video Live

Dia- und Videoprojektionen kombiniert können einen sehr schönen Gesamteindruck vermitteln und besonders gut virtuelle Räume erzeugen.

Hierbei handelt es sich meist um viel ausführlichere Raum-/Visualkonzepte, die durchaus ein bis zwei Tage alleine für den Aufbau beanspruchen können, die dazugehörige Planung dementsprechend mehr. Vorherige Raumbesichtigungen und Besprechungen mit dem Veranstalter sind dabei unerlässlich.

Reine Bespielungen mittels Dia sind in diesem Zusammenhang natürlich auch möglich, wofür oft und gerne auf sich bewegende Körper projiziert wird, um einen nicht zu statischen Visuellen Eindruck zu erzielen. Direktes, spontanes Miteinbeziehen des Sounds sind bei dieser Art von Installation nicht zu bewerkstelligen, vielmehr ein anhaltendes, virtuelles Raumambiente.

Um an Informationen zum Raumkonzept zu kommen waren die **Fragen 9, 11, 15, 16 und 17** ausgelegt. Der Herangehensweise an den Visual-/Raumbezug, das Format der Projektionen, die Anzahl und Größe der Bildflächen sind höchst unterschiedlich, was bereits als Vorbote für einen nicht leicht zu finden Standard zu interpretieren ist.

Zum verwendeten Format ist zu sagen, dass sieben Befragte ausschließlich das 4:3 Format verwenden und kein Bestreben haben davon weg zu kommen. Weitere Acht arbeiten unter anderem mit diesem Format, was bedeutet, dass eine Bildfläche das 4:3 Format trägt, aber durch Positionierung mehrerer Bilder nebeneinander oder auch untereinander entstehen Formate wie zum Beispiel 8:3 oder 20:3.

Ein weiteres sehr gängiges, etwas weniger aufwändiges ist das 16:9 Format. Vier der Befragten arbeiten hauptsächlich mit diesem Seitenverhältnis.

Bei der reinen „Diafraktion“, zu der sich zwei der Befragten zählen, fällt die Verwendung des 1:1 Formates (quadratisch) auf, was vermehrt in Kombination mit sich bewegenden Körpern verwendet wird.

Des Weiteren ist zu sagen dass auch herausragend aufwändige Raumin szenierungen, wie die Bespielung von Wasserbecken, sich drehenden Körpern, halbkreisförmigen Leinwänden oder auch die Komplette Einrichtung in Einklang mit dem Raum und den Visuals zu bringen, verwirklicht werden. Leider werden tiefgründige Auseinandersetzungen mit der Videoarchitektur nur sehr selten honoriert, weshalb auch hier mehr Wertschätzung von Seiten der Veranstalter anzustreben ist. Hinzukommend sollten Visualisten bereits bei der Architektonischen Planung des Raumes herangezogen werden.

Aber auch weniger hoch trabende Konzepte können beim Rezipienten ein gehöriges Maß an Staunen hervorrufen, wie zum Beispiel Projektionen auf einen halbdurchlässigen Netzstoff oder aufgehängte Stoffbahnen.

Neben diesen Aufwendungen ist die Rolle des Equipments nicht zu vergessen, wie es aus den **Fragen 12 und 13**, aufgrund der Diskretion leider nur teilweise hervorging. Deutlich zu erkennen ist jedoch, dass eigenes Equipment für die Show verwendet wird, und es dann

meist noch an Beamer, Leinwand und Mixer fehlt, worum sich der Veranstalter zu kümmern hat. Der Wert des eigenen Equipment wird von 1.000 bis 50.000 EURO angegeben.

