

Hans Dieter Huber

VISUALIZE IT!

VISUAL MUSIC IN DER ERLEBNISGESELLSCHAFT¹

Systemische Bildwissenschaft geht davon aus, dass eine Beobachtung von Bildern ohne Beobachter nicht möglich ist. Beide sind bei ihrer Begegnung in ein gemeinsames soziales Milieu eingebettet. Diese Tatsache ist insofern von Bedeutung, als das Milieu den Beobachter zu einer bestimmten Erwartungshaltung veranlasst. Es stellt ihn auf die Art von Bildern ein, die er in einem bestimmten Milieu höchstwahrscheinlich zu erwarten beziehungsweise ganz bestimmt nicht zu erwarten hat. Es vermittelt ihm auch ein Gefühl dafür, wie er sich den Bildern gegenüber angemessen zu verhalten hat. Aus einer systemischen Bildwissenschaft lässt sich keines der drei Elemente Bild, Beobachter, Milieu entfernen: Ohne Bilder gibt es keine Bildwahrnehmung, ohne Beobachter keine Interpretation von Bildern und ohne ein umgebendes Milieu keine Situation, in der sich Bild und Beobachter begegnen könnten. Diese Trilogie ist grundlegend und stellt die Ausgangssituation für jede Form der systemischen bildwissenschaftlichen Untersuchung dar. Die Aufgaben für eine systemische Bildwissenschaft liegen im Beschreiben, Interpretieren, Vermitteln und Verstehen der spezifischen ästhetischen, gesellschaftlichen und historischen Funktionsweisen von Bildern oder Bildmedien in unserer Gesellschaft.²

TRILOGIE VON BILD, BEOBSACHTER UND MILIEU

Systemische Bildwissenschaft geht davon aus, dass die drei Pole Bild, Beobachter, Milieu aufeinander bezogen sind, sich aber nicht aufeinander reduzieren lassen. Es handelt sich um dynamische Systeme, die miteinander interagieren, deren Beziehungen untereinander aber unumkehrbar sind. Bild und Beobachter sind darüber hinaus noch in das jeweils eigene Milieu eingebettet. Dieses kann uns, was im Fall der *Visual Music* durchaus von Bedeutung ist, einerseits Auskunft über die Beziehung von Bildern zu ihrer jeweiligen ästhetischen, sozialen, institutionellen, ökonomischen, politischen oder kulturellen Umgebung geben, uns andererseits aber auch über das soziale Milieu und den Lebensstil des Beobachters informieren. Zum Zeitpunkt ihrer Begegnung sind Bild und Beobachter immer in dasselbe Milieu eingebettet. Löst man sich bei der Interpretation von diesem, führt dies unter Umständen zu falschen Ergebnissen.

BILD UND SOUND ALS SYNTHESE

Seit Mitte der 1990er Jahre entwickelte sich innerhalb der Klubkultur eine neue ästhetische Form: die *Visual Music*. Es handelt sich dabei um eine Kombination aus Visuals und Musik, die unmittelbar mit neuen Entwicklungen in der Computertechnik zusammenhängt. Seit die verbesserte Prozessorenleistung von Laptops und die erweiterte Kapazität von Grafikkarten das Koppeln von filmischen Bildsequenzen (Visuals) und Musik in Echtzeit erlaubt und umgekehrt akustische Signale die Auslösung von Bildsequenzen ermöglichen, erfuhren das so genannte Vjing, das Projizieren filmischer Bilder zu Musik ganz unterschiedlicher Art, eine wachsende Popularisierung. Parallel zum Beruf des Diskjockeys (DJ) haben sich mit der *Visual Music* innerhalb der Klubkultur die neuen Berufe des Videojockeys (VJ) und seiner weiblichen Variante (VJane) herausgebildet.

Visual Music ist eine bewusste Inszenierung von Bild, Sound und Licht. Der VJ behandelt das Bild ähnlich wie der DJ, der den Sound sampelt, loopt, rückwärts abspielt oder ihn beschleunigt, verlangsamt oder scratcht. Im Gegensatz dazu selektiert, kombiniert und mischt der VJ Video- und Animationssequenzen in Echtzeit und stimmt sie rhythmisch auf die Musik ab, indem er die Bilder sampelt, loopt, beschleunigt, verlangsamt und rückwärts, vorwärts, seitenverkehrt oder auf dem Kopf stehend abspielt.

