

# PÄDAGOGISCHES DOSSIER

## EXTENDED COMPOSITIONS



Hiromi Ishii,  
REFRACTION, Video, 7'04", 2010 (Detail)

# KUNSTHAUS PASQUART

## KUNSTVERMITTLUNG

### INHALT

<b>1</b>	<b>Das pädagogische Dossier</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Die Workshops der Aktionswochen</b>	<b>3</b>
2.1	Kurzbeschreibungen der Workshops.....	3
2.2	Lernziele der Workshops .....	4
<b>3</b>	<b>Informationen und Bilder zu EXTENDED COMPOSITIONS</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Körper und Klang</b>	<b>7</b>
4.1	Glossar .....	7
4.1.1	Klangkunst (Intermediale Kunst).....	7
4.1.2	Klanginstallation.....	7
4.1.3	Performancekunst .....	8
4.2	Werkbeispiele zum Thema «Körper und Klang» .....	9
4.3	Ideen für den Unterricht zum Thema „Körper und Klang“ .....	13
<b>5</b>	<b>Bild und Musik</b>	<b>14</b>
5.1	Glossar .....	14
5.1.1	Konkrete Kunst .....	14
5.1.2	Op-Art.....	14
5.1.3	Farbwahrnehmung.....	14
5.1.4	Farbkontraste.....	15
5.2	Werkbeispiele zum Thema „Bild und Musik“ .....	16
5.3	Ideen für den Unterricht zum Thema „Bild und Musik“ .....	20
<b>6</b>	<b>Wahrnehmung und digitale Medien</b>	<b>22</b>
6.1	Glossar .....	22
6.1.1	Videokunst .....	22
6.1.2	Found Footage.....	22
6.1.3	Bild und Ton .....	23
6.2	Werkbeispiele zum Thema «Wahrnehmung und digitale Medien».....	24
6.3	Ideen für den Unterricht zum Thema „Wahrnehmung und digitale Medien“ .....	29
<b>7</b>	<b>Buchtipps</b>	<b>31</b>
7.1	Körper und Klang .....	31
7.2	Bild und Musik .....	31
7.3	Digitale Medien und Wahrnehmung.....	32
<b>8</b>	<b>Quellen</b>	<b>33</b>
<b>9</b>	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>36</b>

## 1 Das pädagogische Dossier

---

Das vorliegende Dossier dient der Lehrperson als ergänzende Information zu den Ausstellungs- und Workshop Themen. Für die Teilnahme an den Workshops ist keine Vorbereitung nötig. Wenn Sie aber mögen, finden Sie in den Kapiteln „Ideen für den Unterricht“ (Kapitel 4.3, 5.3, 6.3) Anregungen, wie Sie Ihren Kunsthaus-Besuch mit Ihrer Klasse vertiefen könnten.

Die drei Kapitel „Körper und Klang“, „Bild und Musik“ und „Digitale Wahrnehmung“ sind den thematischen Schwerpunkten der Ausstellung EXTENDED COMPOSITIONS gewidmet. Der Inhalt ist so aufgebaut, dass durch die Vermittlung von Grundlagewissen ein Eintauchen ins Ausstellungsthema ermöglicht wird.

Zu Beginn jedes Kapitels bietet das „Glossar“ einen kleinen Exkurs in die Kunstgeschichte. Darin finden sich Begriffe, die in unmittelbarem Zusammenhang mit den Themen der Workshops stehen. Das nachfolgende Kapitel „Werkbeispiele“ veranschaulicht diese mit ausgewählten Arbeiten von Kunstschaffenden, die das jeweilige Thema künstlerisch untersuchten. Im Anschluss befinden sich im Kapitel „Ideen für den Unterricht“ Inspiration und Aktivitäten für eine vertiefte Vor- oder Nachbereitung im Unterricht. Die Ideensammlung ist bewusst so angelegt, dass inhaltlich nichts den Workshop-Inhalten vorweggenommen wird. Sie darf daher ohne Bedenken auch *vor* dem Besuch im Kunsthaus im Unterricht eingesetzt werden.

Dieses Dossier wurde erstellt von: Yasmin Mattich & Virginie Halter, März 2017.

## 2 Die Workshops der Aktionswochen

---

Jeder Workshop soll ein individuelles Erlebnis für die jeweilige Schulgruppe sein!

Die kostenlosen Workshops der Aktionswochen richten sich an Klassen von Kindergarten bis Sekundarstufe II und sind auf die verschiedenen Altersstufen zugeschnitten. Im Detail werden sie auf die jeweilige Schulgruppe angepasst.

Dank den Erfahrungen im Verlauf der Aktionswochen, kann sich der Ablauf der Workshops da und dort verändern. Falls Sie mehr über den genauen Ablauf ihres Workshops erfahren möchten, melden Sie sich bei uns:

Lauranne Allemand & Virginie Halter  
Kunstvermittlung Kunsthaus Pasquart  
Tel.: 032 322 24 64 / Email: info@kulturvermittlung-biel.ch

### 2.1 Kurzbeschreibungen der Workshops

---

Die drei Workshops der Aktionswochen legen den Akzent auf das Erleben, die Erfahrung und den Dialog. Dabei kommen sowohl kognitive als auch erfahrungsorientierte Elemente zum Zug.

#### **Körperorchester**

Welche Töne erzeugt ein Körperorchester? Wie können Bewegungen in Musik umgewandelt werden? Mit Körper und Sinnen erkunden die Schülerinnen und Schüler verschiedene Werke der thematischen Ausstellung EXTENDED COMPOSITIONS, in der Musik und bildende Kunst aufeinandertreffen. Die Künstlerin Janet Cardiff ordnet im Raum eine Gruppe von Lautsprechern an, die einen Chor mit all seinen Stimmen nachstellt. Samuel Beckett choreografiert ein Fernseh-Ballett und lässt darin vier Gestalten ein Quadrat abschreiten. In spielerischen Experimenten machen die Schülerinnen und Schüler Musik sicht- und fassbar. Nach dem Ausstellungsbesuch bauen sie im Atelier Musikinstrumente, die ihre Bewegungen direkt zum Klingen bringen können.

### **Wie klingt ein Quadrat?**

In der Ausstellung EXTENDED COMPOSITIONS begegnen sich Ton und Bild auf unterschiedliche Weise. Die lautlose Filmarbeit des Künstlers Hans Richter erschafft mit geometrischen Formen eine Art visuelle Musik. Im Gegenzug bringt die Malerin Silva Reichwein ihre abstrakten Gemälde auf der starren Leinwand durch die Variation von Formen und Farben optisch zum Tanzen. Welche Möglichkeiten gibt es, Musik in Bilder, und umgekehrt, ein Bild in Klänge zu übersetzen? Wie erzielt man einen solchen Transfer zwischen zwei Kunstsparten? Im Anschluss verwandeln wir das Atelier in ein Formen- und Farbenlabor und experimentieren mit verschiedenen Techniken um Gehörtes zu visualisieren.

### **Remix!**

Ob Facebook, YouTube oder Snapchat: Videos begleiten uns tagtäglich und eröffnen uns nicht selten ein kleines Fenster zu einer neuen Welt. In der Ausstellung EXTENDED COMPOSITIONS greift das Künstlerduo Matthias Müller / Christoph Girardet auf bereits vorhandenes Bild- und Tonmaterial zurück und kreiert daraus filmische Collagen. Wie beeinflusst das Zusammenspiel von Bild und Ton überhaupt unsere Wahrnehmung? Was passiert, wenn die Tonspur eines Videos verändert, oder neues Filmmaterial zur bestehenden Tondatei hinzugefügt wird? Die Schülerinnen und Schüler treten mit Werken der Ausstellung in einen Dialog und interpretieren diese in einer praktischen Aktivität neu. Damit sensibilisieren sie ihren Blick und erweitern ihr Verständnis für das Medium Video.

## **2.2 Lernziele der Workshops**

---

### **Körperorchester**

- Indem die SuS mit Körper, Klängen und Stimmen experimentieren, setzen sie sich mit dem Körper und der Musik als gestalterisches Ausdrucksmittel auseinander.
- Die SuS üben und vertiefen ihren handwerklichen Umgang mit Werkzeugen und Geräten indem sie ein einfaches Musikinstrument bauen.
- Im Rundgang durch die Ausstellung lernen die SuS den Raum bewusst wahrzunehmen und ihre verschiedenen Sinne einzusetzen.
- Die SuS lernen durch spielerische Art zeitgenössische Künstlerpositionen und ihre Werke kennen.

### **Wie klingt ein Quadrat?**

- Im Dialog mit verschiedenen Werken erweitern die SuS ihr Verständnis für das Verhältnis zwischen Musik und bildender Kunst.
- Die SuS lernen Farbe und Form als wichtige Gestaltungselemente kennen (u.a. für das Vermitteln von Stimmungen).
- Die SuS entwickeln eigene bildnerische Lösungen, um Musik zu visualisieren.

### **Remix!**

- Die SuS setzen sich mit experimentellen Formen der Videokunst auseinander und lernen zentrale Begriffe der Filmkunst kennen.
- Die SuS werden im Umgang mit (digitalen) Medien in ihrer Wahrnehmung sensibilisiert, indem sie Bild und Ton als zwei unabhängige Gestaltungselemente erfahren.
- Die SuS setzen sich mit der Technik der Bild- und Tonmontage auseinander und entwickeln in Teamarbeit selbständig Lösungen zu gestalterischen Aufgabestellungen.

### 3 Informationen und Bilder zu EXTENDED COMPOSITIONS

---

**Die Ausstellung zeigt das Beziehungsgeflecht zwischen Kunst und Musik, Sehen und Hören, Bild, Raum und Klang. Ausgehend von Ansätzen wie der Synästhesie des russischen Komponisten Alexander Skrjabin, der sich mit seinem Farbenklavier der Kunst öffnete, oder dem kontrapunktischen Denken Hans Richters, der als bildender Künstler musikalische Formmodelle ins Optische und Filmische übertrug, wird eine neue eigenständige künstlerische Praxis im Spannungsfeld von musikalischer und visueller Komposition sichtbar, hörbar – und spürbar gemacht. Die gezeigten Werke verbinden die Kunstformen in einer dezidiert nicht hierarchischen, aber aufeinander bezogenen, audiovisuellen Weise, reflektieren ihre formalen Grundlagen und deren Transgression. Dabei geht es nicht um eine additive Illustration oder Bildvertonung, sondern um ein gleichwertiges Ineinanderweben beider Ausdrucksformen und der Eröffnung intersensorischer Wahrnehmungsfelder. Werke aus den Bereichen Film, Video, Installation, Malerei, Musik und Klang ermöglichen unterschiedliche Perspektiven auf das Ausstellungsthema und entfalten bisher ungewohnte Zusammenhänge. Über einen Parcours inszeniert, erschliessen sich die künstlerischen Arbeiten durch die dialogische Setzung im räumlichen Bezug. Begleitend werden im Opernstudio Biel in einem Konzert am 6. Mai um 20:00 Uhr die Zwischenräume von musikalischer und räumlich-visueller Komposition mit Ur- und Erstaufführungen internationaler KünstlerInnen und MusikerInnen bespielt. Die Ausstellung führt das Projekt EXTENDED COMPOSITIONS weiter, welches erstmals 2015 in Berlin stattfand.**

Die Ausstellung beginnt mit Hans Richter, dessen Film *Rhythmus 21* (1921) als Initialmoment dieser jungen Praxis gelten kann. Darin gestaltet er rhythmische Bewegungen von geometrischen Formen als „visuelle Musik“, ohne jedoch eine akustische Ebene mitzuliefern – und doch ruft das Bild einen virtuellen Ton ins Bewusstsein. Stan Brakhage führt in seinem stummen Experimentalfilm *Cat's Cradle* (1959) mit narrativen Fragmenten die visuelle Musik über Montage, Metrik, Farbe und Lichtgestaltung weiter.