**FRAGE 14:** Absurder Weise strebt der Grossteil der Befragten Visualisten nicht danach mit der Tätigkeit als VJ ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Meist handelt es sich um Personen aus den Bereichen Kunst, Medien, Film, Fotografie und anderen die durch das Spielen als VJ die Möglichkeit sehen ihre Produktionen Live vorzuführen, ohne dabei auf Profit abzielen. Außerdem ist es vielen Befragten zu mühsam regelmäßig, qualitativ hochwertige Shows, zu spielen. Der Aufwand der mit Erhaltung der hohen Qualität des Visuellen verbunden ist, scheint enorm. Für sie stellt das Visualisieren eine nette Nebenerwerbsquelle dar.

Jedoch vier der Befragten betreiben diese Tätigkeit bereits Heute professionell und verdienen ihren Lebensunterhalt damit. Eine Visualistin hat sogar drei Personen in ihrer Visualisten – Firma eingestellt.

Um die aus der Befragung hervorgehenden Ausblicke für die Zukunft des VJing weiter zu geben, werden an dieser Stelle die Ergebnisse der **Fragen 18 und 25** zusammengefasst. So werden Wünsche und Bestrebungen wie folgt geäußert:

In technischer Hinsicht sind Verlangen nach wandernden Videobildern ähnlich wie bei Scannern, Masken und Linsen für kubische und Kugelprojektionen, nach Stoffen die wie Plasmabildschirme funktionieren, nach besserer Echtzeitperformance in höherer Auflösung, vermehrtem und verbessertem Einsatz von Midisteuerungen und vor allem nach besseren Aufführungsräumen vorhanden.

Abgesehen von den technischen Wünschen, werden Verlangen nach mehr multimedialen Events bei denen Bild und Ton einheitlich behandelt werden, vermehrter Durchführung von kompletten Rauminstallationem als nur Wandbespielung von Events, Förderung der VJ Szene für Frauen, Aufbau von VJ Netzen, erhöhter Wertschätzung von visueller Arbeit, mehr inhaltlicher als technischer Weiterentwicklung und nach mehr Kooperationen zwischen VJs untereinander geäußert.

### **5.3 Kernergebnis der Visualistenbefragung**

Die Arbeitsweisen sind so verschieden wie die möglichen Ergebnisse. Als Erweiterung der gängigen Videoschnitt- und Compositingsoftwareprodukte fallen Tools spezialisiert für die Anwendung von VJs auf.

Das herausragendste und innovativste Produkt ist meiner Meinung nach das auf MAX/MSP basierende Jitter von Cycling74, wie es weiter oben genauer beschrieben wird. Es bietet sowohl für die Vorproduktion umfangreiche Funktionen, also auch für die Live Performance. Ein anderes auffallendes Softwaretool ist Image/Ine von Steim. Dabei handelt es sich ebenfalls um ein Macintosh Programm, das es ermöglicht Visual Material in einer Performance fähigen Umgebung zu manipulieren. Diverse Mischeffekte, Keying und anderen sind in Echtzeit auf Quicktime Videos, Text und Standbilder anwendbar.<sup>28</sup>

Das letzte an dieser Stelle zu erwähnende Programm ist Videodellic. Wie bei den beiden oben genannten Programme, handelt es sich um eine Videomisch – Software, die sowohl in der Vorproduktion, als auch Live eingesetzt werden kann, weil ein Echtzeitbetrieb möglich ist.

Das Einrichten eines gemeinsam nutzbaren allgemein – Studios ist eher weniger sinnvoll, weil die Arbeitsweisen individuell sehr verschieden sind, wodurch sehr verschiedenes Equipment verwendet wird. Sein eigenes Equipment anzuschaffen ist mittlerweile erschwinglich geworden. Der Hauptvorteil des eigenen Materials, ist wohl keine Studioplätze reservieren zu müssen, sondern dann arbeiten zu können wenn ein Ideenschub kommt, um diesen im richtigen Moment umsetzen zu können. Dem zu entgegnen ist der Nachteil der raschen Veralterung des Equipments., was bei einem kollektiven Studio nicht so stark ins Gewicht fällt.