Beim Vjing werden alle Elemente des audiovisuellen Systems genutzt: Es kommen meist mehrere, auf die räumlichen Verhältnisse abgestimmte Projektionen, Monitore und Projektoren zum Einsatz, außerdem Live-Kameras, Mixer, spezielle Computersoftware und Geräte für spezielle Effekte. Projektionen können stroboskopartig übereinander geblendet werden. Sounds und Bilder werden mit Hilfe von Computern und Turntables erzeugt. Was *Visual Music* grundlegend von Videokunst oder Musikvideos unterscheidet, sind die Live-Situation und die Räumlichkeit der Inszenierung. Die sequenzielle Ordnung der Visuals ist vorwiegend zyklisch oder assoziativ, selten erzählerisch.

In der Entwicklung der *Visual Music* nimmt das im Jahre 1997 im Auftrag von Greenpeace gegen die Abholzung des Regenwalds hergestellte Video *Timber* der VJ-Crew Hexstatic eine Schlüsselrolle ein. Viele der heutigen VJs bekennen, dass dieses Video sie selbst und ihre Arbeit entscheidend beeinflusst hat. Vergleicht man das Hexstatic-Video mit Musik-Videos, wird sofort der Unterschied deutlich. Die Bilder der Hexstatic-Crew stehen in einer engen rhythmischen Verbindung zu der offscreen erzeugten Musik: Sie sind in schnellen, rhythmisch sich wiederholenden Schnitten oder kurzen Loops angeord-

net und erzeugen die Soundbase entweder selbst oder interpretieren diese rhythmisch.

Was die Herkunft des benutzten Materials angeht, so können VJs nicht wie DJs auf gut sortierte Plattenläden zurückgreifen und Videosequenzen einkaufen. DJs spielen selten genuin eigenes Material. VJs verwenden hingegen häufig Material, das sie selbst hergestellt haben wie vorpräparierte und live aufgenommene Bildsequenzen oder Flash animierte Bildfolgen aus dem Computer. Dabei verwenden sie seit einigen Jahren auch Material anderer VJs. Hier ist in jüngster Zeit fast so etwas wie eine eigene Animationsszene entstanden, bei der sich in dem verwendeten visuellen Material eine Vielzahl von Referenzen und Anspielungen auf andere VJs oder ältere Arbeiten finden, die als wichtige Beiträge zur *Visual Music*-Kultur empfunden und neu interpretiert werden (Abb. 1). Hier sind vor allem japanische VJ-Crews ästhetisch führend.³