Im begehbaren *Corpus 02, Tower* (2015) von Susanne Schuricht sind wir aufgefordert, die der Musik zu Grunde liegende Proportionslehre dreidimensional zu erfahren. Im sich aufbäumenden und wieder zusammenfallenden Fallschirm *pionier I* (2011) von Carsten Nicolai erleben wir räumlich eine Artikulationsform des Musikalischen: ein Crescendo und Decrescendo.

Die Fernsehspiele *Quadrat I + II* (1982) Samuel Becketts können als körperhafter Ausdruck eines audiovisuellen Kanons mit minimalsten Mitteln betrachtet werden und beeindrucken in ihrer Askese – sie verwenden den Körper, den Raum und die Performance als kompositorische Instanzen und verbinden Theater und Film mit einer musikalischen Struktur.

In der eigens für das Kunsthaus Pasquart angefertigten 27 Meter langen Objektpartitur *Falten* (2017) von William Engelen, greift das fragile Objekt mit seinen ausladenden Flächen aktiv in den Raum ein. Anstatt der kodierten Sprache von geschriebenen Noten, wird hier ein dreidimensionaler Ausdruck gewählt, um Klänge zu beschreiben. Diese Partitur wird im Konzert im Schweizer Opernstudio Biel mit einem gemischten Ensemble uraufgeführt.

Silva Reichwein wendet für ihre Malereien *Telegone* (2016) ein reihentechnisches Verfahren an, wie wir es aus der seriellen Musik kennen. In der audiovisuellen Installation *Schwarz* (2015/2016) überführt die Künstlerin Ellen Fellmann die Form eines klassischen Streichquartetts in eine gestisch-choreographische Komposition mit Vulkansand. Beide Werke basieren auf teils theoretischen, teils natürlichen, aber vor allem auf musikalischen Grundlagen.

Neuartige formale Strategien zwischen bewegtem Bild, Found-Footage und Musik zeigen auch die Arbeiten von Christoph Girardet & Matthias Müller. In *personne* (2016) werden kleinste Film- und

Tonsegmente verwoben und die Bild- und Klangbewegungen in einer fesselnden Choreographie zu einer neuen Erzählform komponiert.

Einem weiteren Sinn, nämlich dem Tastsinn, öffnet sich die Ausstellung in Leo Hofmanns *Muschelbrauschen* (2011). Ein Kopfhörer bespielt das Ohr zusätzlich zum Klang auch mit Luftstössen. Der Luftausstoss beim Sprechen und Atmen wird dabei in einem intimen taktilen Ereignis imitiert. Ebenfalls an die Grenzen unserer Wahrnehmung dringt Samuel Emdes Arbeit *Embrace I* (2015-2016) vor. Die audiovisuelle Installation verwandelt unsere geschlossenen Augenlieder zur Projektionsfläche und entfacht einen eindringlichen Dialog zwischen Licht und Ton.

In der Salle Poma wird Musik schliesslich in extremer Form räumlich erlebbar. In Janet Cardiffs *The Forty Part Motet* (2001) strömen 40 Stimmen aus den 40 Lautsprechern, lassen uns in die rund 500 Jahre alte Motette des Komponisten Thomas Tallis eintauchen und die musikalische Erfahrung nach unserer Position im Raum individuell erleben.

**Ausstellung:** Dieter Appelt (DE), Frank Badur (DE), Samuel Beckett (IRL), Sonia Boyce (UK), Stan Brakhage (US), Janet Cardiff (CA), Samuel Emde (CH), William Engelen (NL), Ellen Fellmann (DE), Terry Fox (US), Christoph Girardet & Matthias Müller (DE), Gregor Hildebrandt (DE), Leo Hofmann (CH), Hiromi Ishii (JP), Barbara Kasten (US), Idris Khan (UK), Bruce Nauman (US), Carsten Nicolai (DE), Raha Raissnia (IR), Silva Reichwein (CH), Hans Richter (CH), Nora Ringgenberg (CH), Mika Rottenberg (AR), Mariateresa Sartori (IT), Joachim Schönfeldt (ZA), Susanne Schuricht (DE), Simeon Sigg (CH), Bill Viola (US)

**Konzert:** William Engelen (NL), Babak Golestani (IR), Michael Harenberg (DE), Christine Hasler (CH), Leo Hofmann (CH), Rolf Laureijs (CH), Frank Fiedler (D), Ernesto Molinari (CH), Musiker des Studiengangs Master of Arts in Specialized Music Performance der HKB Bern

**Projektinitiatorin und Kuratorin der Ausstellung** Ellen Fellmann

**Publikation zur Ausstellung** Zur Ausstellung erscheint eine Broschüre mit Textbeiträgen von Ellen Fellmann und Charlie Bendisch.

## 4 Körper und Klang

---

In der Ausstellung EXTENDED COMPOSITIONS nimmt der Körper als multisensorisches Sinnesorgan eine zentrale Rolle ein. Welche Klänge sind möglich, wenn der Körper als Musikinstrument eingesetzt wird? Und wie kann man Musik nicht nur mit unseren Ohren, sondern auch mit anderen Sinnen erfahren?

Die Verbindung von Körper, Musik und Raum fasziniert KünstlerInnen bereits seit längerem. Das folgende Kapitel bietet deshalb eine kleine Einführung in wichtige Begriffe wie «Performancekunst» und «Klangkunst» und bettet das Thema «Körper und Klang» in einen kunsthistorischen Kontext ein.

### 4.1 Glossar

---

#### 4.1.1 Klangkunst (Intermediale Kunst)

---

Die Klangkunst (engl. Sound art) bezeichnet eine Kunstform, in der Klänge und Medien zu einem eigenständigen Kunstwerk verschmelzen. Der Anteil des Erlebbaren wird dabei zu gleichen Teilen dem Sehen und dem Hören zugeordnet.

Die Klangkunst umfasst künstlerische Arbeiten wie Klangskulpturen, Klanginstallationen, Klangperformances (bzw. Klangkonzerte) aber auch andere Arbeiten wie Hörspiele oder Videos. In allen Werken nimmt der Klang als Gestaltungselement eine wichtige Rolle ein – in der Klangskulptur oder Klanginstallation ist er ein, den anderen Werkstoffen gleichgesetztes, Arbeitsmaterial. Der Klang kann im Allgemeinen verschiedene Erscheinungsformen einnehmen, so können es Laute, Alltagsgeräusche, Klänge von Instrumenten, Materialien oder Maschinenteile oder auch einfach nur mechanisch oder elektronisch erzeugte Rhythmen sein.

Seit Beginn der 80er Jahre existiert die Klangkunst als eigenständige Kunstgattung. Ihre Anfänge finden sich in den späten 50er und 60er Jahren, als auf allen Ebenen der Gesellschaft neue Formen der politischen Mitbestimmung diskutiert und eingefordert wurden. In vielen Disziplinen der Kunst (bildende Kunst, Musik, Tanz, Theater und Performance) wurden als Folge davon neue Formen für das Einbeziehen des Betrachters an der Entstehung des Kunstwerks erprobt. Auch in der Musik entwickelten sich mehr und mehr neue Ideen und Konzepte, die das traditionelle Musikverständnis anfochten.

#### 4.1.2 Klanginstallation

---

Von «Klanginstallationen» spricht man bei begehbaren Räumen und Bauten auf Strassen und Plätzen, an welchen Klänge installiert sind. Gegenstand der künstlerischen Auseinandersetzung bildet der architektonische, soziale und historische Raum. Neben dem Klang als Hauptmerkmal fließen sowohl akustische als auch visuelle und atmosphärische Eigenschaften des Ortes in eine Klanginstallation ein. Die Installationen folgen keiner vorgegebenen Dramaturgie und sind auch nicht zeitlich begrenzt. Wie bei den anderen Formen der Klangkunst wird das Publikum aktiv in die Installationen eingebunden und dadurch zum aktiven Mitgestalter des Kunstwerkes. Neben den gewohnten musikalischen Klängen lassen sich auch andere Schallereignisse wie Alltags-, Industrie- oder Motorengeräusche in den Installationen finden. **Die** Klänge können aber auch durch Funkwellen übertragen, von Datenträgern abgespielt, oder direkt vor Ort erzeugt werden.

### 4.1.3 Performancekunst

---

Eine Performance ist eine situationsbezogene, handlungsbetonte und vergängliche künstlerische Darbietung eines Performers/einer Performerin, bzw. einer Performancegruppe. Für die Umsetzung einer Performance spielen vier Grundelemente eine wichtige Rolle: Zeit, Raum, Körper und die Beziehung zwischen KünstlerIn und Publikum. Im Gegensatz zu anderen Kunstformen steht bei der Performance nicht das materielle Werk, sondern die Handlung im Vordergrund. Indem sie jeden Raum für eine begrenzte Zeit zum Kunstraum erklären kann, hinterfragt die Performance die Trennbarkeit von KünstlerIn und Werk sowie die Warenform traditioneller Kunstwerke. Die direkte Konfrontation und Auseinandersetzung mit dem Körper als Werkzeug, Ausdruck der eigenen Identität und privates oder gesellschaftliches Konstrukt bilden Themen, mit denen sich eine Performance auseinandersetzt. Die Grenzen zwischen einer Performance und anderen künstlerischen Disziplinen überschneiden sich gelegentlich und sind nicht immer eindeutig voneinander trennbar.

## 4.2 Werkbeispiele zum Thema «Körper und Klang»

---

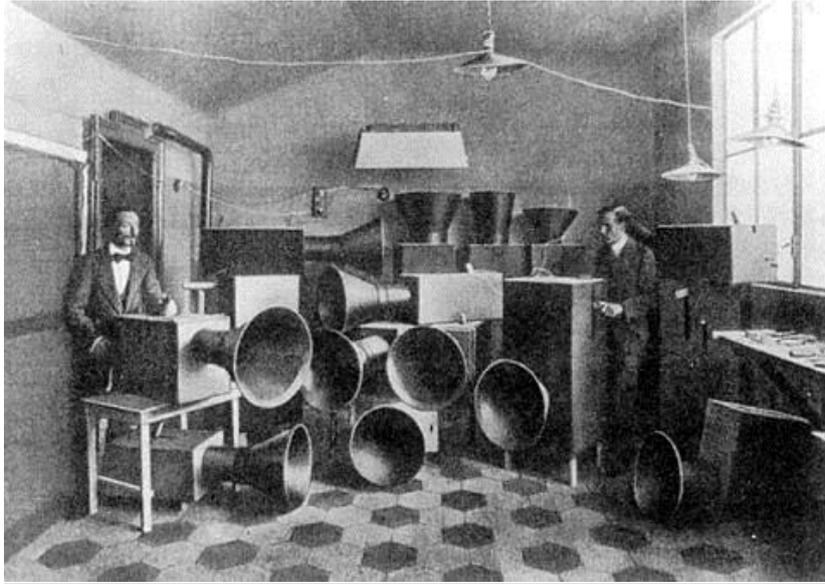


Abb. 1: **Luigi Russolo, Intonarumori**, Gehäuse mit Schalltrichter, 1914

### **Luigi Russolo, Intonarumori (1914)**

*Intonarumori* (Geräuscheerzeuger) bezeichnet eine Gruppe von mechanisch-experimentellen Musikinstrumenten, die zwischen 1920 und 1930 vom italienischen Künstler Luigi Russolo entwickelt und gebaut wurden. Es handelt sich dabei um verschiedene Kästen mit Schalltrichtern und speziell behandelten Membranen zur Erzeugung von verschiedenen rhythmischen Geräuschen. Diese ähneln Maschinenklängen, die sie aber nicht imitieren – vielmehr soll das Geräusch als «abstraktes Material», von seinen maschinellen Ursprüngen befreit, vom Mensch beherrschbar werden, wie Russolo in seinem umfangreichen Manifest zur Geräuschkunst schreibt. Eines der erfolgreichsten *Intonarumori*-Erfindungen war das *Russolophon rumorarmonio* (Geräuschharmonium). Das Instrument konnte alle Geräusche der Natur und des Alltagslebens nachahmen und wurde von Russolo besonders für die Verwendung im Stummfilmkino empfohlen, um die Filmbilder akustisch zu untermalen (vgl. Glossar > Bild und Ton). Die Entstehung der *Intonarumori* lässt sich auf die gemeinsame Grundidee verschiedener künstlerischer Avantgarden zu Beginn des 20. Jahrhunderts zurückführen, Kunst und alltägliche Lebenspraxis neu zu verbinden