Live eine Standardausrüstung gemeinsam zu nutzen würde jedoch absolut Sinn machen, obzwar man es nicht jedem Visualisten recht machen kann. So sind jene bevorzugt, die auf dem sich tatsächlich durchsetzenden Standard aufbauen können, und es wird in naher oder ferner Zukunft einen geben. Ich hoffe diese Arbeit kann im Sinne der meisten Visualisten ein wenig die Richtung weisen.

Was von vornherein anzunehmen war, und durch die Umfrage bestätigt wurde, sind die oft sehr unterschiedlichen Ergebnisse über den Visual/Raumbezug, weshalb eine fix eingerichtete Projektionsfläche mit einem fix montierten Beamer, wenig Sinn macht. Einige Clubs in Wien haben ihre Einrichtung derartig flexibel ausgerichtet (z.B. WUK, Volksgarten), dass sie in wenigen Stunden den Raum umbauen, und somit einen neuen Gesamteindruck schaffen können. Ein mobiles Standard VJ Setup inklusive Beamer und Projektionsfläche wäre meiner Meinung nach die vielseitigste und vernünftigste Lösung für viele Clubs, und würde auch sehr den unterschiedlichen Raumgestaltungskonzepten der VJs zu Gute kommen.

---

<sup>28</sup> vgl. [www.image-ine.org](http://www.image-ine.org) (12.12.02)

## 6. Untersuchung Partyveranstalter

Bei der Veranstalterbefragung war die Ausfallsquote leider höher als bei den Visualisten, so haben im Endeffekt von ca. 80 angeschriebenen nur 7 einen sorgfältig ausgefüllten Fragebogen zurückgeschickt. Diese haben sich in der Untersuchung durchaus Visuals gegenüber aufgeschlossen gezeigt, auch wenn oft nicht das gewünschte Budget einkalkuliert beziehungsweise aufgewendet wird.

Die Stichprobengröße bei diesem Teil der Umfrage ist wohl eher an der Untergrenze angesiedelt, was auf eine qualitative Untersuchung hoffen lässt. Durch die hohe Akzeptanz der Antwortenden gegenüber Visuals könnte aber auch ein Zeichen sein, dass nur Veranstalter die an Visuals interessiert sind, geantwortet haben, was zu einer Verzerrung der allgemeinen Meinung von Partyveranstaltern führen könnte. Dennoch wurde auch hier versucht die Fragen so auszulegen, dass offen formulierte Antworten möglich und erwünscht waren.

### 6.1 Fragebogen und Antworten der Veranstalter

#### 1.) *Werden regelmäßig Visualisten eingeladen?*

Fünf der sieben Befragten Veranstalter haben immer Visual Performances auf ihren Partys, einer bei 50% seiner Partys, und einer hat bisher bei denen von ihm organisierten Partys keine Visualisten eingeladen, weil derartige Kontakte bis dato gefehlt haben, was sich bereits durch die über diese Befragung entstehenden Kontakte geändert hat. Für die noch nicht erreichten Partyveranstalter würde eine dementsprechende Agentur Abhilfe schaffen.

#### 2.) *Sind bereits Geräte vorhanden (z.B.: Beamer, Videomischer,...) die von Visualisten verwendet werden können? Wenn ja, welche?*

Einer der Befragten stellt einen Videomischer, Videoprojektor, VHS Recorder, DVD Player, Monitore und Leinwand zur Verfügung. Fünf weitere behaupten nichts vor Ort zu haben, aber falls nötig einen Videoprojektor zu organisieren und bereitzustellen. Lediglich ein Veranstalter stellt kein VJ Equipment zur Verfügung.

#### 3.) *Ist ein gewisser Teil vom Budget für Visuals eingeplant?*

Bei einem Veranstalter ist es noch nicht Usus Visuals bei den Partys zu machen, weswegen auch kein Budget dafür eingeplant ist. Bei allen anderen wird das Budget Teils für Equipment Investitionen und Teils für Gagen aufgewendet.