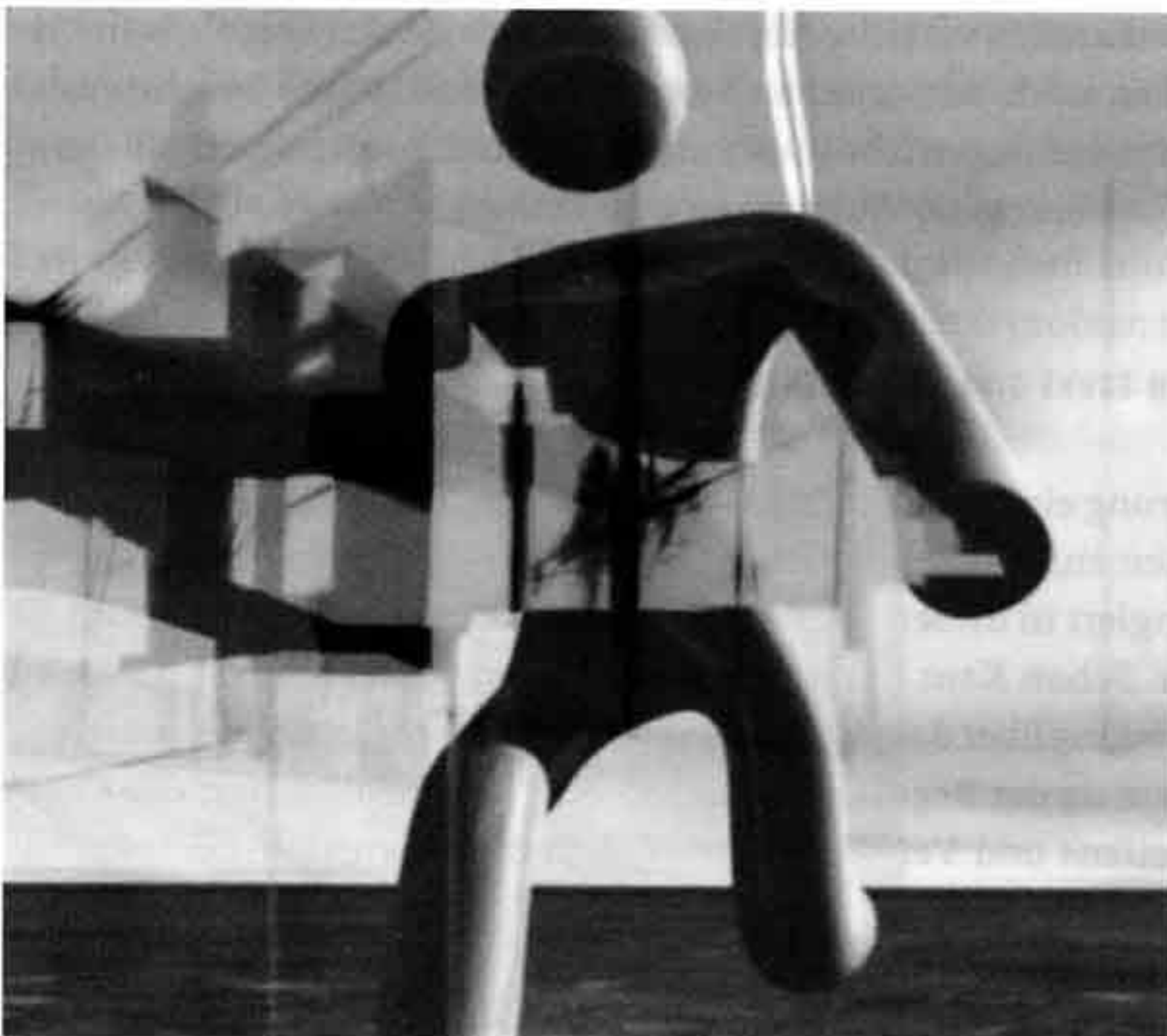


Abb. 1: Medienmix und
Übereinanderprojektion:
Bungalow der DJ-Crew
Giraffentoad/Le Hammond
Inferno, Berlin 2004.

WAS GESCHIEHT BEIM SEHEN BEWEGTER BILDER?

Beim Sehen bewegter Bilder wird die Netzhaut perturbiert, das heißt, es werden im Gehirn Zustandsveränderungen ausgelöst. Räumlich verteilte Nerven-

verbände (*neural assemblies*) werden in eine spezifische Aktivität versetzt, die in ihrem komplexen Zusammenwirken den Seheindruck erzeugen. Die Wahrnehmung bewegter Bilder ist eine kognitive Konstruktion des Beobachters. Physikalisch gesehen, werden statische Einzelbilder in schneller Folge hintereinander ausgetauscht. Der Beobachter synthetisiert diese schnellen Folgen von Standbildern als eine kontinuierlich fließende Bewegung.

WAS GESCHIEHT BEIM HÖREN?

Die Perturbierung des Beobachters erfolgt zum einen über die sensorischen Oberflächen des Hörapparates (Trommelfell, Haarzellen, Hammer/Amboss), andererseits aber auch über die Hautoberfläche, die in der Lage ist, Druckveränderungen wahrzunehmen (insbesondere bei großer Lautstärke). Beim Hören werden andere räumlich verteilte Nervenzellenverbände aktiviert als beim Sehen, doch wirken beide sensorischen Systeme in der zeitlichen Synchronisierung des Wahrnehmungserlebnisses zusammen und konstruieren eine einheitliche, raumzeitbezogene Wahrnehmungssynthese.⁴

DAS BILD GIBT DEM SOUND SINN UND BEDEUTUNG

Die Visualisierung eines Soundtracks durch bewegte Bilder gibt dem abstrakten Sound einen anschaulichen Sinn und eine konkrete Bedeutung. Das bewegte Bild fungiert in diesem Zusammenhang als eine Anschauungshilfe für den Betrachter. Schon Kant hat in der *Kritik der reinen Vernunft* festgestellt, dass die Anschauung über das visuelle Vorstellungsvermögen und über die Bildung von Schemata der Begriffsbildung zuarbeitet. Das Bild liefert dem Vorgang des Begreifens und Verstehens sowie dem daraus entstehenden Begriff Fülle und Gehalt.

DER SOUND GIBT DEM BILD EINE ZEITLICHE UND RHYTHMISCHE STRUKTUR

Nimmt man in einem Experiment dieselbe Bildsequenz und kombiniert sie mit unterschiedlichen Soundtracks, wird die zeitliche Interpunktion und Interpretation der Bilder auf eine fundamentale Weise verändert. Das Bild erscheint schneller oder langsamer, je nachdem, welche Geschwindigkeit der Soundtrack besitzt.

