

Ich möchte Sie sehr herzlich begrüßen zu dieser ganz besonderen Ausstellung von Marianne Lindow, die sie zusammen mit Michael Baumann, Harald Blüchel, Alessandro De Matteis, Frank Schulte und Toru Yamanaka gestaltet hat.

Mein Name ist Michael Paul Aust, ich produziere Filme und leite u.a. das Festival Sound Track_Cologne. Mein persönlicher Fokus liegt auf dem Spannungsfeld zwischen bewegtem Bild und Musik und so habe ich u.a. die Ausstellung THE ART OF POP VIDEO im Kölner MAKK kuratiert.

Marianne Lindow hat mich möglicherweise aus diesem Grund gebeten, einige einführende Sätze zur Ausstellung zu sagen – vielen Dank für die Einladung, ich komme dieser Aufgabe gerne nach, und versuche mich dem rhizomatischen Beziehungsgeflecht, das dieser vielschichtigen Arbeit zugrunde liegt, von mehreren Seiten zu nähern.

Marianne Lindow hat zunächst ein Alphabet an Zeichen geschaffen, das wie eine Schnittstelle zwischen ihr und den anderen Künstlern fungiert. Die visuelle Komposition besteht aus 96 Elementen, sie sehen sie hier an den Wänden. Im ersten Schritt wurde diese Materialbasis an die Animationskünstler weitergereicht, um die Zeichen in Bewegung zu setzen. Die fertigen Videos gingen dann an die drei Komponisten weiter, die die musikalische Ebene geschaffen haben.

PARTITUR ALS KUNST

Versuchen wir zunächst, PARTITUR vom Titel her zu lesen: Marianne Lindow bewegt sich mit ihrem Zeichensystem in der Nachfolge des Komponisten Earle Brown mit seinen abstrakten Partituren aus den 50ern, aber auch der Kölner Künstlerin Monika von Wedel, die in den 90ern die Partituren von Earle Brown wiederum als komplexe Musikinstrumente interpretierte. Lindow greift hier eine große Tradition der Neuen Musik auf, die immer wieder versucht, der neuen klanglichen Möglichkeiten durch neue Partitur-Systeme Herr zu werden. Diese Partituren haben andererseits auch einen eigenkünstlerischen und ästhetischen Wert, der die Zeichensysteme zu einer Kunstströmung aus eigenem Recht macht.

Wenn wir also das visuelle Material der Bildebene von Marianne Lindow als Partitur erster Ebene interpretieren, dann haben wir hier eine Vorlage für die Animationskünstler. Deren Werk wird dann wiederum zur Partitur zweiter Ebene für die Musiker.

Auf beiden Ebenen wird die Partitur individuell gelesen und auf beiden Ebenen gibt es erhebliche Spielräume bei der Interpretation.

Am Ende hat Marianne Lindow aus allen Materialien diese Ausstellung kuratiert und dem Gesamtkunstwerk durch seine räumliche Anordnung noch weitere Ebenen hinzugefügt. Denn neben der Ausgestaltung des Raumes sollten wir auch die raumklangliche Ebene beachten, die vom Zusammenklang der drei Arbeiten im Raum und den akustischen Eigenschaften des Raumes determiniert wird.

Widmen wir uns zunächst dem visuellen Material: Es scheint von der Farben- und Formenlehre des Bauhauses oder de Stijl beeinflusst. Nichts ist dem Zufall

überlassen, die abstrakten Formen besitzen eine starke Symbolkraft, wir finden Referenzen an Braille Schriften, an Computer Codes, Lochkarten, gigantisch vergrößerte Pixelsysteme. Dennoch wirken die Elemente gleichzeitig spielerisch und leicht – wie auch ernsthaft.

Die Einfachheit der Formen und die Leuchtkraft der Farben, die Serialität und Rasterstrukturen erinnern in ihrer Ästhetik an konkrete Kunst, an die Minimal Art und den Konstruktivismus. Wir erkennen Bezüge zu Bauhaus, zu De Stijl, zur Russischen Avantgarde, zu Suprematismus, zum Konstruktivismus der 1910er Jahre, zu den Neuen Tendenzen der 60er.

FILMISCHE EBENE

Seit den späten 1920er Jahren löste sich auch der abstrakte oder absolute Film von den erzählerischen Strukturen des von Literatur und Fotografie geprägten Handlungsfilms und stellte eine rein visuelle Wirkung durch die rhythmisierende Strukturierung von Farbe und abstrakten Formen in den Vordergrund. Regisseure wie Dudley Murphy, Len Lye, Oskar Fischinger, Hans Richter und Walter Ruttmann montierten ihre Form- und Farbkompositionen zu Musikaufnahmen und wurden zu einer experimentellen Filmbewegung der Avantgarde. Das „Absolute Kino“ sollte ähnlich der abstrakten Malerei den Film vom Diktat des Gegenständlichen befreien und dabei zu autonomen Kompositionen in der Zeit führen. In dieser visuellen Rhythmik sah man ein Äquivalent zur Musik.