4.) *Können Visualisten mit einer Gage rechnen? Wenn ja, wie hoch (etwa im Vergleich zu DJs)?*

Grundsätzlich richtet sich die Höhe der Gage für den VJ leider an der des DJ. Vergessen wird dabei der Mehraufwand des VJ's. Ein auffallendes, aber gleichzeitig gewagtes Argument ist die weniger verantwortungsvolle Aufgabe des VJ's, dem wohl kaum ein Visualist beipflichten würde.

5.) *Sind Unterschiede zwischen Partys mit Visuals und Partys ohne Visuals zu erkennen? (Stimmung, Tanzverhalten, Umsatz an der Bar, Besucherzahlen, anderes Publikum, ...)*

Auf diese Frage zeigten sich die Veranstalter ratlos. Es sei in der Praxis kaum nachzuvollziehen welche Einflüsse gute Visuals auf das Publikum haben. Generell könne aber mit Sicherheit behauptet werden, dass der Gesamteindruck einer Party mit zur Musik passenden Visuals ein besserer sei als der einer Party ohne Projektionen.

5.) *Welche Bedeutung haben Visuals für Dich? (Dekoration, Main Act, kombiniert,...)*

Ein Partyveranstalter spricht von einer Ablösung der klassischen Discolights durch die Visuals. Ein anderer:

*Visuals sind für mich ein integrativer und ungemein wichtiger Teil des Gesamtkunstwerks Party. Das Zusammenspiel von Musik, Deko und Visuals macht den Flair aus. Gutes Licht und Visuals sind insofern auch Deko, als sie den Raum optisch und kinestetisch mitgestalten. Sie sind jedoch nicht sondern mit der Dynamik von Musik und Festverlauf verwoben, haben also einen bedeutenden Einfluss im Prozess des Festes und können dramaturgisch eingesetzt werden. Wie ein guter DJ ist auch ein Visualist flexibel und lässt das Fest immer wieder aufs Neue aus dem Augenblick entstehen.<sup>29</sup>*

## 6.2 Kernergebnis der Veranstalterbefragung

Aufgeschlossenheit der Veranstalter, zumindest innerhalb der befragten Stichprobe, ist gegenüber Visuals absolut gegeben. Jedoch die Wertschätzung gegenüber den Visualisten und ihrer Arbeit verlangt nach einer Aufwertung. Die qualitätssteigernde Wirkung von Visuals auf Partys ist zwar zu einem Teil bekannt, wird aber nur sehr selten ausreichend honoriert.

---

<sup>29</sup> DAVID MAREK im Interview

## 7. Erkenntnisse

### 7.1 Kosten für Standard – Visual – Equipment

Es ist beinahe unmöglich ein VJ Setup bereitzustellen, welches im Sinne aller Visualisten eine ausbaufähige Grundlage an Technik bildet. Die jeweiligen Arbeitsweisen sind hierfür zu unterschiedlich. Durch die Untersuchung kam jedoch zum Ausdruck, dass ein entscheidender Teil der Visualisten mit doch zum Teil den gleichen Geräten als Grundlage arbeiten. So würde sich aus diesen Ergebnissen, um einen konkreten Vorschlag zu machen, der folgende kleinste gemeinsame Nenner bilden:<sup>30</sup>

#### 7.1.1 Vorschlag 1

Anzahl	Gerätetyp	circa Kosten
2	DVD Player	400 €
2	sVHS Recorder	400 €
1	DV Kamera	1.000 €
1	Videomischer (z.B. Videonix MX1)	1.200 €
1	Videoprojektor (z.B. Sony VPL-HS10) 1200 ANSI	3.000 €
	Kabel und Stecker	150 €
	<b>Summe</b>	<b>6.150 €</b>

#### 7.1.2 Vorschlag 2

Anzahl	Gerätetyp	circa Kosten
1	DVD Player	200 €
1	sVHS Recorder	200 €
1	Videomischer (z.B. Panasonic MX10 oder MX12)	300 €
1	Videoprojektor (z.B. InFocus X1) 1000 ANSI	2.000 €
	Kabel und Stecker	150 €
	<b>Summe</b>	<b>2.850 €</b>

<sup>30</sup> Anm.: Die angeführten Geräte sind lediglich als Vorschläge zu betrachten.