**Audio:** <http://www.medienkunstnetz.de/werke/intonarumori/audio/1/>

**Link zur Intonarumori-Ausstellung in Lissabon, Museu Coleção Berardo (2012):**

<https://www.youtube.com/watch?v=BYPXA01cOA4>

**Link für das Basteln eines DIY Intonarumoris:**

<https://www.youtube.com/watch?v=K5hIdd7g11c>

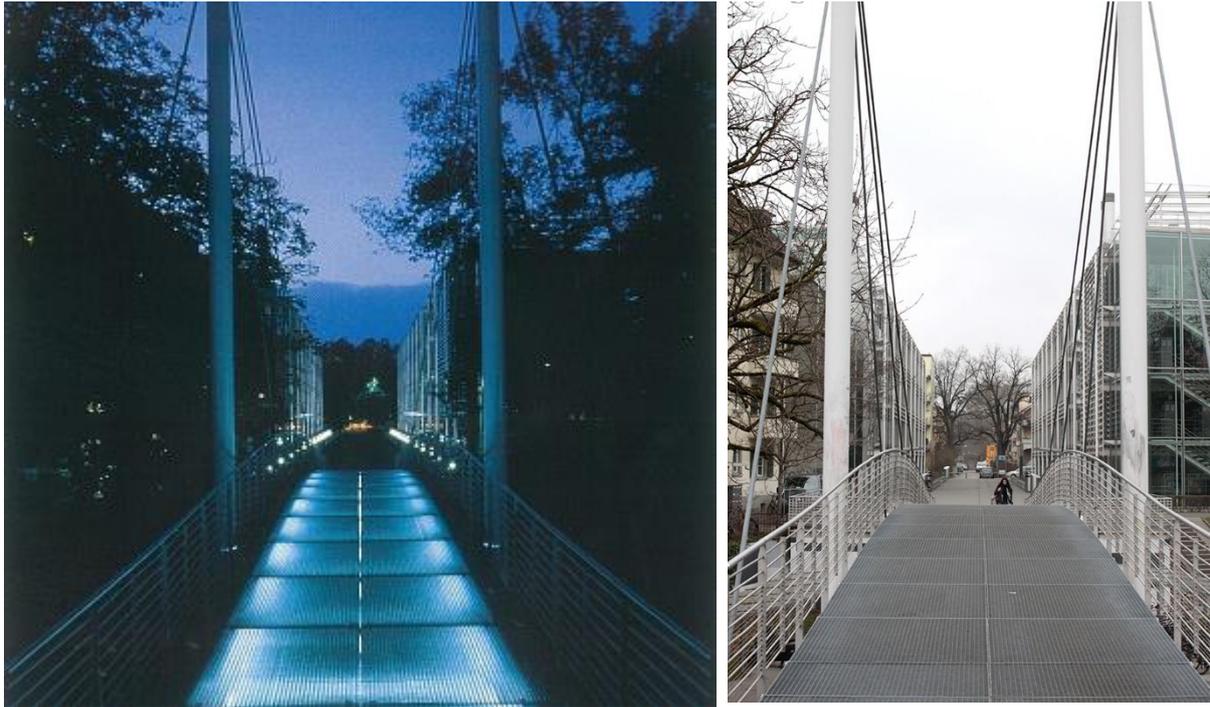


Abb. 2 + 3: **Max Neuhaus, *Suspended Soundline***, Klanginstallation mit Lautsprecher und Metallkonstruktion, 1999

### **Max Neuhaus, *Suspended Soundline* (1999)**

Die Klangbrücke verbindet als Stahlkonstruktion die in Bern situierten neuen und alten Bauten der Gewerblich-Industriellen Berufsschule (GiBB). Doch handelt es sich nicht um eine „normale“ Brücke – beim Begehen taucht der Passant/die Passantin in eine mystische Klangwelt ein und wird bei jedem Schritt von schwebenden Klängen umhüllt. In Abhängigkeit der Geschwindigkeit und des Standortes erklingen die Töne mal lauter, mal leiser, mal höher mal intensiver. Sie verstummen, sobald das andere Ende der Brücke erreicht ist. Gleichzeitig vermischen sich die Alltagsgeräusche der Umgebung mit den Brückentönen und überklingen diese je nach Lärmpegel der Aussenwelt.

Die Klanginstallation stammt vom amerikanischen Künstler Max Neuhaus. Dieser entwickelte eine Vielzahl nicht-visueller Werke für Museen und öffentliche Plätze auf der ganzen Welt.

**Audio:** <http://tobiasreber.tumblr.com/post/24094381316/max-neuhaus-suspended-sound-line-1999> <http://catalog.particip-app.ch/de/artwork/49687>

**Künstlerwebsite:** [www.max-neuhaus.info](http://www.max-neuhaus.info)



Abb. 5 + 6: **Ranjit-Bhatnagar, *Singing Room for a Shy Person***, Klanginstallation, 2013

### **Ranjit-Bhatnagar, *Singing Room for a Shy Person* (2013)**

Beim Werk *The Singing Room for a Shy Person* handelt es sich um eine interaktive Klanginstallation. Das Grundkonzept basiert auf der Idee, schüchternen Personen die Gelegenheit einer Singeinlage in der Öffentlichkeit zu bieten, ohne dabei den Blicken des Publikums ausgesetzt zu sein. Die Installation umfasst einen schalldichten Raum, in den sich der Besucher/die Besucherin begibt. Sobald diese/r mit Singen beginnt, interpretieren die sich ausserhalb des Raumes befindenden Musikinstrumente die Klänge des Gesungenen und übertragen sie in instrumentale Töne.

In vielen Arbeiten von Ranjit-Bhatnagar dienen Elemente der Sprache und gefundenes Material als Ausgangslage, um daraus interaktive Installationen und Musikinstrumente zu entwickeln. Die Installation ist ein Beispiel dafür, wie Klang und menschlicher (Stimm-)Körper zu einem Kunstwerk verschmelzen können.

**Video:** <https://vimeo.com/87043425>.

**Infos und Bilder:** <http://clocktower.org/residency/ranjit-bhatnagar-singing-room-for-a-shy-person>.

**Blog Projekt „A-Day-Instrument“:**

[www.flickr.com/photos/ranjit/collections/72157627384812764/](http://www.flickr.com/photos/ranjit/collections/72157627384812764/)

> *In diesem Projekt baut der Künstler seit sechs Jahren jeden Tag ein selbstgemachtes Musikinstrument.*



Abb. 7: **Phil Dadson, *Bodytok Quintet***, Interaktive Videoinstallation, 5 Screens, farbig, mit Ton, 2005

### **Phil Dadson, *Bodytok Quintet* (2005)**

Der Künstler Phil Dadson nennt sein Projekt *Bodytok Quintet* oder auch "Menschliches Instrumenten Archiv". Vor mehr als acht Jahren begann er mit Videoaufnahmen verschiedenste Geräusche zu dokumentieren, die mit dem menschlichen Körper erzeugbar sind. Die interaktive Videoinstallation *Bodytok Quintet* umfasst insgesamt fünf grosse Videoleinwände, die einzelne Personen vor bunten Hintergründen zeigen. Wenn ein Besucher/eine Besucherin in den Raum tritt, dann sieht er/sie, vergleichbar mit einer Porträtausstellung, nur Gesichter oder verschiedene Teile eines Körpers. Sobald sich der Besucher/die Besucherin aber dem Bildschirm nähert, beginnt der projizierte Mensch auf dem Bildschirm Geräusche zu performen. Das Besondere daran: Jede Person benutzt dasselbe Musikinstrument - nämlich den eigenen Körper. Vom Fingerknacken über verschiedene Pfliffe bis hin zum Hüftgelenkausrenken präsentiert sich dem Publikum eine grosse Bandbreite von verschiedenen musikalischen Einlagen.

**Video:** <https://vimeo.com/29708945>

**Interview mit Künstler:** <https://www.youtube.com/watch?v=T-1o9899Lr8>

## 4.3 Ideen für den Unterricht zum Thema „Körper und Klang“

---

**Verwandte Themen:** Performancekunst, Klangkunst, Klanginstallation, Klangskulptur, Klangperformance, Intermediale Kunst, Interaktive Kunst, Kinetische Kunst, Fluxus-Bewegung, Dadaismus, Happening

### Geräusche sammeln

*Wie klingt ein Ort den ich mag/oder nicht mag?*

Die SuS überlegen sich, welchen Ort sie in ihren „Geräusche-Koffer“ packen möchten. Das kann ein Lieblingsort (Park, Fussballplatz, Spielplatz, Balkon, usw.) oder auch ein Unort sein (Friedhof, Garage, Keller, Bahnhof, usw.). Mit Aufnahmegerät oder Handy begeben sich die SuS an ihren ausgewählten Ort und sammeln verschiedene Tonaufnahmen von Geräuschen, die diesen Ort als solchen charakterisieren. Im Klassenzimmer können die Aufnahmen einander präsentiert werden. In einem Ratespiel können die SuS die Orte erraten.

### Hörspiel entwickeln

*Wie können mit Alltagsgegenständen Geräusche kreiert werden?*

> *Materialien:* Gegenstände, Werkzeuge, Blech, Küchenutensilien, Sonstiges, Aufnahmegerät oder Handy

Die SuS erfinden in kleinen Gruppen frei oder zu einem vorgegebenen Thema eine Geschichte. Die Geschichte wird festgehalten, beispielsweise als Text oder in Form eines Storyboards. Die zweite Aufgabe besteht darin, sich für jede Sequenz einen „Soundtrack“ auszudenken. Im Anschluss vertonen die SuS ihre Geschichte mit verschiedenen Alltagsgegenständen.

### DIY Intonarumori

Die SuS lassen sich von Russolo's *Intonarumoris* inspirieren. Aus simplen Kartonkisten und Alltagsgegenständen bauen sie ihre eigenen Geräusche-Maschinen.

> *Inspirationsvideo für DIY-Intonarumoris:* <https://www.youtube.com/watch?v=K5hIdd7gI1c>

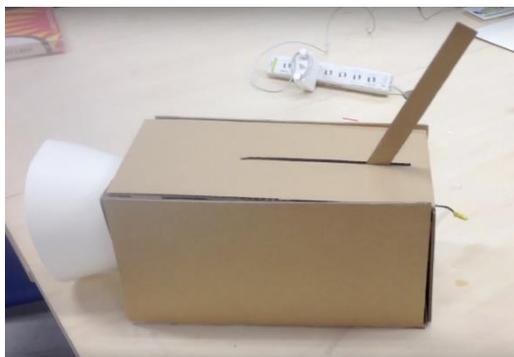


Abb. : **Un intonarumori (fabriquer soi-même), inspiré par Luigi Russolo** (Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=K5hIdd7gI1c>)

## 5 Bild und Musik

---

Die Verbindung von Bild und Musik wurde durch das Darstellen von musikalischen Klängen mittels Formen und Farben bereits seit Kandinsky angestrebt. Der technische Fortschritt und das Aufkommen von intermedialen Kunstformen führt immer mehr zu einer Auflösung der Wahrnehmungsgrenzen. Die Ausstellung EXTENDED COMPOSITIONS präsentiert dem Besucher/der Besucherin vielfältige Formen, wie die Sinne Sehen und Hören im Zeitalter der neuen Medien ineinandergreifen können. Wo findet sich der Ursprung des Interesses für diese Synthese vom Visuellen und Auditiven? Das Kapitel „Bild und Musik“ geht dieser Frage nach.

### 5.1 Glossar

---

#### 5.1.1 Konkrete Kunst

---

Die „Konkrete Kunst“ ist eine Kunstrichtung, die dem Abstrakten nachgeht. Sie verfolgt das Ziel, das unmittelbar Erlebte und nicht die sichtbare Welt abzubilden. Die KünstlerInnen liessen die Kunst aus den ihr inhärenten Mitteln, Farbe, Form, Linie und Material, entstehen.

