Björn Bischof / Philipp Preuß

The Changing Same
Programmieren von filmischem und musikalischem Material im Vergleich

Während das Zusammenstellen einzelner Kurzfilme für ein Programm nicht zur alltäglichen Praxis gehört, hat sich das Programmieren◂1 mit Musiksongs für Mixtapes und DJ-Sets zu einem weit verbreiteten Kulturphänomen entwickelt. So stellt der Musikjournalist Kodwo Eshun treffend fest:

»[…] Jeder hat die Möglichkeit, aus seiner Plattensammlung ein persönliches Statement zu machen. Jeder kann Musik aus Musik machen. Jeder in den neunziger Jahren versteht die Prinzipien der Collage und Assemblage. Es ist etwas, das zum Grundverständnis des späten 20. Jahrhunderts gehört« (Eshun 1999, 10).

Der Titel unseres Beitrags »The Changing Same«◂2 verweist in zweierlei Hinsicht auf Aspekte in der Programmierung mit vorgefertigtem Material: der ›Wechsel‹ betrifft die unterschiedlichen Zusammensetzungen von Programmen, das ›Gleiche‹ bezieht sich auf die Zuschauerwirkung; diese soll sich zwar nicht gleichen, aber ähnliche Ziele in der Zuschaueransprache erreichen. Dabei ergibt sich die Frage, welche Gemeinsamkeiten der Programmierung in den unterschiedlichen Kontexten des Kurzfilms und der Musiksongs bestehen, und natürlich die Frage danach, wo gravierende Differenzen liegen. Bedingt durch die Perspektive des DJ-Programms liegt unser Fokus auf der Programmierpraxis und weniger auf den Charakteristika des Materials. Es interessiert uns, wie im Detail ein kohärentes und trotzdem abwechslungsreiches Programm erstellt wird. Allgemein ist daher zu betrachten, welche Schritte und Parameter für ein Programm wesentlich sind.
Um dies zu klären, wird zunächst in einem Erfahrungsbericht die Gestaltung eines Kurzfilmabends vorgestellt. Weiterhin werden die Zusammenstellung von Mixtapes und das Phänomen des Mixes innerhalb der DJ-Kultur untersucht. Abschließend behandelt ein Interview mit Jessica Manstetten die Gestaltung von Musikvideoprogrammen, einen Bereich, in dem Kurzfilm und Musiksong verschmelzen. Der vorliegende Beitrag ist als ein erster phänomenologischer Überblick zum Thema zu verstehen, der Orientierung bietet und als Basis für weitere, detailliertere Studien dienen kann.

1. Die Programmierung eines Kurzfilmabends – ein Erfahrungsbericht

Die ersten Gedanken zum Thema ›Programmieren mit fremdem Material‹ entstanden während der Gestaltung des Kurzfilmabends *On a Wednesday Night in Tokio*◂3 an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig. Der folgende Praxisbericht stellt die wesentlichen Arbeitsschritte und Parameter des Projekts in der Programmierung näher vor.

Festlegung eines Rahmens und Themas

Am Anfang der Überlegungen zum Kurzfilmabend stand die thematische Fokussierung. Durch die Präsentation beim öffentlichen Rundgang der Kunsthochschule ergab sich zunächst ein grober Rahmen für das Programm und eine vage Vorstellung von einem gemischten Publikum als Zielgruppe. Daraus entwickelte sich das Ziel, unbekannte Kurzfilme abseits des Mainstreams zu präsentieren, den Zuschauern einen Kurzfilmabend der anderen Art zu bieten, der sie unterhält und gleichzeitig ihren Horizont erweitert.

Nach langem Brainstorming setzte sich das Thema ›Grenzen‹ durch – das Publikum sollte in möglichst allen erdenklichen Bereichen Grenzerfahrungen rezipieren. Das Thema bot ein breites inhaltliches und formales Assoziationsfeld, das flexibel genug für die bevorstehende Filmrecherche erschien und gleichzeitig ausreichende Anknüpfungspunkte für eine nachvollziehbare Programmauswahl erwarten ließ, denn ein anfängliches Problem aller Projektteilnehmer war die Unkenntnis über die verfügbare Auswahl an Kurzfilmen.