## 7.2 Gagen für Visual – Artists

Fest steht, dass der Arbeitsaufwand der durch Idee, Konzeption, Realisierung und schließlich Performance der bei jedem einzelnen Video Artist entsteht, von kaum einem Veranstalter gewürdigt und dementsprechend belohnt wird. Diese schlechte Wertschätzung führt beispielsweise oft dazu, dass eine Aufführung gleichzeitig die Generalprobe ist, da die Nötigen Mittel für eine Probe nicht gegeben sind. Es müssen also Aktionen gesetzt werden, die eine entsprechende Wertschätzung der Arbeiten von Visualisten gewährleisten. Die Höhe des Honorars richtet sich meist nach der eines DJ's, der Klasse entsprechend. Was dabei nur selten berücksichtigt wird ist die Mehrarbeit die der VJ hat, teils enorm aufwändige Vorproduktion, Materialaufwand, Aufbauarbeiten und nicht zu vergessen, Visualisten spielen meist die Ganze Nacht. Ein Wechsel wie er bei den DJ je nach dem nach einer bis drei Stunden stattfindet, ist bei den Visualisten kaum üblich. Zum Teil auch dadurch bedingt, weil die Anforderungen an das Equipment höchst verschieden sind, und ein Umbau während des Abends unmöglich ist. Ein technischer Standard würde auch dieses Problem ansatzweise lösen.

## 7.3 Werden regelmäßig Visual - Artists eingeladen?

Teilweise stehen in den Clubs auch ganze Videosysteme und Videowalls zur Verfügung. Am Beispiel Flex in Wien ist zu erkennen, dass teures Equipment alleine nicht reicht, wenn dieses Potential nicht völlig ausgeschöpft wird. So ist die Videoanlage in diesem Club schlecht in den Raum integriert, was nicht nur meiner Meinung entspringt, und Gagen für Visual Artists sind dort ebenfalls zu niedrig angesiedelt. Es fehlt also das Bewusstsein, allein die Wundermaschine Computer und andere teure Gerätschaften sind nicht genug. Was fehlt ist der Mensch mit seinen gestalterischen Fähigkeiten.

Dieses Beispiel ist sicherlich nicht als Einzelfall hinzunehmen, sondern als Aufforderung zu verstehen, an dieser Situation etwas zu ändern. Denn es gibt genügend Visualisten die ihr qualitativ hochwertiges Material gerne in Clubs vorspielen würden, und es gibt genügend Clubs in denen eine große Akzeptanz gegenüber Visuals herrscht. Was spricht also dagegen diese beiden Faktoren zusammenzuführen, und dadurch abwechslungsreichere und hochwertigere Videobespielungen in den Clubs bewundern zu können.

### 7.3 Ausblicke

Das in diesem Projekt erarbeitete Setup an Videotechnik ist als Übergangslösung zu verstehen, denn in geraumer Zeit wird wohl vermehrter Austausch von Video – Loops stattfinden, was nach einer Standard Austauschform (z.B. Quicktime Loop in PAL Qualität auf DVD) verlangt. Denn erst wenn sich ein derartiger Standard etabliert hat, können Loops im kommerziellen Handel erworben werden um diese zu Hause anzuschauen, oder aber in Clubs zu spielen, auf den dort eingerichteten VJ-Plätzen mit den vorhandenen Video-Geräten. So wie der DJ sich heute im Plattenladen an neuen Nummern bedient, so könnte es auch bald für die Visualisten möglich sein. Doch der Weg dorthin führt unweigerlich an Überlegungen zu Verwertungsrechten von Werken der Videokunst vorbei. Eine andere, sehr passabel erscheinende Art Bewegtbildmaterial auszutauschen, könnte die Verwendung eines Servers gekoppelt mit einer Breitband Internetanbindung sein. Die auf dem Server zur Verfügung stehenden Daten werden vom VJ direkt in den Club gestreamt, um Live gespielt zu werden. Dies hätte den entscheidenden Vorteil einer gigantisch großen Auswahlmöglichkeit an Loops. Es müssten auch nicht unzählige Festplatten an den Veranstaltungsort transportiert werden. Die Tantieme würden dann je nach Größe des Clubs und Anzahl der Besucher direkt in Rechnung gestellt werden.