Die Ursprünge dieser Kunstrichtung sind im 18. und 19. Jahrhundert zu verorten, als eine sogenannte ‚Musikalisierung der Künste‘ stattfand. Sie ist ein anschauliches Beispiel für das wechselseitige Durchdringen von Kunst und Musik. Die KünstlerInnen bezogen ihre Werke auf Musikstücke, Musiker oder Musikstile und brachten dies in ihren Titeln und dem Aufbau ihrer Werke zum Ausdruck. Durch die Darstellung der Klänge mittels Farben und Formen wurde das normalerweise statische Bild um eine zeitliche und dynamische Komponente ergänzt.

Wie in der bildenden Kunst so erfolgte auch innerhalb der Musik in den 60er Jahren nach und nach ein Wandel, der die Musik als Kunstform neu definierte. Die neuen Möglichkeiten der Audio- bzw. Abspieltechnik veränderten den Umgang mit Klängen, plötzlich wurden Improvisation und Zufall zu wichtigen Gestaltungselementen.

#### 5.1.2 Op-Art

---

Op-Art (Abk. für optical art, dt. optische Kunst) ist eine Stilrichtung der 60er Jahre und eine Form der abstrakten Malerei. Fasziniert von den visuellen Phänomenen und Wahrnehmungsprinzipien experimentierten die KünstlerInnen mit der Wirkung von Farbkontrasten und Flimmereffekten. Sie interessierten sich für eine neue Dimension der menschlichen Wahrnehmung. Die Kunstform verfolgte das Ziel, mit Bildern die Sehgewohnheiten des Publikums zu irritieren. Durch die gezielte Aneinanderreihung grafischer Muster und das bewusste Einsetzen von Farbgesetzen (Bsp. Simultankontrast) konnten unterschiedliche optische Täuschungen beim Betrachter ausgelöst werden (Bsp. die Illusion einer Bewegung, Nachbilder, Spiegelungen oder simultane Farbwirkungen).

#### 5.1.3 Farbwahrnehmung

---

Farbe ist ein visueller Sinneseindruck, der vom Auge vermittelt wird und durch das Licht möglich wird. Drei Eigenschaften sind für das Unterscheiden von Farben wichtig: Farbton, Sättigung und Helligkeit. Wir sehen Farben, indem durch unsere Augenlinse Licht eintritt und auf der Netzhaut von dort befindlichen Rezeptoren den Stäbchen und Zapfen wahrgenommen wird. Die Stäbchen erkennen die Hell-Dunkelabstufungen (Helligkeit) und die Zapfen die Farbtöne.

Wissenschaftler gehen davon aus, dass wir Farbe subjektiv wahrnehmen und jeder Mensch individuell auf Farbe reagiert. Die persönliche Reaktion auf Farbe und Bewertungen wird dabei von persönlichen Farberlebnissen und von unserem kollektiven ‚genetischen Gedächtnis‘ beeinflusst. Der abstrakte Farbgebrauch in der Kunst, bzw. die Kompositionen mit Farben und

geometrischen Formen, war bereits im Altertum gebräuchlich und bildeten einen Teil einer ganzheitlichen, kulturellen Empfindung.

#### **5.1.4 Farbkontraste**

---

Ein Farbkontrast liegt vor, wenn zwischen zwei oder mehreren Farben deutliche Unterschiede bestehen. Meistens wirken bei Farbkombinationen mehrere Kontraste gleichzeitig. Von Aristoteles über Newton und Goethe bis Wittgenstein versuchten zahlreiche Philosophen und Wissenschaftler die Farbe zu verstehen und zu kategorisieren. Daraus entstand eine Reihe von Systemen und Theorien, welche die Farben entweder als etwas Objektives, physikalisch Definiertes (Lichtbrechungen, Spektren, Wellenlängen, usw.) oder als etwas, das vor allem von unserer persönlichen Wahrnehmung abhängig ist.

Bestimmte Kombinationen von Farbkontrasten können optische Täuschungen auslösen. Diese werden möglich, da unsere Augen nie völlig still stehen - wenn wir versuchen, ein Bild längere Zeit zu fixieren, beginnt es zu verschwimmen.

## 5.2 Werkbeispiele zum Thema „Bild und Musik“

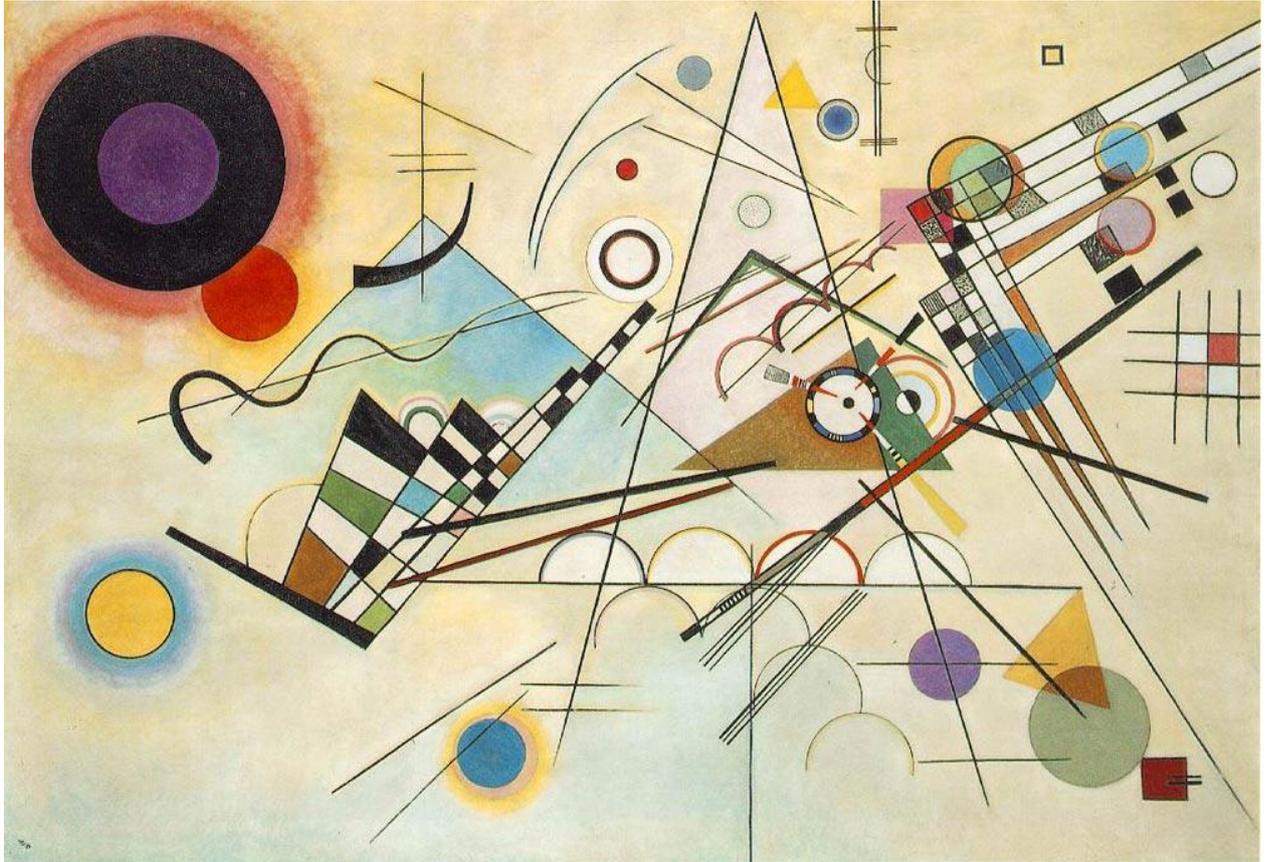


Abb. 8: **Wassily Kandinsky, Composition VIII**, 1923, Öl auf Leinwand, 140 x 201 cm, The Solomon R. Guggenheim Museum, New York.

### Wassily Kandinsky, *Composition VIII* (1923)

„Auf dem blauen Grund, der ungleichmässig gelblich umfasst ist, bildet sich in der Mitte ein rotes Pünktchen. (...) Ein grellgrünes Oval läuft in alle Richtungen auf dem blauen Grund hin und her. Nur kann es das rote Pünktchen nicht erreichen: es kommt ganz in die Nähe - je näher, desto mehr muss es sich anstrengen - prallt aber sofort wieder zurück. (...). Rechts ziemlich tief, am Rand wächst schnell aus einem Punkt ein grosser grüner Kreis. Das ganze Bild dreht sich: es stellt sich auf die linke Seite, die unten wird; dann ist schon das Oben Unten geworden. Noch eine schnelle Drehung. Wieder eine. Noch und noch eine. Immer schneller. Das ganze Bild dreht sich wie ein Rad - in Geschwindigkeit zunehmend. Peitschenknalle werden hörbar. Immer lauter, schneller. Die Farben und die Laute rasen wild. Ein Schuss. Alles wird dunkel und still.“

(aus: W. Kandinsky, Violett, 1926, Satz VII Apotheose)

Der russische Künstler Wassily Kandinsky wollte eine visuelle Sprache finden, welche die gleiche Kraft und Harmonie besass, wie eine Musik-Komposition. Als Synästhetiker hatte er die Veranlagung, beim Hören von Musik Farben zu sehen. Jeder Farbton und jede Form besass für ihn eine bestimmte Bedeutung. Der Einfluss der Musik auf seine Kunst ist nicht zu übersehen und zeigt sich deutlich in den Titeln seiner Gemälde wie *Improvisation*, *Impression* und *Komposition*.

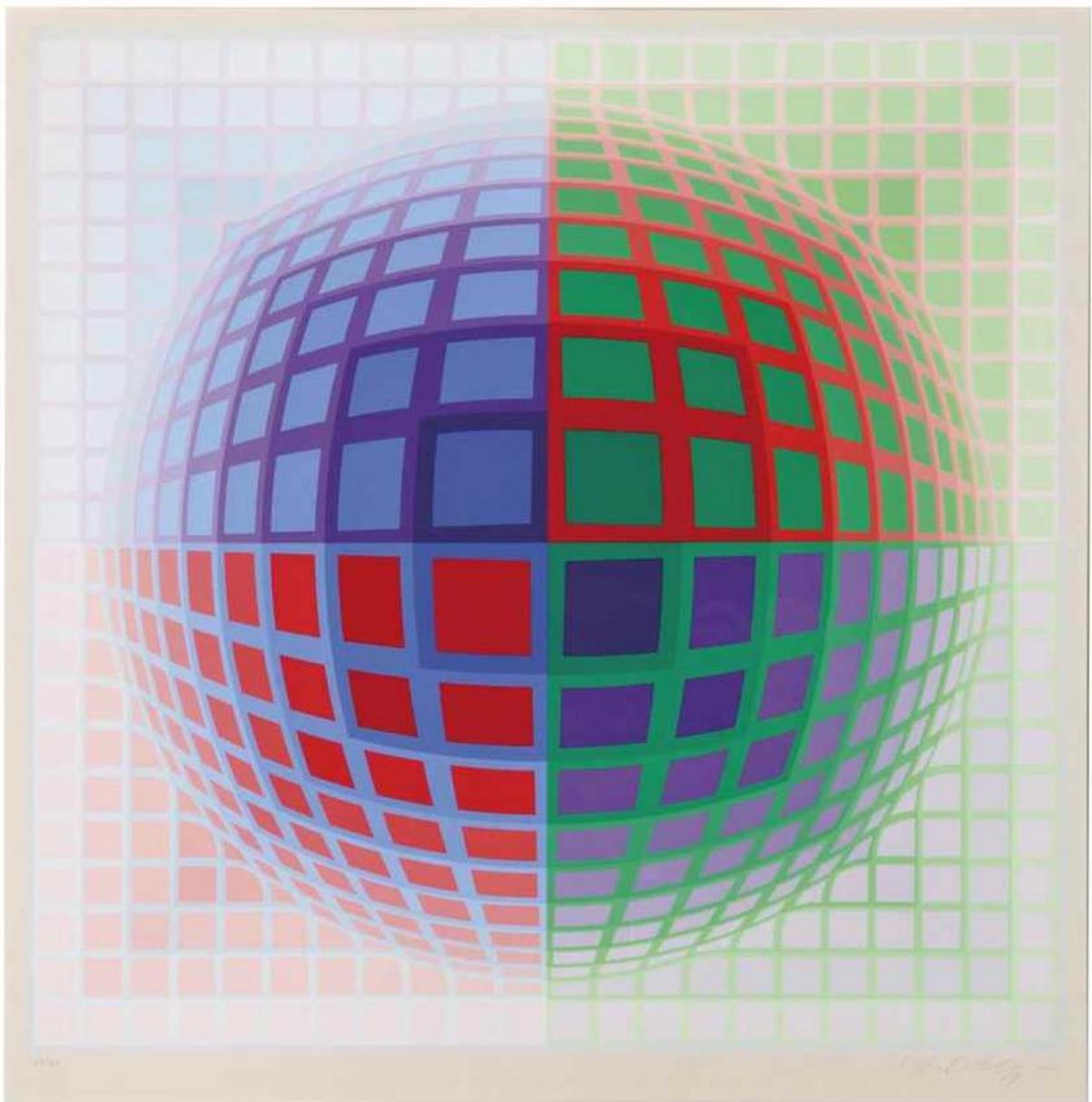


Abb. 9: **Victor Vasarely, Vega-Pal**, 1969, Siebdruck auf Papier, farbig, 57,79 x 57,79 cm