SAMPLING

Eines der zentralen Verfahren, das VJ und DJ vom Ansatz her verbindet, ist das Sampling. VJs verwenden oft fremde, gesampelte Bildsequenzen aus Film oder Fernsehen und ergänzen diese durch selbst aufgenommene oder computeranimierte Bildsequenzen sowie alte Super-8-Filme. Das Verfahren geht auf das CutUp-Prinzip zurück, wie es von Brion Gysin und William Burroughs im Paris der 1950er Jahre entwickelt wurde. Burroughs wird daher als Referenz in Bild und Ton von *Visual Music*-Auftritten immer wieder zitiert.⁵ Für die Art, wie Original, Zitat und Remix sich kreativ zu etwas Neuem mischen, ist eine Aufführung der VJ-Teams *pressplay* und *visuarte* bei einem Konzert in Stuttgart im Jahr 2003 ein gutes Beispiel. Auf zwei Screens nebeneinander wurde einmal das originale vorpräparierte Videomaterial des Kölner VJ-Teams *pressplay* gezeigt, das Ausschnitte aus Filmen von Burroughs enthielt. Den Ton dieses Filmmaterials mischte gleichzeitig der Musiker Solovyev in seine elektronische Live-Musik ein. Auf den anderen Screens projizierte das Stuttgarter VJ-Team *visuarte* einen Remix des Videomaterials von *pressplay* und stimmte diesen auf die Musik von Solovyev ab.⁶ Die verwendeten Filmausschnitte gehen auf den Film *The Cut-Ups* von Anthony Balch aus dem Jahre 1965 zurück. William Burroughs, Brion Gysin und Anthony Balch erprobten in diesem Film



Abb. 2: Wiederauflage der Cut-Up-Technik: Musikvideo *Vector* des Filmemachers Markus Wamsgans und der Musikgruppe *anti-pop-consortium*, 2002.

neue Schnitttechniken von Ton und Bild, die bis heute nichts an Aktualität verloren haben. Wie sehr Künstler auch heute noch davon beeinflusst sind, zeigt das Musikvideo *Vector* des Filmemachers Markus Wamsgans, der die Cut Up-Ästhetik zur Musik der Gruppe *anti-pop-consortium* mit der Schauspielerin

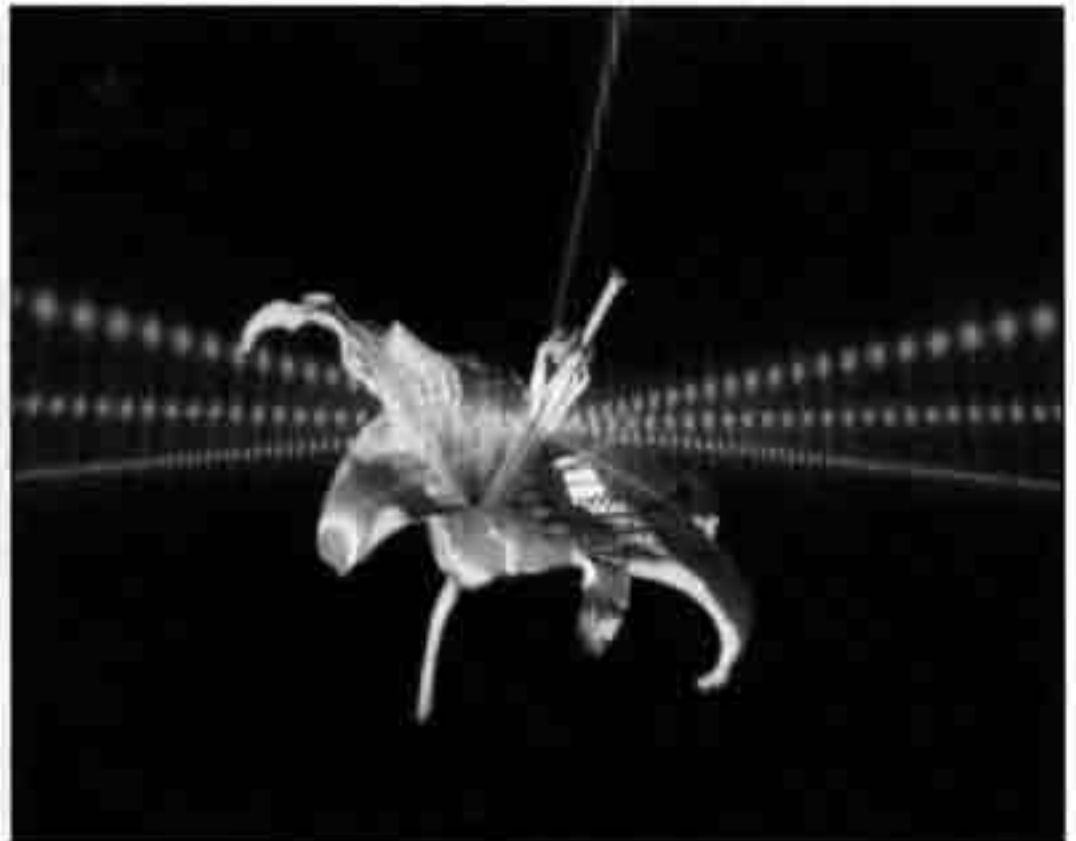
Meret Becker interpretiert. Die Ästhetik des Videos erinnert an die Klassiker des Experimentalfilms der 1980er Jahre, an David Lynchs *Eraserhead*, Darren Aronofskis *pi* oder Jean Luc Godards *Alphaville*. *Vector* wurde 2003 mit dem Oberhausener Musikvideo-Award ausgezeichnet (Abb. 2).