Diese Aspekte und das damit zu verbindende Standard Setup unterscheiden sich jedoch von dem wie es in naher Zukunft benötigt wird zu stark, und wird hiermit nur am Rande erwähnt. Auch zu Vorführungstechniken und Raumkonzepten in der Zukunft der Clubevents ist zu sagen, dass aus heutiger Sicht futuristisch erscheinende Raum/- Videoinstallationen mit starker Besucherinteraktion vermehrt zum Einsatz kommen werden. Bekannt sind solche Konzepte derweilen nur aus Ausstellungen wie etwa dem Future Cinema.<sup>31</sup>

## 8. Schlussbemerkung

Die in der Einleitung gestellte Forschungsfrage nach einem Standard Video Setup für VJs kann wie folgt beantwortet werden. Schon in den theatralen Ursprüngen der frühen medialen Geschichte wurde versucht, mit der Kombination von Bild und Ton neue Ausdrucksweisen zu erzielen. Unbestritten ist auch, dass der Mensch in erster Linie ein visuelles Wesen ist, und dass zusätzlich durch die technische Entwicklung die Konzentration

---

<sup>31</sup> vgl. [www.zkm.de/futurecinema](http://www.zkm.de/futurecinema) (3.1.2003)

auf visuelle Wahrnehmung erhöht wurde. Diese und die folgenden Einflüsse führen dazu, dass Visuals immer mehr an Bedeutung gewinnen:

Die im Vergleich zu konventionellen Musikveranstaltungen mit Live Musikern sehr geringe visuelle Präsenz des Musikers oder DJs auf Clubevents verlangt danach durch Visuals kompensiert zu werden.

Die stark voranschreitende Multimedialisierung in vielen Bereichen geht auch an der Clubgestaltung nicht vorüber. So ist es mittlerweile für einen relativ großen Personenkreis möglich Material in dieser Richtung zu produzieren. Die Produzenten, Grafiker, Designer und Künstler kommen aus den unterschiedlichsten Bereichen: aus Fotografie, traditioneller Grafik, Werbung, Musik und den verschiedenen Kunstrichtungen. Das von diesen Menschen produzierte Material will nun auch gezeigt werden. Dementsprechend vielseitig sind die Stile, genauso wie die jeweilige Arbeitsweise der verschiedenen Produzenten. Auf einen gemeinsamen Standard für Vorproduktion wird sich wohl nur schwer eine Einigung finden. Gemeinsam nutzbare Studios würden ohnehin nur begrenzt Sinn machen.

Bei der Präsentation des visuellen Materials in Clubs durch den VJ, ist ein technologischer Standard beim verwendeten Equipment jedoch höchst anstrebenswert. Eine ausbaufähige Grundlage an Videotechnik wie sie, um den VJs die Arbeit zu erleichtern, in Clubs bereitgestellt werden sollte, könnte aus folgenden Komponenten bestehen: Zuspieldgeräte (DVD Player, sVHS Recorder, DV Kamera), Videomischer und Videoprojektor. Für die Zukunft werden wohl auch Breitband Internetanbindungen Nötig sein, um von einem in erster Linie zum Austausch benutzten Server, Live zu Streamen.