### **Victor Vasarely, *Vega-Pal* (1969)**

Ein Muster von verschiedenen Quadraten bildet auf der zweidimensionalen Leinwand die Illusion eines dreidimensionalen Körpers. Die gewölbte Kreisform scheint die Leinwand förmlich zu sprengen. Der französische Künstler Victor Vasarely gehörte zu den Mitbegründern der Op-Art-Bewegung. Die mathematische Präzision und grafische Bildsprache seiner abstrakten Formkompositionen waren typische Merkmale seiner Werke. Für seine Bilder griff der Künstler gezielt auf die Wirkung verschiedener Wahrnehmungsphänomene zurück. Finden sich in Vasarelys früheren Werken vor allem der Kontrast mit den Farben Schwarz und Weiss, so gesellte sich später der Hell-Dunkel-Effekte hinzu. Durch die Verformung der geometrischen Formen und Linien und das Zusammenprallen verschiedener Farbkontraste entsteht im Auge des Betrachters die Illusion einer dynamischen Bewegung. Die Wirkungsprinzipien von Farbe, Licht und Form werden somit für den Betrachter anhand seines eigenen Sehprozesses erfahrbar.



Abb. 10: **Walter Ruttmann, Lichtspiel Opus I**, 1921, Film/Animation, farbig, mit Ton, 13 min

### Walter Ruttmann, *Lichtspiel Opus I* (1921)

Der Film zeigt Animationen von geometrisch-abstrakten Figuren, die von der Musik zum Leben erweckt werden: Hineinstossende Dreiecke, purzelnde Vierecke, fischgleich schwimmende Flächen, schwingende Kreise und Kegel. Die Motive hatte Ruttmann auf einer durchsichtigen beweglichen Platte eines selbst konstruierten Tricktisches gemalt, im Einzelbildverfahren abfotografiert und anschliessend von Hand nachkoloriert. Zu jedem dieser Filme gehört eine speziell dafür komponierte Originalmusik.

Ruttmanns 1921 uraufgeführtes *Lichtspiel Opus I* ging als das erste abstrakte Werk der Filmgeschichte, das nicht aus Abbildern der Realität, sondern nur aus Farben und Formen besteht, in die Kunstgeschichte ein. Mit dem abstrakten Film *Lichtspiel Opus I* verwirklichte Walter Ruttmann seine Vision einer zwischen Musik und Malerei liegenden Kunstform. Er verfolgte die Vision mit Film 'arbeiten zu können wie mit Pinsel und Farbe'.

**Video:** <https://vimeo.com/42624760>

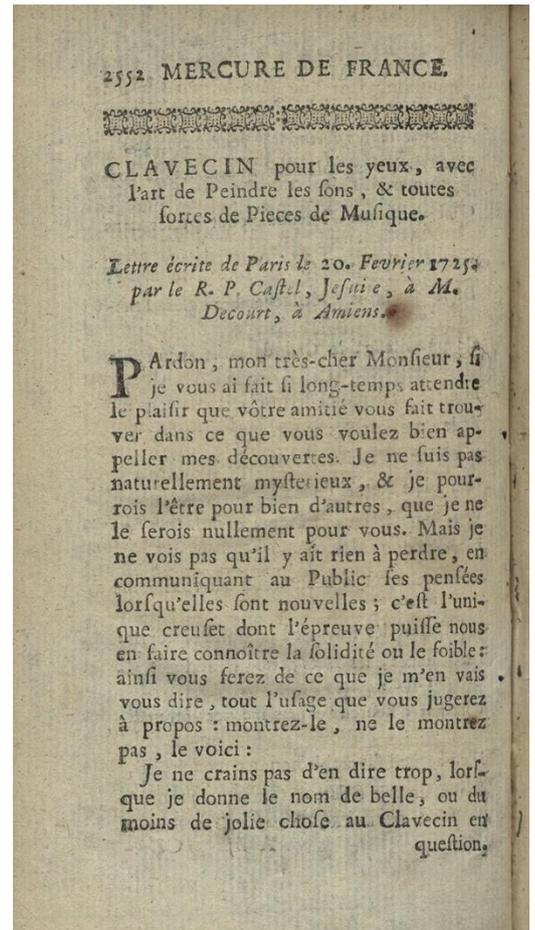


Abb. 11: Eine Karikatur die Castel mit seinem Fabenklavier zeigt / Abb. 12: Castels Schrift "L'Optique des couleurs" mit einer Beschreibung zum "Clavecin", 1740 publiziert

### Louis Bertrand Castel, *Farbenklavier* (1725)

Die ersten Entwürfe für das Farbenklavier wurden 1725 vom französischen Mathematiker Louis Bertrand Castel entwickelt. Der Wissenschaftler war im Zeitalter neuer Erfindungen wie Camera obscura, Laterna magica und Feuerwerken von den optischen Illusionen und visuellen Spektakeln seiner Zeit fasziniert. Mit seinem Instrument wollte Castel die Vision, die gleichzeitige Verbindung von Musik und Farbe, in die Realität umsetzen. Hinter dem Farbenklavier steckte eine komplizierte Mechanik: Jede Klaviertaste war mit einem Band verbunden, wodurch sich beim Niederdrücken der Taste ein Fenster in einer dem Klavier aufgesetzten Kiste öffnete. Durch das Licht einer Kerze hinter dem farbigen Glas wurde die zugeordnete Farbe sichtbar. Entsprechend der Tonhöhe veränderte sich die Farbhelligkeit – Je höher die Töne, desto heller waren die Farben.

### 5.3 Ideen für den Unterricht zum Thema „Bild und Musik“

---

**Verwandte Themen:** Konkrete Kunst, Op-Art, Farbkontraste, Farbwahrnehmung, Farbsymbolik, Farblichtkunst, Synästhesie, Wahrnehmungsphänomene, Optische Täuschungen, Erfindung der Notenpartitur, Farblichtmusik

#### Marmorieren

> *Material:* Saugfähiges Papier (Bsp. japanisches Büttenpapier), Tapetenkleister, Nadel, Plastikbecken mit Wasser, Marmorier-Farbe, Schwingbesen, Gestaltungswerkzeug (Kamm, Nadel, Zahnstocher, usw.) Zu Musik poetische Farben-Kreationen im Wasser malen und anschliessend mit der Marmor-Technik auf ein Papier übertragen.

> *Anleitung + Video Technik «Marmorieren»:* [http://www.helpster.de/marmorieren-anleitung-fuer-das-marmorieren-von-papier\\_48396](http://www.helpster.de/marmorieren-anleitung-fuer-das-marmorieren-von-papier_48396)

#### Schattenbilder

*Wie können zweidimensionale Figuren zum Bewegen gebracht werden?*

> *Material:* Karton, Befestigungsmaterial, Schere, Leim, Japanmesser, Plattenspieler  
Inspiriert von einem ausgewählten Musikstück entwickeln die SuS eine Schattenfigur aus Karton (je nach Altersgruppe Schwierigkeitsgrad variieren, Bsp. figurativ oder abstrakt, mit oder ohne Cut-Outs).

> *Anleitung:* Die Schattenfiguren hinter einer aufgespannten Leinwand auf einen drehenden Plattenspieler montieren. Mit einer externen Beleuchtung werfen die bewegenden Figuren in rhythmischer Abfolge ihre Schatten auf die Leinwand, werden grösser und kleiner



Abb. : Red Hong Yi, *Star Wars Shadow Art*, 2015 (Quelle: <http://www.designboom.com/art/red-hong-yi-star-wars-shadow-art-12-18-2015>)

#### Expedition Klanginstallation

*Was sind Klanginstallationen und an welchen Orten gibt es welche in der Schweiz?*

- Tinguely, Carnival, Fasnachtsbrunnen, Basel
- Max Neuhaus, Suspended Soundline, GiBB Bern
- Klangweg Düringen, Düringen

## Mobile

> *Material:* Papier, evtl. Farbstifte, Schnur, Faden, Holzstäbe

Mit geometrisch-mathematischen oder auch frei assoziierten Formen ein Mobile gestalten. Die kinetische Energie setzt es in Bewegung.

> *Anleitung für das Basteln eines kinetischen Mobiles:*

<http://www.basteldichblue.com/Basteln/schlaueit-6460-alexander-calder.deco>

> *Online-Tool «Mobile Maker» (Eine Hilfe für das Konstruieren eines Mobiles)*

<http://www.nga.gov/education/classroom/interactive/mobile.htm>

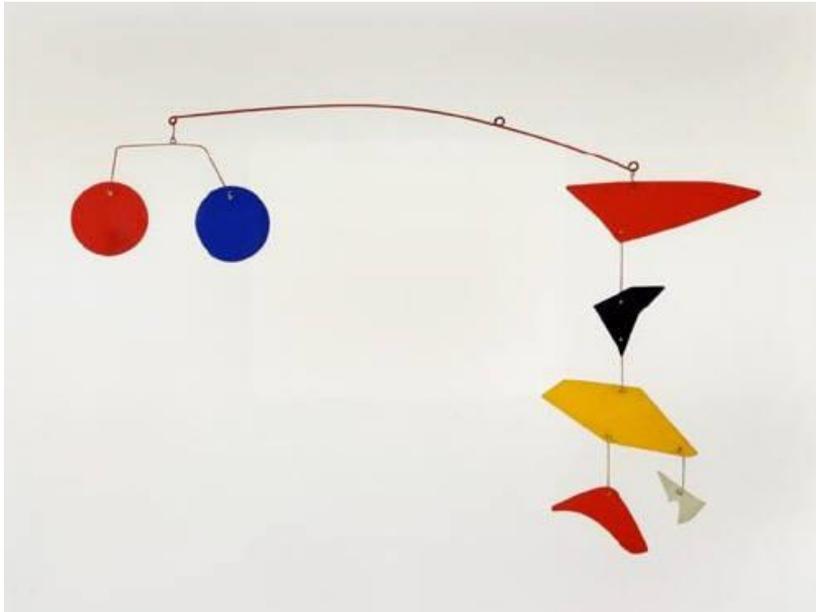


Abb. : **Alexander Calder**, Example pour un mobile cinétique

(Quelle: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/ac/f7/bf/acf7bf147f41e76175103289b573f423.jpg>)

## Rhythmus

*Wie können Töne visualisiert werden?*

Musikstück hören und für die verschiedenen Sequenzen, bzw. Rhythmen nach verschiedenen visuellen Darstellungsmöglichkeiten suchen. Als mögliche Weiterführung:

- Mit der Stop-motion-Technik die Linien zum Leben zu erwecken
- Aufgenommene Fotos mit bewegten dreidimensionalen Materialien mit Beleuchtungs- und Kameraeffekte so verfremden, dass sie ihre Gegenständlichkeit verlieren und ein Spiel aus geometrischen und amorphen Formen erzeugt wird. (Bsp. Materialien: zerknittertes Zellophan, Pingpong-Bälle, Wunderkerzen, Ei-Schneidern oder Armreifen).