Thematische Recherche nach Kurzfilmen

Nach der Themenfindung begann die Recherchephase und damit eine breit gestreute, thematische Suche im Hochschularchiv, bei Kurzfilmverleihen, auf Filmfestivals, im Internet und über persönliche Kontakte. Besonders die Filmfestivals erwiesen sich als ergiebiges Kurzfilmarchiv, sodass nach einiger Zeit alle Beteiligten eine kleine Auswahl an Favoriten gesammelt hatten.

Auswahl der Filme

Als genügend Sichtungskopien zur Verfügung standen, wurden die Favoriten gemeinsam angesehen und bewertet. Die Kurzfilme mussten hier nun ihre zweite Bewährungsprobe in der Gruppensichtung bestehen. Wichtige Kriterien waren dabei die grundsätzliche Vereinbarkeit mit dem Thema des Filmabends, die Sympathie für den Film an sich und ausreichende Unterschiede und Paral-

lelen zur übrigen Filmauswahl in Bezug auf Form und Inhalt. Es verging einige Zeit, bis die Auswahl groß genug erschien, um daraus ein abendfüllendes Programm zu gestalten. Das Ergebnis war ein Kompromiss, bei dem alle Teilnehmer ihre Meinung vertreten sahen und das Programm trotzdem nicht willkürlich erschien. So entstand eine variantenreiche Palette an Kurzfilmen, die ganz unterschiedliche Geschmäcker der Projektteilnehmer bediente und damit auch in Bezug auf das zu erwartende heterogene Publikum von Vorteil war.

Anordnung der Kurzfilme

Schon während der Auswahlphase ergaben sich erste Anordnungsideen zu einzelnen Filmen. Diskussionen um die Reihenfolge des Programms erwiesen sich aber als schwierig, da sie sich hauptsächlich auf formalästhetische Kriterien konzentrierten. So ließen sich Fragen nach den Übergängen und dem Verlauf der Stimmungs- und Spannungskurve nur schwer in Worte fassen. Die jeweilige Anordnung musste in zahlreichen Sichtungen sinnlich rezipiert werden, um sie dann innerhalb der Gruppe abzustimmen. Letztendlich war das Ziel, auch auf der formalen Programmebene genügend Abwechslung zu bieten – für die Projektgruppe und für das Publikum.

Dementsprechend wurden die Übergänge zwischen den Filmen sowohl harmonisch als auch kontrapunktisch gestaltet. Beispielsweise konnte ein Übergang des Programms nahtlos von einem weißen Endbild in einen weißen Bildanfang geführt werden, ohne die einzelnen Werke zu beschneiden. Auf diese Weise wurde die Erwartungshaltung des Zuschauers auf die Probe gestellt, denn es war nicht mehr klar einzuordnen, ob der erste Kurzfilm noch andauerte, der zweite schon begonnen hatte oder ob es sich sogar um eine technische Vorführpanne handelte. Weiterhin wurde bei den Übergängen darauf geachtet, dass die Pausen zwischen den Filmen weder zu groß noch zu klein gerieten, um einerseits den Anschlusspunkt, den Fluss im Programm nicht zu verlieren und andererseits den Kurzfilm auch für sich wirken zu lassen.

Auf höherer Gestaltungsebene wurden die Filme nach dramaturgischen Aspekten zu einer Stimmungs- und Spannungskurve des Programms angeordnet. Hier spielte neben dem Intro und Outro des Programms die geschickte Positionierung der von der Projektgruppe als ›anstrengend‹ wahrgenommenen Filme eine wesentliche Rolle. Es ging darum, die Erwartungshaltung des Publikums zu formen, sie anschließend zu bestätigen und zu irritieren, ohne sie dabei zu unterfordern bzw. zu überfordern.