Das Bildmaterial der *Visual Music* ist selten narrativ. Als kleinste Einheit des visuellen Systems wird eine kurze, zyklische Struktur, der Loop, bevorzugt. *Visual Music* besitzt auf Grund ihrer Live-Struktur eher Ähnlichkeiten mit dem Expanded Cinema als mit der Videokunst oder dem Musikclip. Es gibt keine festen Laufzeiten des Sets, ein freies Ein- und Ausblenden aus dem Bilderfluss ist daher jederzeit möglich. Die technische Entwicklung des Vjing ist vor allem auch durch neue Video-Audio-Mischer, einen audiovisuellen Live-sampler sowie einen Mixer für DVD- Vinyl-Scratch möglich geworden.

INTERAKTION VON BILD UND SOUND

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Bild und Sound bei *Visual Music* interagieren können. Die am häufigsten verwendete möchte ich als das *Primat der Musik* bezeichnen. Dabei folgt die Visualisierung den Vorgaben und Rhythmen der Musik (Abb. 3).

Abb.3: Die Bilder folgen der Musik: Der Rhythmus der Musik bestimmt Schnitt und Rhythmus der Bilder. *Weinn* von RedDog/EU, 2004.



Die zweite Möglichkeit besteht im *Primat des Bildes*. Dabei folgt der Sound den Vorgaben des Bildschnittes, der in der Bildgestaltung verwendet wird, das heißt die Musik wird nach der Abfolge der Bilder erzeugt. Hierfür sind die Arbeiten des Grazer Duos ReMI (Renate Oblak/Michael Pinter) ein gutes Bei-

spiel. Die beiden nutzen einen Fehler der Grafikkarte ihres Windows-Rechners, der dazu führt, dass sehr schnelle, stroboskopartige Bildfolgen erzeugt werden. ReMI steuern den Fehler gezielt an, um selbstreferenzielle, autonome Bildfolgen auszulösen. Dabei nutzen sie die Eigenschaft binärer Codes, austauschbar