## Weitere Inspiration:

> *Anleitung für das Basteln eines Daumenkinos:*

[https://www.kinderfilmwelt.de/tl\\_files/upload/daumenkino/bastelanleitung.pdf](https://www.kinderfilmwelt.de/tl_files/upload/daumenkino/bastelanleitung.pdf)

> *App „Rhythm Necklace“ (ios), die Musik in digitale Formen umwandelt:*

<http://rhythmnecklace.com/>

## 6 Wahrnehmung und digitale Medien

---

Das Thema der Wahrnehmung und die Verbindung der Sinne „Hören“ und „Sehen“ stehen in der Ausstellung EXTENDED COMPOSITIONS im Vordergrund. In Videoarbeiten sehen wir, was wir hören, und hören was wir sehen – meinen wir. Aber was passiert, wenn eine Diskrepanz zwischen dem Gehörten und dem Gesehenen entsteht? Im heutigen Zeitalter der Bildmontage und Videomanipulation ist die Frage nach der Realität und ihrer Wahrnehmung aktueller denn je. Das Kapitel „Wahrnehmung und digitale Medien“ untersucht ausgewählte Kunstformen, in dieses Zusammenspiel eine wichtige Rolle einnimmt.

### 6.1 Glossar

---

#### 6.1.1 Videokunst

---

Die Videokunst ist eine Kunstform, die auf die Projektion als Mittel der künstlerischen Aussage zurückgreift und bezeichnet Werke, die auf der Basis von Videotechnik entstehen. Sie kann verschiedene Präsentationsformen einnehmen, beispielsweise als Videoinstallation oder Videoskulptur. Wegen ihrer technologischen Verwandtschaft zum Fernsehen wurde die Videokunst vielfach als Schnittstelle zwischen Kunst und kommerzieller Massenkommunikation betrachtet. Die Entwicklung der elektronischen und digitalen Medien der 60er Jahre erlaubte eine Reihe neuer künstlerischer Möglichkeiten wie Farbaufnahmen, präzise Schnitte, Überblendungs- und Trickeffekte, digitale Bildbearbeitung sowie die Manipulation vorhandener und die Generierung künstlicher Bilder. Viele Videokünstler setzten sich, mit der zunehmenden komplexen Wechselwirkung zwischen Bild und Ton, kritisch mit dem Medium des Fernsehens auseinander. Mittels künstlerischer Eingriffe wie Imitation, Manipulation und Verfremdung erfolgte ein Spiel mit den Sehgewohnheiten des Betrachters. Damit hinterfragten die Kunstschaffenden die Macht der leicht konsumierbaren Bilder und ihre scheinbare Authentizität. Die Videokunst entstand in den frühen 60er-Jahren und entwickelte sich zu einem wichtigen Bestandteil der zeitgenössischen Kunst. Die Trennung von Videokunst, Filmkunst, Dokumentarfilm, Kurzfilm und Kunstfilm ist heute nahezu aufgehoben. Seit den 80er Jahren gesellte sich die Kunstform des Musikvideos hinzu, welches an der Schnittstelle zwischen kommerzieller und künstlerischer Nutzung der Videotechnik steht.

#### 6.1.2 Found Footage

---

“Found Footage” (dt. gefundenes Material) bezeichnet ein spezielles Genre des experimentellen Films. Bereits bestehendes Filmmaterial (Dokumentar- und Spielfilme, etc.) wird durch Montage und Aneinanderreihung zu einem neuen Film kombiniert, so dass ein neuer Bedeutungszusammenhang entsteht.

Die Technik des Found Footage gewann nach dem 2. Weltkrieg zunehmend an Popularität. Mit dem Aufkommen neuer gesellschaftspolitischer Auseinandersetzungen wurde die Technik der Neuinterpretation bestehender Filme bei den Filmschaffenden des Dadaismus und Surrealismus zur vorherrschenden Ästhetik. So versucht der Dichter Robert Creeley die Ära als “Suche einer neuen Bildaneignung” mit folgenden Worten zu beschreiben: «Die Kunst war besonders stark erschüttert, und es herrschte das Bedürfnis das Weltbild, dass ihr zuvor dienlich gewesen sein mochte, zu reformieren.»

### 6.1.3 Bild und Ton

---

Vor 1920 verfügte die Filmindustrie noch über keine ausgereifte Technik, um Bild und Ton zeitgleich aufzunehmen und abzuspielen. Deshalb wurden die ersten Stummfilme von Live-Musik begleitet. Für besondere Geräuscheffekte setzte man eigens dafür gebaute Toneffektmaschinen (engl. sound effect machines), oder Schauspieler ein, um die Handlung mit Ton zu untermalen. Teilweise war es auch das Publikum selbst, das den Soundtrack beisteuerte, indem es die ins Filmbild einkopierten Songs mitsang. Die Entwicklung des Lichttonfilms in den späten 1920er Jahren schuf die technischen Voraussetzungen für die gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe von Bild und Ton. Das scheinbar natürliche Zusammenspiel von Bild und Ton war jedoch nicht immer selbstverständlich. Gerade die berühmtesten Vertreter der Filmavantgarde fordern in ihrem «Manifest zum Tonfilm» 1928 die entschiedene Nicht-Übereinstimmung des Tons mit den Bildern ein und beschreiben ihr Tonfilmkonzept als «orchestralen Kontrapunkt visueller und akustischer Bilder».



Abb. 13: **Bill Viola, *Il Vapore***, 1975, Videoinstallation mit Eisentopf, Matte, Kamera, Monitor, Wasser, Eukalyptusblätter, 60 min

### **Bill Viola, *Il Vapore* (1975)**

Die Installation umfasst einen Eisentopf, eine Matte und einen Fernsehbildschirm. Betreten die Besucher den Raum, so werden sie von einem stark einnehmenden Menthol-Geruch empfangen. Auf dem Fernsehbildschirm ist nahezu die gleiche Raumsituation spiegelverkehrt wiedergegeben – einzig mit dem Unterschied, dass im Video eine männliche Person ein stilles Ritual durchführt, sich im wirklichen Raum aber niemand befindet. Doch was das Publikum nicht weiss: Das wiedergegebene Bild im Fernsehmonitor zeigt nur die halbe Wahrheit. Mit einem Bildmischer wird die Aufnahme der Live-Kamera zu 50% mit der Bildspur eines vorangegangenen Videos überlagert, welches der Künstler Bill Viola im Vorfeld beim Durchführen seines Rituals im selben Raum aufgenommen hat. In der Videoarbeit treffen Vergangenheit und Gegenwart aufeinander. Das Publikum wird durch seine Anwesenheit unwillkürlich zum Teil des Rituals.



Abb.14: **Wojciech Brzuzewski, Ten Works: Matchbox**, 1977, Video, sw, 4:50 min

### **Wojciech Brzuzewski, *Ten Works: Matchbox* (1977)**

Der Film *Matchbox* besteht aus zwei kurzen Einstellungen, die sich in Endlosschleife wiederholen. Die erste Einstellung zeigt eine Hand, die eine Streichholzschachtel auf ein Fensterbrett schlägt. Der Schlag erfolgt dabei genau in der Mitte der Einstellung. Die zweite und kürzere Sequenz richtet den Blick auf ein Fenster. Die Dauer der Audiospur ist etwas länger als die beiden Einstellungen. Bild und Ton beginnen anfangs synchron, verschieben sich dann aber bei jedem Einstellungswechsel zunehmend.

Der polnische Künstler Wojciech Brzuzewski untersucht in seiner Filmarbeit *Ten Works* (1973–1977), die aus 10 Kurzfilmen besteht, die Wechselwirkung zwischen Sehen und Hören und damit die Sehgewohnheiten des Menschen.

**Video (Film *Matchbox* ab 16:01):** <http://artmuseum.pl/en/filmoteka/praca/bruzewski-wojciech-10-prac>

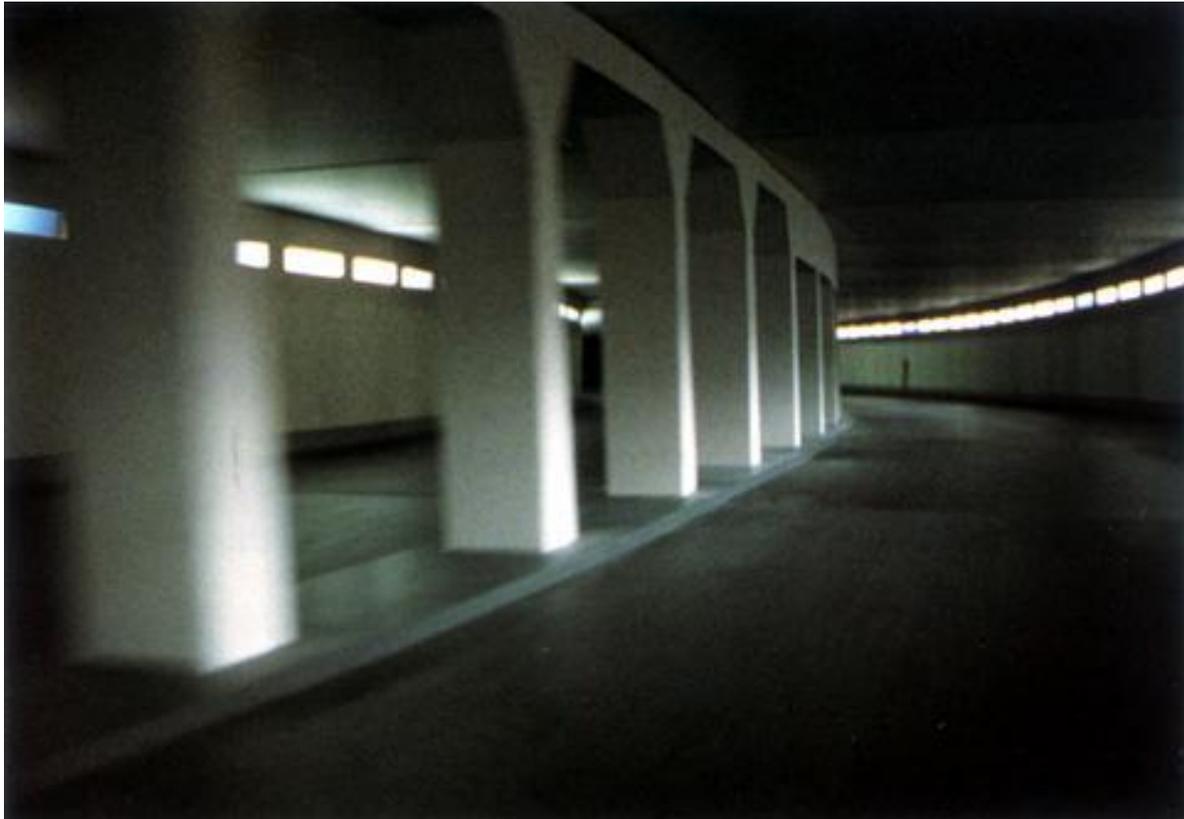


Abb. 15: **Thomas Demand, Tunnel**, 1999, Video, 16 mm, farbig

### **Thomas Demand, *Tunnel* (1999)**

Das Video zeigt die Kamerafahrt durch einen Tunnel. Die Aufnahmen werden vom Motorengeräusch eines Autos begleitet. Der deutsche Künstler Thomas Demand realisierte den Film im Jahre 1999 – kurz nach dem Tod von Diana, der Prinzessin von Wales. Der dargestellte Tunnel gibt den Ort wieder, in welchem sie mit dem Auto tödlich verunglückte. Das Verblüffende am Film: Die gezeigte Tunnelfahrt ist in Wahrheit eine Fahrt durch ein Replikat aus Karton. Demand konstruierte seine Bilder als kleine Modelle im Atelier, um sie danach mit der Kamera fotografisch oder filmisch zu inszenieren. Mit der Nachinszenierung von Medienbildern hinterfragt Demand die menschliche Wahrnehmung und ihre Mechanismen.