Um die Zuschauer schon zu Beginn auf den besonderen Charakter des Kinoabends einzustimmen, lief während der Anmoderation der Experimentalfilm Frame (1969, Richard Serra)◂4 und daran anknüpfend die Performance

Take Measure (1973, William Raban).◂5 Für den Programmausklang war eine Pointe vorgesehen, indem der amerikanische Lehrfilm Trying New Things (Großbritannien 1955, Vera Pickard) gezeigt wurde, der sich zum Ende mit einer didaktischen Aufforderung zum Thema Grenzerfahrung an das Publikum wendet.◂6

Planung der Präsentation

Nachdem die endgültige Reihenfolge feststand, gewannen Fragen zum gesamten Ablauf des Kurzfilmabends und zur Bewerbung des Events an Bedeutung. Über verschiedene Wege wurde versucht, dem potentiellen Publikum das Programm schmackhaft zu machen und es in eine adäquate Erwartungshaltung zu führen. Es wurde ein interessanter Titel für das Programm gesucht und ansprechende Flyer, Poster und Einladungstexte wurden erstellt. Ein Programmheft informierte jeden Besucher über den Rahmen der Veranstaltung, das Grundthema und die einzelnen Filme. Zusätzlich war eine einleitende Moderation vorgesehen, um Anlass und Thema des Programms zu erläutern und auf die kommenden Filme einzustimmen.

Auch die sinnlichen Aspekte in der Veranstaltungsplanung kamen nicht zu kurz. Das Filmstudio sollte durch eine Getränkebar und stimmungsvolle Musik vor und nach dem Hauptprogramm eine angenehme Atmosphäre schaffen. Außerdem wurde auf jedem Kinositz eine Auswahl asiatischer Bonbons als Überraschung platziert. Auf diese Weise wurde das Publikum auch gustatorisch auf das Thema ›Grenzerfahrung‹ eingestimmt. Erwähnt werden muss an dieser Stelle auch die technische Planung für die reibungslosen Übergänge zwischen verschiedenen Medienformaten. Die Kurzfilme lagen als 8mm, 16mm, Beta SP und DVD vor und mussten in Bild und Ton jeweils live justiert werden.

Der Filmabend

Am 8. Juli 2005 um 20 Uhr war es so weit: das Kurzfilmprogramm *On A Wednesday Night In Tokio* wurde im Filmstudio der HBK präsentiert. Das Programm bestand aus insgesamt 18 Kurzfilmen◂7 und dauerte ungefähr 90 Minuten. Durch die angenehme Atmosphäre und die einleitende Moderation wurde das bunt gemischte Publikum in Stimmung versetzt und auf Filme abseits des Popcornkinos vorbereitet. Während der Vorführung wurde den Projektteilnehmern klar, dass das Programm auf einer großen Leinwand noch einmal ganz anders wirkt als bei den Sichtungen über TV und Beamer. Außerdem reagierte das Publikum weit positiver als erwartet auf die von der Projektgruppe als ›anstrengend‹ bezeichneten Filme des Abends. Hier zeigte sich, dass die Einleitung in das Programm und die Gestaltung der Reihenfolge aufgingen, aber auch,

wie wichtig das Publikum für die Programmgestaltung ist. Wir hatten unser Publikum richtig eingeschätzt: Das Feedback der Gäste nach der Vorstellung war entsprechend freundlich. Neben einzelnen Filmen wurde auch das Programm selbst, in der Auswahl und in der Gestaltung der Reihenfolge sowie der Übergänge, gelobt. Damit war das Projekt ein voller Erfolg, und die intensive Arbeit in allen beschriebenen Programmierphasen hatte sich ausgezahlt.

2. Das Mixtape als persönliches Musikprogramm

Die Schritte und Parameter, die in der Programmierung des Kurzfilmabends von Bedeutung waren, finden sich ganz ähnlich in einer seit den 80ern etablierten Kulturpraxis wieder: in der Gestaltung von Mixtapes.◂**8** So schreibt z.B. der Popliterat Nick Hornby in seinem Roman High Fidelity:

»Ein gutes Compilation-Tape aufzunehmen ist – wie Schluß machen – ein hartes Stück Arbeit. Man muß mit einer Klassenummer anfangen, um das Interesse wachzuhalten […], dann muß man noch eine Klasse besser werden, oder eine Klasse runtergehen, man kann weiße Musik nicht mit schwarzer kombinieren, es sei denn, die weiße Musik klingt wie schwarze Musik, man kann nicht zwei Nummern desselben Künstlers hintereinander bringen, es sei denn, man macht alles paarweise, und … ach, es gibt da jede Menge Regeln« (Hornby 1995, 93).

