

**Petja Grafenauer Krnc, Slovenien:**

**DER SOUND DER VISION / DIE VISION DES SOUNDS.**

Wundern Sie sich manchmal  
über Sound und Vision  
(David Bowie, Sound & Vision, 1977)

Sound und Bild als fundamentale Bereiche haben nicht dieselbe intensive Bedeutung in der heutigen Welt. Bilder und Schriften kämpfen um die Vorherrschaft; der Sound, sei es die Stimme, der Ton oder die Melodie, mit oder ohne besondere Bedeutung, bleibt zurück. Die Herrschaft von Bild und Schrift und die Belanglosigkeit des flüchtigen, nicht zu fassenden Sounds reichen weit in die Vergangenheit zurück und stehen sicher mit der möglichen Bewahrung des einen oder anderen in Verbindung. Der Mensch war in der Lage, Bilder schon 4000 v. Chr. zu bewahren; die ersten Schriften wurden vermutlich in Sumer erfunden, doch der Sound in seinem Ausdruck blieb bis zur Entwicklung der ersten Audiotechnologien unfassbar.

Der Sound lebt in seiner Zeit und verflüchtet sich in einem Moment. Er ist zu flüchtig, um große Aufmerksamkeit zu erregen oder gar über die notwendige Zeit für Untersuchungsmethoden zu verfügen. Das Bild war einfacher zu bewahren und folglich übertrumpfte es den Sound. Selbstverständlich gab es geschriebene Noten, mit denen der Sound interpretiert werden konnte, während gleichzeitig weder Gemälde noch die Fotografie jemals eine gesamte reale Aufzeichnung überhaupt bieten konnten. Noch war das Aufzeichnen des Sounds bis 1877 nicht möglich, bis Thomas Edison die menschliche Stimme – ein Kinderlied um genau zu sein *Mary Had a Little Lamb* – auf einem zylinderförmigen Phonographen am 6. Dezember aufgezeichnet (möglicherweise hatte er das Wort *Hallo* auf einem früheren Papiermodell des Phonographen im Juli desselben Jahres aufgezeichnet).

Die Existenz der neuen Technologien, die Sound zu jeder Zeit möglich machte, gab dem Hören einen neuen Status, und Tonaufnahmen eroberten Archive, Bibliotheken, Laboratorien, die Kunst und die Philosophie. Der Sound konnte sich weit von seinem Schöpfer entfernen und sich von seinem Klangkörper trennen, der die Kontrolle darüber verlor, weil der Sound jetzt fassbar war. Die Technologie zeichnete nicht nur die menschliche Stimme auf, sondern auch den Sound. Mit Hilfe dieser Technologie, die dem Einzelnen ermöglichte, die eigene Stimme zum ersten Mal zu hören, wurde die Stimme auch Mittel von imperialistischer Ausnutzung, von Massenkultur, von globalem Militarismus, von wissenschaftlichen Erforschungen, von Kommunikationstechnologien usw. Die Geburt der Tonaufnahmetechnologien ergab eine Balance zwischen der Bedeutung der Töne und Bilder in der Gesellschaft, aber diese Balance bot ebenso auch die Mittel an, diesen vorher so flüchtigen Sound zu missbrauchen.

Mit Hilfe der Technologien konnte sich der Sound jetzt als Mittel des Ausdruckes in der modernen Kunst festigen. Aufgrund der Technologien konnte man diverse Sounds hören, die auch die Art des Hörens veränderten. In der westeuropäischen Musik wurden lange nicht die vielfachen Optionen genutzt, die die Tonaufnahme bot, der Film jedoch begrüßte die Tontechnik sehr. Filmmusik ist nicht nur eine phonographische Form, Film und Phonograph verdanken ihre Existenz auch Thomas Edison. Als die Grundregeln für die konzeptionelle Bearbeitung der Musikfilme eingeführt wurden, als der Sound nicht länger direkt mit dem Bild, der Sprache oder der Story verknüpft war, begann die komplexe Beziehung zwischen ihnen (Kahn 2001, 11).

Mitte des vorigen Jahrhunderts verursachte die Fülle der Ausdrucksmöglichkeiten in den Medien das Wachsen und ein schnelles Ausbreiten des Sounds, der wiederum die Entwicklung der neuen Technologien für das Aufzeichnen, Speichern und Abspielen anregte. Mehr Menschen konnten mehr Sound in kürzeren Zeitabschnitten hören, was sich mit der Einführung der digitalen Medientechnik noch verstärkte.