Bei der Integration der Visuals in den Raum sind leider keine allgemeingültigen Aussagen zu treffen, denn die architektonischen Möglichkeiten von Clubs unterscheiden sich zu sehr voneinander, als dass man ohne Auseinandersetzung mit dem in Frage kommenden Raum ein geltendes Urteil abgeben könnte.

Als äußerst positiv haben sich die Kontakte gezeigt, die sich durch das arbeiten an diesem Projekt ergeben haben, was zu einer Weiterentwicklung des hier erarbeiteten Themas führen wird.

## 9. Literaturverzeichnis

### 9.1 Bücher

- BARCK, K., Aisthesis – Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik, Reclam, 1990
- HOFFMANN, HILMER und SCHOBERT, sound & vision – Musikvideo und Filmkunst, Ausstellungskatalog, Deutsches Filmmuseum, 1993
- KLOPPENBURG, J., Musik multimedial – Filmmusik, Videoclip, Fernsehen, Laaber-Verlag, 2000
- MAEDA, J., Design by Numbers, MIT Press, 1999
- MAEDA, J., maeda@media, Thames and Hudson, 2000
- MAUR. K., Vom Klang der Bilder – Die Musik in der Kunst der 20. Jahrhunderts, Prestl, 1985
- PESCH, WEISBECK, Disc Style: The Graphic Arts of Electronic Musik and Club Culture, Edition Olms, 1999
- PIAS, VOGL, ENGEL, FAHLE, NEITZEL, Kursbuch Medienkultur – Die Maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, DVA, 1999
- POPPER, F., Art of the Electronic Age, Thames and Hudson, 1993
- REETZE, J., Medienwelt - Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton, Springer, 1993
- ADOLPH. J., Neulich im Cyberspace – Visionen aus Musikvideo, in: Ästhetik und Kommunikation, Nr. 88, 24. Jg., Elefanten Press, 1995
- DODERER, A., NEUMANN-BRAUN, K., Traumpfade und Fable(s) – Der Techno – Trance der Robert Miles. Eine musikwissenschaftliche Clipanalyse, Suhrkampverlag, 1999
- GROSSMANN, W., Transmediale 2002 – Internationales Medienkunstfestival Berlin, Festivalkatalog, Berliner Kulturveranstaltungs – GmbH, 2002
- LAMPALZER, G., Videokunst: Überblick und theoretische Zugänge, Promedia Verlag, Wien, 1992
- POSCHARDT, U., DJ Culture: Disk Jockeys und Popkultur, Rohwolt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbeck bei Hamburg, 1997
- MIRZOEFF, N., The Visual Culture Reader, Taylor & Francis Books, 1998
- MIRZOEFF, N., An Introduction to Visual Culture, Taylor & Francis Books, 1999
- STURKEN, S., CARTWRIGHT, L., Paractices of Looking, Oxford University Press, 2001
- HAECKL, E., Art Forms in Nature, Prestel, 2000
- HALL, P., Pause: 59 Minutes of Motion Graphics, Universe, 2000

---

Visible Music – CD Jacket Design, Gingko Press CA, 2000

## **9.2 Zeitschriften**

PAGE, Ausgabe 4.02, VJ-Nights, S 8ff

GROOVE, Ausgabe#77, Jul.-Aug.02, S 104f

DE:BUG, Ausgabe#64, Okt. 02, Jitter – Modulare Videosoftware, S 41

## **9.3 WWW Links**

### **9.3.1 Künstler**

[www.piratetv.net](http://www.piratetv.net)

[www.granularsynthesis.info](http://www.granularsynthesis.info)

[www.re-move.org](http://www.re-move.org)

[www.asap-lab.org](http://www.asap-lab.org)

[www.re-p.org](http://www.re-p.org)

[www.vidok.org](http://www.vidok.org)

[www.visual.displacements.org](http://www.visual.displacements.org)

[www.trigger.ch](http://www.trigger.ch)

[www.framefarmers.de](http://www.framefarmers.de)

[www.starsky.at](http://www.starsky.at)