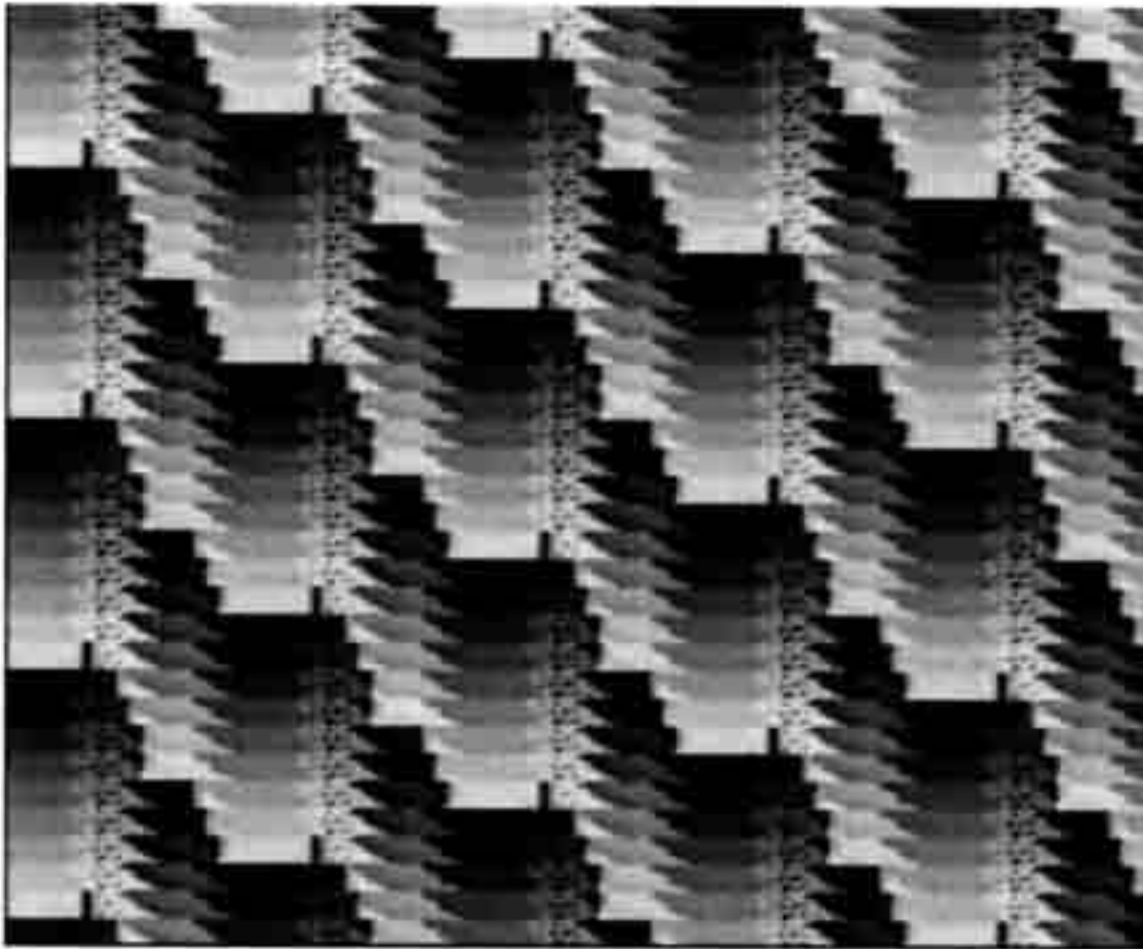


Abb. 4: Die Musik folgt den Bildern: Die stroboskopartigen Bildabfolgen entstehen aus Manipulationen des binären Codes. *Mobile-V* von ReMI, 2000.

und bedeutungsfrei zu sein. Sie manipulieren beispielsweise den binären Code einer Videodatei, indem sie den Header herauschneiden und die ursprüngliche Reihenfolge durch copy-and-paste durcheinanderbringen. Oder sie exportieren Teile eines Bildcodes in ein Audio-Programm, mit dem dann wiederum ein neuer Sound erzeugt wird. Ihr Ausgangsmaterial ist das Bild, der Sound ergibt sich aus den Datenpaketen des Bildmaterials (Abb. 4).

Die dritte Möglichkeit der Interaktion von Bild und Sound besteht darin, beide Quellen, Bild und Musik, in der Live-Situation aufeinander reagieren zu lassen. Relativ häufig wird in der Live-Situation auch die Tonspur des Bildmaterials zur Soundgenerierung verwendet. Umgekehrt können Soundelemente über einen Videomischer zeitgleich visualisiert werden. Bei dem bereits erwähnten Konzert in Stuttgart wurde das aktuelle TV-Programm von SWR 3 in Echtzeit in die Videomixer von pressplay und visuarte eingespeist und diente als Basis für die Visuals der beiden VJ-Teams, wobei die Musik von Solovyev auf die Visuals und die Visuals auf die Musik reagierten. Der Sound wurde visualisiert, wohingegen der Ton der Fernsehsendungen zum Hintergrundgeräusch der Musik wurde. Man könnte hier fast von einem VJ-Paragone sprechen. Dass verschiedene VJ-Crews dieselbe Musik visualisieren und miteinander in einen Wettbewerb treten, kommt relativ häufig vor.

DAS PUBLIKUM VON VISUAL MUSIC

Musikvisualisierung ist ein Live-Act, ein Live-Event. Bildmaterial und Sound werden in der Live-Situation zusammengemischt. Dieser Live-Mix unterscheidet *Visual Music* grundlegend von Videoinstallation, Videokunst und dem Musik-Clip. Die räumliche Situation mit unterschiedlichen Screens, Mischern, Live-Kameras und Geräten zur Herstellung spezieller Effekte kann insgesamt als komplexes, dynamisches System verstanden werden. Aus der Perspektive des Beobachters gesehen herrscht bei Live-Visuals eher eine Form zerstreuter Aufmerksamkeit als eine Situation meditativer Kontemplation, wie man sie in Kunstsituationen beobachtet. Die Blickrichtungen sind nicht vorgegeben, der Betrachter flaniert, tanzt und unterhält sich. Das »socializing« oder »languaging« ist ein wichtiger Bestandteil der jeweiligen sozialen Milieus, in denen *Visual Music* stattfindet. Es geht vor allem auch um Sehen und Gesehen-Werden, sich Präsentieren und Präsentiert-Werden.