Im Zeitalter der neuen Technik fand der Sound seinen Platz auch in der visuellen Kunst: Luigi Russolo, der Dadaismus, Dziga Vertov, Antonin Artaud, John Cage, William Burroughs, die Komponisten von *musique concrete*, *Fluxus*, und viele andere Künstler dachten auf verschiedene Weise über den Sound nach und benutzen ihn in ihrer Arbeit. Für die Kombination verschiedenen Gestaltungsarten – in diesem Fall die Verschmelzung von Sound und Bild – erfand die Kunstgeschichte den Ausdruck Intermedialität, der weit verbreitet und besonders nach 1990 populär wurde. Der umfassende Gebrauch dieser Bezeichnung weist auf die Tatsache hin, dass viele unterschiedliche Medien im Bereich der zeitgenössischen Kunst in komplexer Form verbunden sind. In den frühen Phasen der Entwicklung von Media- und Medienkunst führte die Technologie selbst zur Trennlinie zwischen den separaten Medien (siehe den Stummfilm oder das Grammophon).

Als in den sechziger Jahren Video entstand, wie auch viele andere neue Technologien, die von dem Bündnis westlicher militärischer und industrieller Vereinigungen stammen, besetzte der Sound die Sekundärposition. Video kann ohne Sound, aber selten ohne Bild bestehen. Dennoch wurde Videokunst eines jener Felder, in denen Sound, Bild oder ihre *realistische* Harmonie diskutiert wurden, wie Richard Serra es in *Boomerang* (1974) tat. In der hypnotischen *Lip Sinc* von 1969 trennte Bruce Naumann behutsam Sprache von Lippenbewegung und brachte es wieder zusammen. Ähnliches bezüglich Sound und Bild geschah wieder im Video *Stamping in Studio* (1968). Nauman erzielte Asynchronie im Video, wobei Sound und Bild immer simultan aufgezeichnet wurden mit einer kleinen Verbesserung, die als Portapacks (die erste transportable Videovorrichtung) Ende der Sechziger eingeführt wurde. Die Vorrichtung bot nun zwei Tonkanäle. Der erste wurde mit dem Bild synchronisiert, doch der zweite Kanal war unabhängig und funktionierte als Audiodoppler, den der Autor in die Originalaufnahme einsetzen konnte. Von diesem Moment an konnten Künstler Kommentare über die vorangegangenen aufzeichnen. Ein paar Jahre später tauchten neue Fragen auf zum Verhältnis von Sound und Bild in Gary Hills Video *Why do things get in a muddle?* In Hills Videos gehen Sound und Bilder verschiedene Wege. Die Modernen spielten mit herkömmlichen Begriffen von

Sound und Bildern, stellten Fragen über das Transparent von Media und schufen eine außergewöhnliche Traumwelt.

Im Jahr 1970 verstand David Bowie die Verschmelzung von Sounds und Bildern als positive Neuheit, während heute dieses Phänomen überall in Filmen, Werbespots, Fernsehen, Musikvideos, Videokunst, Beispielen in der Arbeit von DJs und VJs, in Videospielen etc. vorkommt. Die Möglichkeiten der Verbindung zwischen Sound und Bild im Bereich der Kunst sind vielfältig.

Die Technologie ermöglicht ein breites Spektrum verschiedener Forschungen auf dem Gebiet der Bilder und des Sounds. *Globalscreen/Appendix* erforscht die Verwendungsmöglichkeiten von Sound in der Videokunst zu einer Zeit, in der der Unterschied zwischen Film und Video durch die universelle Adaption der digitalen Technik fast nicht identifizierbar war. Welche Formate auch immer für das Aufzeichnen verwendet werden, fast alle mit wenigen Ausnahmen enden, in dem sie auf Computerbildschirmen bearbeitet werden, obwohl sie später jede existierende Form der Aufzeichnung wieder annehmen können.

Die Geschichte der Videokunst wurde lange mit Musik in Verbindung gebracht. Nam Juni Paik war ein ausgebildeter Violinist. Waldiges Wasulka engagierte sich in elektronischer Musik, und auch Tony Oursler hat seine Energien an der Welt der Musik gemessen. Wenn Sound und Bild in einem Videokunstwerk von einem Musiker und Videokünstler kreiert werden, wird die Art der Arbeit besonders wichtig: „Ich habe nie einen traditionellen Soundtrack gemacht, ich habe nie ein Projekt bekommen, wo jemand eine abschließende Anmerkung gemacht hat: Hier, lege Musik darauf. Es war immer so: Einer hat eine Idee, vielleicht haben sie einige Bilder, ich beginne mit der Kreation eines Sound, sie mögen sogar schießen, während sie meinen Sound hören. [...] Am Ende ergibt sich eine wirklich enge Zusammenarbeit, in der Bild und Sound zusammenkommen. Und es ist ein Luxus: Ich hätte das niemals tun können, wenn ich in einem kommerziellen Bereich gearbeitet hätte.“ (Vitiello)