Als die Kunst dieser frühen Regisseure wiederentdeckt wird, schließt sich spätestens in den 60er Jahren mit dem Musikvideo der Kreis zu dieser älteren Entwicklungslinie in der Geschichte visualisierter Musik – und wird damit zur ästhetischen und programmatischen Grundlage für den Videoclip wie wir ihn heute kennen. Die Experimente des „Absoluten Films“ werden damit aber auch zu direkten Vorläufern der Arbeit, die wir hier heute sehen.

MUSIKALISCHE EBENE

Auch in der Ersten Musik unterscheidet man zwischen einer abstrakten Richtung, der „absoluten Musik“, und einer erzählenden, der „Programm Musik“ – auch wenn die Grenzen meist verschwimmen. Ähnlich gibt es in Jazz, Pop, Techno nicht nur Stücke mit Texten und klaren Inhalten, sondern auch rein abstrakte Klangflächen. Im Interview mit der Berliner Regisseurin Kristina Schippling erzählte der Elektronikpionier Irmin Schmidt von CAN, wie seine Lehrer seine Kunst geprägt haben:

„Stockhausen ging es damals in erster Linie um Form. Bei Cage ging es gerade nicht darum, sondern um die Auflösung von Formen. Und bei Ligeti ging es in seinem Unterricht entweder um Analyse oder um ganz praktische Arbeit an Klangfarben.“
Diese drei Stichworte Form, Auflösung der Form und Klangfarben scheinen mir perfekt geeignet, auch PARTITUR zu beschreiben.

PARTITUR – TAKE ONE 6:04min.

Animation: Michael Baumann, Musik: Harald Blüchel

Hier konzentriert sich die Animation stärker als in den anderen Teilen auf das Serielle, auf das Raster, auf die Verbindung der visuellen Elemente. Und

entsprechend hat auch der Komponist Harald Blüchel einen Weg gewählt, der die ganzheitliche Form in den Vordergrund stellt, das Serielle des Konstruktiven bzw. Konkreten Ansatz der Animation stärker ausdifferenziert mit einer Musik, die aus der Minimal Music stammt mit Bezügen zu Werken von Steve Reich oder Philip Glass, aber auch zu Trance und Techno. Die Musik hat einen Spannungsbogen, sie bleibt aber absolute Musik.

PARTITUR – TAKE TWO 14:29min.

Animation: Alessandro des Matteis, Musik: Frank Schulte

Die Animation verfolgt einen Ansatz, den ich als „dekonstruktivistisch“ bezeichnen möchte, die Form löst sich auf, das konstruktivistische Ausgangsmaterial zerfällt, flüchtige, verfließende Lichtpunkte zeigen eine fragile Welt, die nach der Entstehung direkt wieder zerfällt, permanente Auflösung, schemenhaft flimmert das Material, Pixelstaub entsteht, vom Wind verweht.

Die Musik von Frank Schulte sucht daher auch einen anderen Weg als sein Kollege bei Part ONE, sie wird zur Filmmusik, keine reine absolute Musik wie im Part ONE, sondern eine erzählende Musik, eine Art „Programm Musik“, die kommentiert, konterkariert, vorwegnimmt, die Dramaturgie vorantreibt, eine ganz eigene Erzählstimme wird. Damit wird das visuelle Material, das ja per se neutral ist, mit Gefühlen aufgeladen, die Musik gleicht die emotionale Distanziertheit des Materials aus, gibt ihm interpretatorische Festlegung. Fast möchte man sagen: Die digitale Welt, die keine Fixpunkte mehr hat, droht sich in jedem Augenblick aufzulösen. Das bewegte Bild wird zum erzählenden Film, der eine Reflektion der heutigen Gesellschaft sein könnte, in der alles Leben datengesteuert und digital ist.

PARTITUR - TAKE THREE 8:37 Musik: Toru Yamanaka

Auch der dritte Teil der Arbeit, Take THREE, den Marianne Lindow selbst animiert hat, nutzt ein ähnliches Klangmaterial wie die beiden ersten Teile. Der Komponist steht aber einem andere Bewegtbild gegenüber, das auf das einzelne visuelle Element setzt, nicht so sehr auf die Verbindung der Zeichen. Yamanka greift diesen visuellen Fokus auf die Materialität des einzelnen Zeichens auf, er verleiht dem einzelnen Element Wucht, Kraft, Energie, treibt ihm alle Schönheit und Harmonie aus, lässt das einzelne Zeichen gewalttätig werden, laut, aber dennoch unemotional und im Vagen, eine Art absoluter Klang.