Der englische Psychoanalytiker Anton Ehrenzweig schreibt der zerstreuten Aufmerksamkeit beim Betrachten von Bildern die Möglichkeit zu, diese besser verstehen zu können, als es mit stark konzentrierter Aufmerksamkeit möglich sei.⁷ Sein bevorzugter Modus des Bildverstehens ist das unbewusste Abtasten von Bildern in zerstreuter Atmosphäre, wie man sie in Clubs, auf Partys oder auch auf Messen findet. Gerade in den Clubs besteht zwischen dem Sound und den Visuals ein ständiger Konflikt: Die Visuals sollten selbstverständlich interessant sein, doch sollten sie keine zu ablenkenden Sequenzen bieten, um nicht zuviel Aufmerksamkeit von der Musik und dem Tanzen abzuziehen.

DIE MILIEUS DER VISUAL MUSIC

Mit dem Übergang von der Klassengesellschaft zu einer vorwiegend an Lebensstilen und mobilen Milieus orientierten Erlebnisgesellschaft werden Installationen, die an spezifische Orte gebunden sind und auf einem ortsverbundenen Milieu oder einer definierten institutionellen Situation beruhen, oft von milieuspezifischen temporären Inszenierungen abgelöst. Ich möchte hier die These aufstellen, dass *Visual Music*, die sich ja explizit auf ein erlebnisorientiertes Publikum hin ausrichtet, eine solche milieuspezifische Form der Inszenierung ist.

Als temporäres Produkt existieren Live Visuals nicht außerhalb ihrer Aufführungsorte und -gelegenheiten. Doch ist die Bandbreite der Orte, an denen

sie entstehen, erstaunlich. Neben den bekannten Formen temporärer mobiler Milieus wie Raves, Clubs, Partys oder Live-Konzerten von Musikgruppen erobern die Visuals auch zunehmend den Kunst- und Ausstellungsbereich, wo wir sie inzwischen nicht nur in Galerien, sondern auch in Museen finden⁸. Daneben gibt es eine Palette möglicher anderer Orte und Gelegenheiten. Mit der Vielseitigkeit der Aufführungsorte steht die Inszenierung von Live Visuals im deutlichen Gegensatz zur Sichtweise des weitgehend geschlossenen, selbstreferenziellen Kunstsystems.

Im Bereich der Museen stellt die preisgekrönte Arbeit der *Baden-Württemberg Lounge* des Berliner Mediendesigners Mark Tamschick, die er für das Haus der Geschichte in Stuttgart konzipierte, eine gelungene Ausnahme dar. Die Art, wie der Betrachter hier durch die Inszenierung aktiv mit eingebunden wird, weist meines Erachtens einen neuen Weg für die Installation und Präsentation von Videokunst in musealen Kontexten. Der Besucher muss sich, bevor er in den Projektionsraum gelangt, zunächst einmal aktiv durch mehrere Lagen durchsichtiger Gazebahnen, die von der Decke hängen, hindurchbewegen. In dem 360 Grad umfassenden Projektionsraum sitzt er dann in transparenten Sitzschalen, die er beliebig in alle Richtungen drehen kann. Während er entspannt in den von der Decke baumelnden Sitzen schaukelt, kann er dem Ton zuhören und dabei seine visuelle Aufmerksamkeit ganz anderen Bereichen zuwenden.

Im Hinblick auf Live Visuals hat die Ausdifferenziertheit der sozialen Milieus inzwischen bereits eine erstaunliche Bandbreite erreicht. Großevents wie die 2003 von der Berliner VJ-Crew *pfadfinder* für die Firma *adidas* inszenierte Kundenparty⁹ oder der von Marc Tamschick für die Firma *Panasonic* gestaltete Messestand zeigen, dass es eine Vielzahl neuer Anwendungsbereiche für die flüchtigen Inszenierungen gibt. Insbesondere lässt sich auch die Werbung, die traditionell von der Visualisierung von Produkten lebt, durch Live Visuals anregen. Man kann in diesem Bereich gut beobachten, wie Gestaltungskonzepte, wie sie aus der *Visual Music*-Szene bekannt sind, vom Club über die Bühne, in die Werbung wandern und dort in Form von *motion graphics* eine neue Ästhetik erzeugen.

Es gibt auch Tendenzen zur Institutionalisierung von *Visual Music*. In London und New York sind mit *Before 45* und dem *Remote Club* die ersten visuellen Clubs entstanden. Wie sehr sich Visuals inzwischen etabliert haben, zeigt auch die Tatsache, dass Techno- und Electro-DJ Sven Väth für die spektakuläre visuelle Innenausstattung seines *Cocoon Club* durch die Wiesbadener Designercrew *3Dluxe* einen Preis erhalten hat.