Dennoch wird die sichtbare Trennlinie zwischen einem künstlerischem Video und der Art, die Musikgruppen als Mittel des Ausdrucks verwenden, kleiner und kleiner. Der Sound ist das Schlüsselement in den Musikvideos, und das

Bild ist nur ein Begleiter. Aber im künstlerischen Video, trotz der aufgeführten Beispiele, war das Bild bis vor ganz kurzer Zeit noch dominierend. Musikvideos und Videokunst – die Trennlinie wird nicht mehr streng gezogen – haben Zugang zu zahlreichen Archiven der verschiedensten Sound- und Bildmaterialien, die im Internet und in anderen Archiven zu finden sind, oder zur Schöpfung neuer Sounds und Bilder, digital oder analog und später digitalisiert genutzt werden.

In beiden Fällen kann Video als Mittel des Widerstandes angesehen werden, da die Technologie Möglichkeiten für informelle Verbreitung heraus aus den dominanten Kanälen der Politik und der Wirtschaft bietet. Es ist aber nur ein Moment und nicht eine Ära wie zur Zeit von Ruttmann und Paik erforderlich, um diese neuen Avantgarde-Versuche in Mainstream-Kultur umzuwandeln.

Nicht nur die Grenze zwischen Sound und Bild ist fließend geworden, so ist sie eine zwischen Ästhetik und pragmatischen Technologien. Diese Grenze wird in einigen der Videoarbeiten nicht erkennbar. Künstler, die sich in der Umwandlung von Sounds in Bildern oder Bildern in Sounds engagieren, erforschen die Möglichkeiten synästhetischer Technologien. Neuro-biologische Erforschungen zeigen, dass Synästhesia nicht nur ein Krankheitszustand ist, sondern schon in jedem neugeborenen Baby vorhanden ist, das noch lernen muss, zwischen Sounds und Bildern zu differenzieren. Vielleicht drücken Kunstwerke, in denen das Bild sich in Sound ergießt und Sound zurück ins Bild den Wunsch aus, zurückzukehren in den Primärzustand.

*Globalscreen/Appendix* erforscht auch die Möglichkeiten der kritischen Auswertungen und Erforschungen von Überwachung und des Einsatzes neuer Technologien für den menschlichen Körper, das Sound in der heutigen Realität bietet und durch Technologien erfüllt. Eine neue kleinere Version von *Bluetooth* erschien kürzlich auf dem Markt, die adaptiert werden kann für den Einzelnen und die Erhöhung des Sound-Inputs ermöglicht.

Das Feld des Sounds wird verwendet für Korporationszwecke von Supervision und Kontrolle. Ein Bericht mit dem Titel *An appraisal of technologies for political control* schätzt, dass der Verwendung von vielen Technologien für das

Lauschen und das Abhören im privaten und politischen Sektor zunimmt. Der Bericht wurde für das Europäische Parlament im Jahr 1998 (Wright 1998) erarbeitet. Viele dieser Technologien – versteckte Mikrophone für das Lauschen, das Abhörende von Telefonaten, Vorrichtungen für das Herstellen von Identitäten durch Spracherkennung – werden mit Sound in Verbindung gebracht.

Im Gegensatz zu den Ausstellungen, in denen das Verhältnis zwischen Sound und Bild historisch gesehen wird – *Für Augen und Ohren. Von der Spieluhr zum akustischen Environment* (1980) oder *Vom Klang der Bilder – ist Globascreen/Appendix* gerichtet auf das Erforschen der diversen zeitgenössischer Ausdrucksmöglichkeiten zwischen Bildern und Sound im Bereich der Videokunst. Diese jährliche Kollektion von Videoarbeiten, die in den letzten Jahren auf das Erforschen des „concept of home“ (2003/4) und unterschiedlicher Standpunkte (2004/5) gerichtet war und verschiedene europäische Künstler und Institutionen verbindet, bewegt sich dieses Jahr in einen Bereich, der – wie technologisch Sound und Bild – keine Grenzen mehr anerkennt.

Petja Grafenauer Krnc (1976) ist eine Kunsthistorikerin, eine Kunstkritikerin und ein Kuratorin. Sie wohnt und arbeitet in Ljubljana.

#### LITERATUR:

- Kahn, Douglas, *Noise Water Meat, A History of Sound in the Arts*, The MIT Press, Cambridge–London 2001.
- Vitiello, Stephen, On My Work. Jobs at AFA and EAI, [www.medienkunstnetz.de](http://www.medienkunstnetz.de), 1. 3. 2006.
- Wright, Steve, *An appraisal of technologies for political control*, <http://cryptome.org>, 1. 3. 2006