Abb. 16: John Baldessari, *Ed Henderson Suggests Sounds for Photographs*, 1975, Film, sw, mit Ton, 56 min

### John Baldessari, *Ed Henderson Suggests Sounds for Photographs* (1975)

Während der gesamten Filmlänge werden 15 Fotografien gezeigt, die in derselben Einstellung gefilmt werden. Jedes Bild ist mit drei verschiedenen Soundtracks unterlegt. Je nach Musik verändern sich Atmosphäre und Stimmung des jeweiligen Fotos. So ist auf einer Fotografie ein alter Mann mit Yachtmütze zu sehen, der an Bord eines Schiffes ein Paket öffnet. Erscheint das Bild bei unterlegtem Motorengeräusch emotional neutral, löst es, gepaart mit einer sentimental Melodie, ein Gefühl der Nostalgie aus.

John Baldessari arbeitete für diese Arbeit mit seinem damaligen Studenten Ed Henderson zusammen. Für die Serie beschrieb Baldessari Henderson eine Reihe von klischeehaften Fotografien aus der Zeitschrift *National Geographic*, die dieser nicht sehen konnte. Hendersons wählte danach aus einem Bestand kitschiger Stimmungsmusik und Geräuscheffekten die entsprechende akustische Untermalung zu den Bildern aus.

Indem stereotype Fotografien und Musik aus ihrem ursprünglichen Kontext herausgelöst und neu kombiniert werden, hinterfragt Baldessari die Beziehung zwischen Ton und Bild. Die Arbeit zeigt auf, wie die assoziativen Bedeutungen und emotionalen Reaktionen, die massenkulturelle Klischees auslösen, längst Teil unseres kollektiven Unterbewusstseins geworden sind.



Abb. 17: **Christian Marclay, Video Quartet**, 2002, Filminstallation, 4-Kanal DVD Projektion, farbig/sw, mit Ton, 14 min

### **Christian Marclay, *Video Quartet* (2002)**

In Marclays Werk *Video Quartet* wird über die Länge eines Ausstellungsraumes auf vier Leinwandsequenzen eine Collage aus 700 einzelnen Ausschnitte aus bekannten Hollywood-Filmen, wie zum Beispiel *Casablanca* (1942), *Back to the Future* (Zurück in die Zukunft, 1985) oder *Barbarella* (1968), projiziert. Alle diese Ausschnitte zeigen Musikszenen. Man sieht die Aufnahme eines Banjospielers gekoppelt mit der Aufnahme einer Frau, die im Takt mit den Füßen wippt. Im nächsten Bild taucht der klavierspielende Jack Nicholson in *Five Easy Pieces* auf, gefolgt von Dustin Hoffman in *Midnight Cowboy*, der auf dem Vibrafon spielt. Gemeinsam ergeben die Szenen ein faszinierendes, witziges und doch vollkommen unwahrscheinliches Zusammenspiel und ein eigenständiges «Konzert» aus «gefundenen» Musik (vgl. Glossar > Found Footage). Seine Arbeit zeigt auf, wie mit bereits vorhandenem Filmmaterial ein neuer Dialog zwischen den einzelnen Sequenzen und damit eine neue Erzählung entstehen kann.

**Video:** <https://www.youtube.com/watch?v=Hh6OMtqYNPo>

### 6.3 Ideen für den Unterricht zum Thema „Wahrnehmung und digitale Medien“

---

**Verwandte Themen:** Videokunst, Videoinstallationen, Found Footage, Erfindung der Tontechnik, Bildmanipulation, Filmgeschichte, Medienjournalismus

#### **Musikclip analysieren**

*Welche Eigenschaften hat der heutige Musikclip als Kunstform der Videokunst?*

*In den 80er Jahren war die Zeit des Musikclips-Booms. Wodurch unterscheiden sie sich von den heutigen?*

Die SuS in Gruppen einen oder mehrere ausgewählte Musikclips unter folgenden

Forschungsfragen analysieren lassen und zur Diskussion stellen:

- *Handlung und Protagonisten*
- *Bildsprache und Ästhetik (visueller Stil)*
- *Wie ist die Handlung dramaturgisch aufgebaut?*
- *Was erzählen uns Bild und Musik?*
- *Wo bestehen Unterschiede und Gemeinsamkeiten im Vergleich Musik – Bild – Text (Lyrics)*
- *Wo bestehen Schnittstellen zum Video bzw. zum Film?*

#### **Bildmanipulation**

*Welche analogen Techniken gibt es, um ein Bild und/oder seine Aussage zu verfremden?*

Material: Sammlung von Bild- und Pressematerial (Zeitungen, Magazine, Artikel), Schere, Leim, Papier

Die SuS verändern bereits bestehendes Bildmaterial mit Hilfe unterschiedlicher analoger Techniken. Mögliche Vorgehensweisen:

- *Bildmaterial hinzufügen/ wegnehmen*
- *Bildmaterial dekonstruieren und mit anderen Bildern kombinieren*
- *Ein Bildelement herauslösen, und nur mit diesem arbeiten (Bsp. mit Kopierer verfremden)*
- *Mit Farbe hineinzeichnen*

#### **DIY Found Footage**

*Was passiert, wenn man Videomaterial neu kombiniert? Wie funktionieren digitale Bildbearbeitungsprogramme?*

Die LP stellt den SuS verschiedene Videodateien zur Verfügung, welche diese auf verschiedene Arten «mutieren» (verändern).

Mögliche Aufgabenstellungen:

- *Die einzelnen Sequenzen eines Videos in eine neue Reihenfolge bringen*
- *Verschiedene Sequenzen mehrerer Videos zu einem neuen Kurzfilm kombinieren und versuchen, fließende Übergänge schaffen*
- *Tonmaterial wegnehmen | Neues hinzufügen*

#### **Fragen um eine Diskussion zum Thema «Wahrnehmung und digitale Medien» anzustossen:**

- *Welche Rolle übernehmen Medien im heutigen Zeitalter?*
- *Wie oft konsumiere ich Nachrichten aus den Medien?*
- *Welchen Medien «glaube» ich mehr: Dem Fernsehen, den Zeitungen oder dem Internet? Wieso ist das so?*
- *Welche Kriterien muss ein Artikel erfüllen, damit ich ihn als gut recherchiert einstufe?*
- *Wo hole ich mir Informationen, wenn mich ein Thema brennend interessiert?*
- *Gibt es eine Schlagzeile aus der Presse, die in meinem Kopf noch präsent ist? Und wenn ja, welche?*
- *Wie „konsumieren“ wir das aktuelle Weltgeschehen im Zeitalter der Digitalisierung? Welche Plattformen nutzt ihr und welche Informationen leitet ihr daraus ab?*
- *Kommen euch Beispiele in den Sinn, bei denen Bildmanipulationen Schlagzeilen machten?*

## Zur Einstimmung ins Thema «Wahrnehmung und digitale Medien»

- Eine Auswahl von Dokumentationen über die Manipulation von Bildern und Videos im digitalen Zeitalter des 21. Jahrhunderts:

«Das manipulierte Bild» (ZDF, 2017, 43 min)

> <https://www.zdf.de/dokumentation/3sat-dokus/dasmanipuliertebild-102.html>

«Welchen Bildern können wir trauen» (Arte, 2013, 26 min)

> <http://doku5.com/bildmanipulation-bildern-trauen/>

«Benutzt und gesteuert. Künstler im Netz der CIA» (Arte, 2011, 55 min)

Der amerikanische Geheimdienst CIA finanzierte nach dem Zweiten Weltkrieg enorme Summen, um hochrangige europäische Künstler und Schriftsteller zu manipulieren.

> <https://www.youtube.com/watch?v=J2GiNSUn7cg>

- Mit dem Hoax-Foto-Test kann man sich selbst testen, ob man Bildmanipulationen von Aufnahmen unterscheiden kann  
> <http://www.museumofhoaxes.com/tests/hoaxphototest.html>
- Eine Plattform mit einer Sammlung künstlerischer Fotomontagen  
> <http://www.fotocommunity.de/pc/pc/cat/2128>
- Der Aarauer Videokünstler Tom Karrer ist sein eigenes Arbeitsmaterial. Er vervielfältigt sich ins bewegte Bild und thematisiert so die Echtheit der Wirklichkeit.  
> Link zur Künstlerwebsite: <http://www.tomkarrer.ch/>
- Eine neu entwickelte Software der Universitäten von Erlangen-Nürnberg und Stanford erlaubt Zauberei mit Mimik: Sie wird von einem Gesicht auf ein anderes übertragen - in Echtzeit.  
> Website der Software: <http://graphics.stanford.edu/~niessner/thies2015realtime.html>

### Eine Auswahl an kostenlosen Video-/Bildbearbeitungsprogrammen:

- GIMP (beste Alternative zu Photoshop)
- Paint.NET (Geeignet für das Arbeiten mit Ebenen und Filtern)
- Windows-Movie Maker (Videobearbeitungsprogramm)
- Audacity 2.2 („Tonstudio“ zum Aufnehmen, Bearbeiten und Abspielen von Audiodateien)
- OpenShot Video Editor (kostenloses Programm für Windows. Unterstützt viele Videoformate und umfasst eine grosse Filter-Auswahl).

## 7 Buchtipps

---

### 7.1 Körper und Klang

---

#### Bücher

- Jutta Funk, *Mit Kindern Instrumente bauen, mit vielen Liedern, Spielen und Praxistipps*, 2016, Ausgabe mit CD, ISBN: 978-3-7957-0994-5.  
*Von der Flaschenrassel bis zum Glöckchenball - dieses Handbuch zeigt, welche Instrumente mit Kindern ab vier Jahren gebaut werden können. Die leicht verständlichen Bauanleitungen werden ergänzt durch viele Möglichkeiten, wie die selbst gebauten Instrumente eingesetzt werden können.*
- Meike Haberstock, *Hör doch mal! Welche Töne macht dein Körper?* 2015, ISBN: 978-3-7891-6649-5.  
*Meike Haberstock nimmt die Kinder mit auf die Reise durch ihren Körper und selbst ausprobieren ist jederzeit erlaubt! Das erste Körperbuch mit innovativen Bildern und Sound für viele naturgetreue Geräusche ermöglicht ein spielerisches Kennenlernen des eigenen Körpers!*
- Max Vandervorst, *Instruments de musique en papier et carton*, 2014.  
ISBN: 978-2862277899.
- Anna Mutz, *Klang, Kunst, Schule. Anregungen und Material für Unterricht, Workshops, Projektwochen zur Thematisierung von Klangkunst in der Schule*, Books on Demand GmbH, 2012.
- Ralph Fischer, *Walking Artists: Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten*. Bielefeld: Transcript, 2011.
- Dagmar Kuhlmann, *Malen nach Musik - Musik nach Bildern. Möglichkeiten des fächerverbindenden Arbeitens in Musik und Kunst*, Donauwörth: Auer, 2006 (3. Auflage)
- Helga de la Motte-Haber (Hrsg.), *Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume*, Laaber: Laaber-Verlag, 1999.

### 7.2 Bild und Musik

---

#### Bücher

- Philippe Morin [et al.], *Arts visuels & musique. cycles 1, 2, 3 & collège*, Poitiers : CRDP de Poitou-Charentes, 2011.
- Elisabeth Schmierer, *Töne, Farben, Formen – Über Musik und die Bildenden Künste*, Laaber: Laaber 1995.
- Christensen, L./ Fink, M. (Hgg.), *Wie Bilder klingen – Tagungsband zum Symposium „Musik nach Bildern“*, Wien/ Berlin/ Münster, 2011.
- Karin v. Maur (Hrsg.), *Vom Klang der Bilder – Die Musik in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, München: Prestel, 1994.