Hingegen sind Museen, Kunstvereine und Galerien bisher noch etwas zurückhaltend, was die Einbindung erlebnisorientierter Installationen in den Kunstkontext anbetrifft. Doch es gibt auch hier immer mehr Überschneidungen. Um der zunehmenden Überalterung ihrer Besucher konzeptuell entgegenzutreten und dem Vorwurf zu entgehen, man verschlafe wichtige mediale Trends, finden Live Visuals jetzt zumindest schon einmal im Museumsfoyer statt. Der Weg in die Ausstellungsräume ist dann vermutlich nicht mehr weit. Mögliche Motive für eine solche »Musealisierung« von *Visual Music* haben damit zu tun, dass Museen ein jüngeres Zielpublikum gewinnen wollen, dem sie so etwas wie eine Club- oder Loungeatmosphäre bieten möchten. Trendsetter sind hier der Frankfurter Kunstverein unter seinem Leiter Nikolaus Schafhausen, die Staatsgalerie Stuttgart, die einen Kunstclub für unter Vierzigjährige anbietet, und die Kunsthalle Bremen, die seit November 2004 ebenfalls einen Kunstclub besitzt (Abb. 5).



Abb.5: Auf der Suche nach neuem Zielpublikum: *Visual Music* hält Einzug in die Kunstmuseen. Hier Ausschnitt aus dem Flyer des Kunstclubs der Kunsthalle Bremen.

SCHLUSSBEMERKUNG

Der Bereich der *Visual Music* ist so neu, dass es bisher nur wenige Ansätze für eine angemessene Analyse des Phänomens gibt. Der vorliegende Text stellt den Versuch einer Beschreibung des Phänomens in seinen unterschiedlichen Ausprägungsformen mithilfe von Ansätzen aus der systemischen Bildwissenschaft

dar. Das Zusammenwirken von filmischen Bildern und Musik in einer gemeinsamen Produktion von Bildkünstlern und Musikern hat Dank der Entwicklung neuer Medien, die das Werkzeug bereitstellen, einen großen Popularitätsschub erfahren. Historisch könnte man *Visual Music* als Weiterentwicklung des Musikvideos bezeichnen, doch besitzen die live gespielten Bilder, anders als dies beim Musikvideo der Fall ist, einen performativen Charakter. Bilder, Beobachter und die jeweilige Umgebung, in der Bilder und Musik live gespielt werden, sind als dynamische Systeme untrennbar miteinander verbunden. Für die tiefer gehende Analyse von *Visual Music* sind die traditionellen, auf statische Installationen ausgerichteten Werkzeuge der Bildanalyse wenig geeignet. Der systemische bildwissenschaftliche Ansatz bietet hier die adäquatere Methode.

- 1 Der Text geht zurück auf Vorträge zum Thema *Visual Music* und *Erlebnisgesellschaft* in Wien, München, Karlsruhe, Bonn, Stuttgart und Mannheim zurück. Mein Dank gilt Hans Belting und Beat Wyss für die Zustimmung zur Veröffentlichung des Textes in unterschiedlichen Medien sowie Cornelia und Holger Lund, die mich mit wichtigen Informationen versorgt haben.
- 2 Siehe hierzu ausführlicher H. D. Huber: *Bild, Beobachter, Milieu. Entwurf einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Ostfildern-Ruit 2004.
- 3 Führende japanische VJ-Crews sind z.B. powergraphixx, Tomioko Satoshi (vgl. *Justice Runners*, 2004) und lampopo (vgl. *add boiling water*, 2002).
- 4 Vgl. Manfred Spitzer: *Musik im Kopf. Hören, Musizieren, Verstehen und Erleben im neuronalen Netzwerk*. Stuttgart/New York 2002.
- 5 Zitate anderer VJs finden sich z. B. bei den VJ-Crews ReMi, pressplay und Anti-Pop-Consortium.
- 6 Display: *Visual Music Live And Exhibition Area*; Stuttgart, Experimental Concert am 07.02.2003; VJ-Sets: pressplay, Köln und visuarte, Stuttgart; Musik: solovyev, Stuttgart
- 7 Anton Ehrenzweig: *The Psycho-Analysis of Artistic Vision and Hearing. An Introduction to a Theory of Unconscious Perception*. London 1964.
- 8 Die Kunsthalle Schirn in Frankfurt veranstaltete im Herbst 2005 eine Konzertreihe mit *Visual Music*.
- 9 pfadfinderei/modeselektor, musik maschine kongress, berlin 2002, und nightcreatures, 2005.