GESAMTWERK UND SYNÄSTHESIE

Schauen wir uns nun die Präsentation der Arbeit in allen ihren Aggregatzuständen an: als Buch, als Wandbild, als Film, als Videokunst, als Klang: ein pulsierendes Gesamtkunstwerk aus Bild, Ton und Bewegung

Was bedeutet es, wenn die Rezeption von Musik ans Bild gekoppelt ist? Lähmt das Auge nicht das Ohr? Oder umgekehrt?

Daniel Kothenschulte zitiert zu dieser Frage Peter Sloterdijk im Katalog der THE ART OF POP VIDEO Ausstellung. Sloterdijk beschrieb bereits 1987, trotz eines scheinbaren Primats des Visuellen in der Kultur, eine „musikalische Postmoderne“ als akustische Weltwahrnehmung: „Das sehende Subjekt steht ‚am Rande‘ der Welt wie ein ... körperloses Auge vor einem Panorama... Das Ohr kennt kein Gegenüber,

es entwickelt keine frontale ‚Sicht‘ auf fern stehende Objekte, denn es hat ‚Welt‘ oder ‚Gegenstände‘ nur in dem Maß, wie es inmitten des Geschehens ist – man könnte auch sagen: Sofern es im auditiven Raum schwebt oder taucht.“

Werden also dem Hörer Fesseln angelegt, wenn er ein Musikstück zusammen mit bewegten Bildern erlebt? Oder entsteht vielmehr eine neue Kunst?

Schon die Filmavantgarde der 1920er Jahre war sich der Ungleichheit zwischen akustischer und visueller Wahrnehmung bewusst, als man sich mit den Möglichkeiten des Tonfilms auseinandersetzte. ...

Daniel Kothenschulte schreibt:

„Im „Tonfilmmanifest“ des sowjetischen Regisseurs und Filmtheoretikers Sergeij Eisenstein war das ideale Verhältnis von Bild und Ton kontrapunktisch definiert: Erst im Zusammenklang der Differenzen sah er das Potential zu einem Gesamtkunstwerk aus Bild und Ton möglich. Auch wenn diese Idee im Spielfilm schwer umzusetzen ist, findet sie in vielen Videoclips ihre Einlösung. Synchronizitäten zwischen Bild und Ton werden immer wieder aufgehoben oder allein der Montage überlassen, visuelle und akustische Ereignisse gebärden sich voneinander unabhängig.“

ZITAT ENDE

Im gewissen Umfang tauschen sich zudem die Kommunikationskanäle gegeneinander aus: eine visuelle Information ersetzt in einem Film die akustische Information. Ein Stück Klang, eventuell sogar Musik, ersetzt ein Bild, das es faktisch gar nicht gibt, aber das wir dennoch wahrzunehmen glauben.

Die Erzeugung der Wahrnehmbarkeit, Sichtbarkeit, Hörbarkeit innerhalb eines Überangebotes an Medien und Informationen ist schwierig: man kann sich nicht mehr mit jeder einzelnen Information auseinandersetzen, entscheidet schnell und nur rein emotional, ob man sich mit einem Stimulus beschäftigen will.

Dies gilt für visuelle Informationen genauso wie für akustische: Der Nutzen, den eine Information bringen kann, wird vor der Entscheidung nicht mehr genau geprüft.

Wichtig für das Wahrnehmen einer Information, sind daher vor allem vier Faktoren.

Faktor 1 ist die Kommunikationsdichte. Informationen in kommunikationsarmen Freiräumen haben bessere Chancen, wahrgenommen zu werden.

Faktor 2 ist die Differenzierbarkeit der Kommunikation. Nur wenn sich die Information von ihrem Umfeld unterscheidet, vermittelt sie sich.

Faktor 3 ist die Dechiffrierbarkeit der Information.

Faktor 4 ist die Individualisierung von Kommunikation. Ist eine Information schon bekannt, erscheint sie als redundant, wird übergangen.

Hörbarkeit und Sichtbarkeit lassen sich auf dieser Basis mit Hilfe von zwei Dimensionen beschreiben:

1. Die Art der Klang- oder Bildinformation, der Stimulus selbst

2. und die Einfügung der Klang- oder Bildinformation in den Klang- oder Bild-Hintergrund, in ihr Umfeld.

Im Ergebnis stellt PARTITUR eine eigene Klang- und Bildwelt da, einen spezifischen Mix verschiedenster Kommunikations- und Interaktionsformen, den ich im Folgenden "Aura" nennen möchte. Das Wort "Aura" hat gegenüber den Wörtern "Hintergrund" oder "Kontext" noch eine zusätzliche affektive Komponente: Der Mythos – alles das, was Klänge und Geräusche oder Bilder beim Rezipienten bewusst oder unbewusst an Gefühlen auslösen.