## Internet

- **Form- und Farbwahrnehmung**  
[https://wiki.zum.de/wiki/HOGA\\_Schulen/Klassen\\_9,\\_Schuljahr\\_2009-2010/Farb-\\_und\\_Formwirkung#Allgemeine\\_Farbwirkung](https://wiki.zum.de/wiki/HOGA_Schulen/Klassen_9,_Schuljahr_2009-2010/Farb-_und_Formwirkung#Allgemeine_Farbwirkung)
- **Rhythmus und Malerei**  
<http://diepresse.com/home/kultur/kunst/4889652/Rhythmus-in-der-Malerei>  
[https://www.nzz.ch/feuilleton/kunst\\_architektur/der-unverbrauchte-klang-1.17869005](https://www.nzz.ch/feuilleton/kunst_architektur/der-unverbrauchte-klang-1.17869005)
- **Form, Farbe und Musik**  
<http://terz.cc/magazin.php?z=44&id=169>  
<http://www.seniorweb.ch/knowledge-article/malerei-ist-auch-musik>
- **Die Linie als visuelles Gestaltungsmittel**  
<https://www.lernhelfer.de/schuelerlexikon/kunst/artikel/linienformen-und-ihre-wirkung>

## 7.3 Digitale Medien und Wahrnehmung

---

### Internet

- Cristina Ricupero, *Samuel Beckett und Bruce Nauman, Repetition des Alltäglichen gewinnt an Power.*  
<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000034748&lg=GBR>
- Sound und Vision. Ton und Bild, Synthese im Digitalen.  
[http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-Relationen/sound\\_vision/](http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-Relationen/sound_vision/)
- Barbara John, *Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick.*  
[http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-Relationen/das\\_klingende\\_bild/](http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-Relationen/das_klingende_bild/)
- Dieter Daniels, *Sound & Vision in Avantgarde und Mainstream.*  
[http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-Relationen/sound\\_vision/](http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-Relationen/sound_vision/)
- Dr. Trond Maag/Andreas Bosshard, *Klangraumgestaltung als eine Chance im Lärm. Wie soll eine Stadt klingen?*  
[http://www.kofu-zup.ch/asp/db/pdf/ZUP72-13\\_klangraum.pdf](http://www.kofu-zup.ch/asp/db/pdf/ZUP72-13_klangraum.pdf)
- Wie nehmen wir Menschen die Welt wahr? Auf welche Sinne vertrauen wir?  
<http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/wahrnehmung-woerter-helfen-auge-beim-sehen-a-916413-druck.html>
- Das Wechselverhältnis zwischen Bild – Ton  
[http://www.raffaseder.com/sounddesign/mmd4/MMD4\\_Audio4.pdf](http://www.raffaseder.com/sounddesign/mmd4/MMD4_Audio4.pdf)  
<http://www.schulkinowochen-hessen.de/fokus-ton-geraesch-und-musik-im-film/>  
<http://www.zeit.de/kultur/film/2013-02/oscar-filmgerauesche-sound-effects/seite-2>

## 8 Quellen

---

### 4.1.1 Performancekunst

Gabriele Klein/Wolfgang Sting (Hg.), *Performance: Positionen zur zeitgenössischen szenischen Kunst*, Bielefeld: transcript Verlag, 2005.

<http://artpositions.blogspot.ch/2011/11/sound-art-i.html>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Performance\\_\(Kunst\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Performance_(Kunst))

### 4.1.2 Klangkunst

Cosima Rainer, *See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln (2009).

### 4.1.3 Klanginstallation

[https://www.hdm-stuttgart.de/~curdt/Klanginstallationen\\_Sounddesign%20auf%20Events.pdf](https://www.hdm-stuttgart.de/~curdt/Klanginstallationen_Sounddesign%20auf%20Events.pdf)

[http://download.philfak2.unihalle.de/download/medienkomm/mitarbeiter/Foellmer\\_Mitten\\_im\\_Leben.pdf](http://download.philfak2.unihalle.de/download/medienkomm/mitarbeiter/Foellmer_Mitten_im_Leben.pdf)

<https://www.goethe.de/de/kul/mus/gen/neu/str/4090690.html>

<http://www.katharinagoellpointner.at/downloads/Kybernetik-der-Kunst.pdf>

## 4.2 Werkbeispiele zum Thema “Körper und Klang”

> **Luigi Russolo, Intonarumori (1914)**

<https://de.wikipedia.org/wiki/Intonarumori>

<http://www.rodioni.ch/busoni/pitturafuturista/futurismus.html>

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/intonarumori/audio/1/>

> **Max Neuhaus, Suspended Soundline (1999)**

<http://catalog.particip-app.ch/de/artwork/49687>

[www.max-neuhaus.info](http://www.max-neuhaus.info)

Cosima Rainer/Stella Rollig/Dieter Daniels/Manuela Ammer, *See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln (2009).

> **Ranjit-Bhatnagar, Singing Room for shy people (2013)**

<http://clocktower.org/residency/ranjit-bhatnagar-singing-room-for-a-shy-person>

> **Phil Dadson, Bodytok Quintet (2005)**

[http://www.deutschlandradiokultur.de/klangkuenstler-der-koerper-als-instrument.2177.de.html?dram:article\\_id=301025](http://www.deutschlandradiokultur.de/klangkuenstler-der-koerper-als-instrument.2177.de.html?dram:article_id=301025)

### 5.1.1 Konkrete Kunst (> Konkrete Musik)

<https://de.wikipedia.org/wiki/Klangkunst>

[http://download.philfak2.uni-](http://download.philfak2.uni-halle.de/download/medienkomm/mitarbeiter/Foellmer_Mitten_im_Leben.pdf)

[halle.de/download/medienkomm/mitarbeiter/Foellmer\\_Mitten\\_im\\_Leben.pdf](http://download.philfak2.uni-halle.de/download/medienkomm/mitarbeiter/Foellmer_Mitten_im_Leben.pdf)

<http://www.mkk-ingolstadt.de/museum/konzept/statement-konkrete-kunst.html> (10.3.2017)

### 5.1.2 Op-Art

<https://de.wikipedia.org/wiki/Op-Art>

<http://www.art-directory.de/malerei/op-art/index.shtml>

[https://www.nzz.ch/feuilleton/kunst\\_architektur/op-art-im-louisiana-museum-eine-neue-dimension-der-wahrnehmung-ld.12014](https://www.nzz.ch/feuilleton/kunst_architektur/op-art-im-louisiana-museum-eine-neue-dimension-der-wahrnehmung-ld.12014)

### 5.1.3 Farbwahrnehmung

<http://gestaltung.wilhelm-ostwald-schule.de/wp-content/uploads/2010/04/bedeutung-der->

farben.pdf

<https://de.wikipedia.org/wiki/Farbe>

<http://www.kunst-malerei.info/farbe.html>

#### 5.1.4 Farbkontraste

<http://work.popperschule.at/projekte/wahrnehmung/daten/index.php?id=68>

Bettina Rodeck, Gerhard Meerwein, Frank H. Mahnke, Mensch, Farbe, Raum. Grundlagen der Farbgestaltung in Architektur, Innenarchitektur, Design und Planung. Leinfelden-Echterdingen: Koch, 2002.

#### 5.2 Werkbeispiele zum Thema “Bild und Musik”

> **Wassily Kandinsky, Komposition VIII (1923)**

[http://www.kunst-zeiten.de/Wassily\\_Kandinsky-Werk](http://www.kunst-zeiten.de/Wassily_Kandinsky-Werk)

> **Victor Vasarely, Vega-Pal (1969)**

<http://blog.premium-art-prints.de/op-art-die-optische-kunst-des-victor-vasarely.html>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Victor\\_Vasarely](https://de.wikipedia.org/wiki/Victor_Vasarely)

<http://www.srf.ch/kultur/kunst/augenflimmern-vor-den-werken-des-poster-popstars-victor-vasarely>

<http://work.popperschule.at/projekte/wahrnehmung/daten/index.php?id=68>

> **Walter Ruttmann, Lichtspiel Opus I (1921)**

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/opus1/>

Cosima Rainer/Stella Rollig/Dieter Daniels/Manuela Ammer, See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln (2009).

> **Louis Bertrand Castel, Farbenklavier (1725)**

<http://www.farblicht.ch/farblichtmusik>

<http://www.wikiwand.com/de/Farbenklavier>

#### 6.1.1 Videokunst

<http://www.hatjecantz.de/videokunst-5058-0.html>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Videokunst>

<http://www.videokunst.ch/index.asp?Inhalt=inhalt.asp&Id=1092&Md=4&Stufe=0>

#### 6.1.2 Found Footage

<https://de.wikipedia.org/wiki/Footage>

Experimental Art Cinema Buch

#### 6.2 Werkbeispiele zum Thema «Digitale Medien und Wahrnehmung»

> **Bill Viola, Il Vapore, Installation (1975)**

Bettina Gruber, Maria Vedder, Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler, DuMont Buchverlag: Köln, 1983.

> **Wojciech Bruszewski, Ten Works: Matchbox (1977)**

Bettina Gruber, Maria Vedder, Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler, DuMont Buchverlag: Köln, 1983.

> **Thomas Demand, Tunnel (1999)**

Bettina Gruber, Maria Vedder, Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler, DuMont Buchverlag: Köln, 1983.

> **John Baldessari, Ed Henderson Suggests Sounds for Photographs (1975)**

Bettina Gruber, Maria Vedder, Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler, DuMont Buchverlag: Köln, 1983.

<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=15000000034272&lg=GBR>

> **Christian Marclay, Video Quartet, 2002**

Paul Young, Paul Duncan (Hg.), Art Cinema, Köln: Taschen, 2009.

## 9 Abbildungsverzeichnis

---

**Abb. 1: Luigi Russolo, *Intonarumori* (1914)**

Quelle: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/intonarumori/>

**Abb. 2 + 3: Max Neuhaus, *Suspended Sound Line* (1999)**

Quelle: <http://catalog.particip-app.ch/de/artwork/49687>

**Abb. 4 + 5: Ranjit-Bhatnagar, *Singing Room for shy people* (2013)**

Quelle Bild 5: <http://clocktower.org/event/reception-ranjit-bhatnagar-singing-room#prettyPhoto>

Quelle Bild 6: <http://moonmilk.com/category/mailling-list/>

**Abb. 6: Phil Dadson, *Bodytok Quintet* (2005)**

Quelle: <https://ashburtonartgallery.org.nz/exhibition/bodytok-quintet-phil-dadson/>

**Abb. 7: Wassily Kandinsky, *Composition VIII* (1923)**

Quelle: <http://www.wassilykandinsky.net/work-50.php>

**Abb. 8: Victor Vasarely, *Vega-Pal* (1969)**

Quelle: [http://www.christies.com/lotfinderimages/D59194/victor\\_vasarely\\_vega-pal\\_d5919497g.jpg](http://www.christies.com/lotfinderimages/D59194/victor_vasarely_vega-pal_d5919497g.jpg)

**Abb. 9: Walter Ruttmann, *Lichtspiel Opus I* (1921)**

Quelle: <https://vimeo.com/42624760> > Filmstill (06:55)

**Abb. 10 + 11: Louis Bertrand Castel, *Farbenklavier* (1725)**

Quelle Bild 12: <http://www.see-this-sound.at/files/632/original/original.jpg>

Quelle Bild 13 (Karikatur): <http://www.wikiwand.com/de/Farbenklavier>

**Abb. 12: Bill Viola, *Il Vapore* (1975)**

Quelle: [http://images.jamescohan.com/www\\_jamescohan\\_com/95597387fd723fc4.jpg](http://images.jamescohan.com/www_jamescohan_com/95597387fd723fc4.jpg)

**Abb. 13: Wojciech Brzuszewski, *Ten Works: Matchbox* (1977)**

Quelle: <http://artmuseum.pl/en/filmoteka/praca/brzuszewski-wojciech-10-prac> > Filmstill 16:01

**Abb. 14: Thomas Demand, *Tunnel* (1999)**

Quelle: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/tunnel/>

**Abb. 15: John Baldessari, *Ed Henderson Suggests Sounds for Photographs* (1975)**

Quelle: Paul Young, Art Cinema, Köln: Taschen, 2009.

**Abb. 16: Christian Marclay, *Video Quartet* (2002)**

Quelle: <http://christianmoeller.com/Electro-Clips>