[www.eyem.at](http://www.eyem.at)

[www.visomat.de](http://www.visomat.de)

[www.ulisigg.de](http://www.ulisigg.de)

[www.web.fm](http://www.web.fm) (Farmers Manual)

[www.pfadfinderei.com](http://www.pfadfinderei.com)

[para.ist.org](http://para.ist.org)

[www.lanolin.at](http://www.lanolin.at)

[zden.satori.sk](http://zden.satori.sk)

[www.toxi.co.uk](http://www.toxi.co.uk)

[www.at-c.org](http://www.at-c.org)

### **9.3.2 Onlinetexte**

[audio.uni-lueneburg.de/index.htm?/texte/monitor/monitor.htm](http://audio.uni-lueneburg.de/index.htm?/texte/monitor/monitor.htm)

[www.veejay-groove.de/deutsch/start.html](http://www.veejay-groove.de/deutsch/start.html)

[www.veejay-groove.de/deutsch/index.html](http://www.veejay-groove.de/deutsch/index.html)

[www.veejay-groove.de/deutsch/tv-d.html](http://www.veejay-groove.de/deutsch/tv-d.html)

[www.aec.at/onscreen](http://www.aec.at/onscreen)

[www.artbyte.com/mag/mar\\_apr\\_01/hybrid.html](http://www.artbyte.com/mag/mar_apr_01/hybrid.html)

### **9.3.3 Software**

[www.vlight.to/MXR/](http://www.vlight.to/MXR/)

[www.fork.de/05\\_VideoMixer.phtml?](http://www.fork.de/05_VideoMixer.phtml?)

[www.ninjatune.net/coldcut/vjamm/](http://www.ninjatune.net/coldcut/vjamm/)

[www.flashmixer.de](http://www.flashmixer.de)

[www.audiovisualizers.com/toolshak/vjprgpix/nato/nato.htm](http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vjprgpix/nato/nato.htm)

[www.cycling74.com](http://www.cycling74.com)

[www.aestesis.org/aestesis/choice.php](http://www.aestesis.org/aestesis/choice.php)

[www.devdepot.com/description.html?pcode=SODCOMP](http://www.devdepot.com/description.html?pcode=SODCOMP)

[www.visualjockey.com](http://www.visualjockey.com)

[www.digitalstage.co.jp/motiondive/](http://www.digitalstage.co.jp/motiondive/)

[www.audiosynth.com/](http://www.audiosynth.com/)

[www.image-ine.org/](http://www.image-ine.org/)

### **9.3.4 Hardware**

[www.ejenterprises.tv/EJmain.html](http://www.ejenterprises.tv/EJmain.html)

[www.projectorcentral.com/rpt\\_top\\_10\\_free.cfm?view=popularity](http://www.projectorcentral.com/rpt_top_10_free.cfm?view=popularity)

[www.avermedia.com](http://www.avermedia.com)

[www.vinemicros.co.uk](http://www.vinemicros.co.uk)

[www.black-box-music.de/content/equi\\_av.html](http://www.black-box-music.de/content/equi_av.html)

<http://homepages.ihug.com.au/~toxnet/michael/ctv-1/mx10.html>

### **9.3.5 Andere**

[www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)

[www.phonotaktik.at](http://www.phonotaktik.at)

[www.aec.at/festival](http://www.aec.at/festival)

[www.techno.net/chromapark](http://www.techno.net/chromapark)

[www.netmage.it](http://www.netmage.it)

[www.platoon.org](http://www.platoon.org)

[www.zkm.de/futurecinema](http://www.zkm.de/futurecinema)

#### **9.4 Diplomarbeiten**

ROHRMOSER, C., Escalator, FH-Salzburg MultimediaArt, 2000

LASS, L., Generische Visuals zu Musik, FH-Salzburg MultimediaArt, 2001

ROGUSKI, K., Flyers - Vom Handzettel zum Partyflyer, SAE Wien/Middlesex University  
London, 2003