AKT UND AURA

Klang und Bild treten dabei in doppelter Funktion auf: Als unscharf wahrgenommene und verwobene Teile der Aura, oder als Gegenpol, als Kontrapunkt, als Eingriff in die Aura, als Akt, der sich vom Hintergrund abhebt, ihn dadurch erst sichtbar macht.

Boris Groys stellt in seinem Aufsatz "Die Erzeugung der Sichtbarkeit" eine These vor, die auch für die Innovation der klangbezogenen Kunst von enormer Wichtigkeit ist: Innovationen entstehen für Groys heute nicht mehr durch die Änderung des Kunstwerkes als solchem, sondern durch die Änderung des Hintergrundes, die Verschiebung des Kontextes zum Kunstwerk, durch Umbewertung von bereits Bekanntem.

Dieses Phänomen, das sich auf die Aura des Klangzusammenhangs mit ihrem spezifischen Mythos bzw. ihrer affektiven Dimension auswirkt, sehen wir unter anderem, wenn das gleiche visuelle Ausgangsmaterial von PARTITUR eine ganz andere Wirkung und Aufmerksamkeit in jedem der drei Filme erzielt.

Andererseits betrifft diese Verschiebung des Kontextes auch die Nutzung des künstlerischen Mediums bzw. Materials: Vermeintliche Nebengeräusche, akustischer Abfall wird zur Musik, Zahlen, Pixel werden zu seriellen Strukturen, etwas Neues entsteht. Die Vermischung der einzelnen Musiken der drei Film schafft eine weitere Klangebene, die ihrerseits wieder von den Gegebenheiten der Raumakustik überformt wird – intentional oder auch nicht intentional. Auch die Ausstellungsbesucher werden zum Teil dieser Klanglandschaft.

Visuelle und musikalische Ereignisse gehen explosive Verbindungen miteinander ein. Einen einheitlichen Horizont, eine gleich empfundene Aura, ein gemeinsamer Kontext zwischen uns allen gibt es nicht. Eine verbindliche Aussage, wie das Hörbare oder das Sichtbare zu interpretieren sein könnte, ist daher kaum möglich. Die Zahl der Geschichten und Interpretationen wird größer.

AUTOR VERSUS REZIPIENT

Alan Kirby sieht (Alan Kirby, „The Death of Postmodernism and Beyond“, Philosophy Now Nr. 58, 2006.) einen harten Gegensatz zwischen der heutigen, vom Netz geprägten Welt und der Postmoderne: Die Postmoderne habe – wie Moderne und Romantik – den Autor zum Fetisch erhoben. Nun aber steht der Rezipient im Vordergrund, der sich auf so individuelle Weise durch das Netz und die Welt bewegt, das dieser Weg nicht genauso wiederholt werden kann.

VORAUSSETZUNGSLOSES KUNSTWERK

2011 beschreiben Fürchtjohann und Rabe den Wandel, den ich gerade erläutert habe, als „kulturelle Zeitenwende“ und postulieren, „was das Kunstwerk der Gegenwart leisten muss, seit das Internet die Macht des Kanons gebrochen hat“:

Kunst ist heute nur noch der persönlichen Evaluierung ausgeliefert, sie muss sich nicht mehr an der „geteilten und allgemein für überlieferungswürdig gehaltenen Kunsterfahrung“ messen. Kunst ist nur zeitgemäß, wenn sie intellektuellen Anspruch ohne kulturelles Vorwissen hat, völlig selbsterklärend und voraussetzungslos ist. In diesem Sinne ist PARTITUR ein durch und durch zeitgenössisches Kunstwerk: Es hat nicht nur eine genialische Autorin, sondern eine ganze Gruppe von Kreativen, die alle ihre Erfahrungen in dieses Werk einfließen lassen haben.

PARTITUR bezieht seine Inspirationen aus bildender Kunst, Design, Film, Videokunst, Animation, visueller Musik, Musikvideo, Neuer Musik, Elektronischer Musik, Musique concrète, Techno, Minimal Music, Filmmusik, Sounddesign, Soundscape, hat alles eingesaugt und als hochkomplexes Zeichen- und Referenzsystem wieder ausgespielen, als umfassendes wahrnehmungspsychologisches Experiment. Man muss diese Komplexität nicht unbedingt verstehen, die Arbeit funktioniert auf viel zu vielen Ebenen, auch ohne vorbestehendes Kunstwissen. Aber es macht zumindest mir einen Höllenspaß, das Referenzsystem zu dechiffrieren und hineinzutauchen.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen und uns allen ganz viele Entdeckungen mit PARTITUR und noch einen ganz zauberhaften Abend.
Herzlichen Dank.