Seit der Markteinführung der Musikkassette 1963 hat sich die klassische Rollenverteilung zwischen Produzent und Konsument immer weiter aufgelöst (vgl. Stuever 2002). Der Musikhörer entwickelte sich zunächst dank der Schallplatte zum Musikarchivar und mit der Musikkassette zum Programmierer, zu seinem eigenen DJ.

Was den Konsumenten neue Möglichkeiten der Musikverwertung eröffnete, war gleichzeitig die Sorge der Musikindustrie: Die Kassette ermöglichte das einfache Kopieren von Songs auf der Konsumentenseite, ohne einen Gewinn für die Industrie abzuwerfen. So sang 1980 die Band Bow Wow Wow in der Single *C90, C30, C60, Go!* als Hommage an das Mixtape: »I don't buy records in your shop, I tape 'em off ›Top of the Pops‹ […] I don't need no album rack, I carry my collection on my back«. Die Musikindustrie reagierte in ei-

Abb. 1: Das Logo der Musikindustrie gegen Kassettenkopien

ner breit angelegten Kampagne mit dem Slogan »Home taping is killing music – and it's illegal«, was im Vergleich zu ihren heutigen Problemen durch MP3 und Internet eher amüsant wirkt.
Das Mixtape blieb bis Mitte der 90er bevorzugtes Programmiermedium und wurde dann nach und nach von der selbstgebrannten Mix-CD abgelöst, die inzwischen auch wieder durch digitale Formate, wie im Internet austauschbare MP3-Playlists, verdrängt wird.◂9 Durch den technischen Fortschritt veränderten sich das Programmiermedium und damit auch einige technische Restriktionen und Möglichkeiten in der Programmierung. Grundsätzlich unterscheidet sich die Gestaltung eines Mixtapes aber nicht von der Programmierung mit neueren Medienformaten, weshalb auch noch heute der Begriff Mixtape für Mix-CDs und Playlists gleichermaßen gebräuchlich ist.
Im Folgenden wird versucht, die grundsätzlichen Schritte auf dem Weg zum Mixtape zu erläutern.

Motivation zum Mixtape

Es gibt ganz unterschiedliche Gründe, ein Mixtape zu erstellen. Es kann ähnlich einer Filmvorführung für die Öffentlichkeit bestimmt sein, beispielsweise als Party-, Lounge- oder auch Autofahrt-Mix, bei dem die persönlichen Lieblingslieder zusammengefasst sind. Viel häufiger wird das Mixtape aber als Geschenk für eine bestimmte Person produziert, bei der diese vieles über den Programmierer erfahren kann. Peiseler et al. sprechen in diesem Zusammenhang auch von dem Mixtape als »Medium der Selbstdarstellung«, das als Ausdruck der Persönlichkeit den individuellen Musikgeschmack preisgibt: »Zeige mir Deine Musik und ich sage Dir, wer Du bist« (Peiseler/Tsitsigias/Radzuweit 2005, 56). Dabei können Mixtapes auch als Beschreibung der derzeitigen Lebenssituation, als emotionales Stimmungsbild gelesen werden (vgl. Meister/Menzel/Orbitz 2005). Hasbargen und Krämer verstehen Mixtapes weitergehend als ein Kommunikationsmedium, das eine bestimmte Botschaft an den Empfänger sendet: »Als Tonträger wird mit ihnen nicht nur Musik weitergegeben, sondern auch – symbolisch verpackt – persönliche Botschaften wie Beziehungswünsche, Liebeswünsche oder Freundschaftbekundungen« (Hasbargen/Krämer 2005, 69). Das Programm eines Mixtapes kann also als Botschaft verstanden werden. Bestenfalls entschlüsselt der Empfänger diese und gibt daraufhin dem Produzenten das erhoffte Feedback.

Thema und Auswahl der Songs

Das Programmthema ergibt sich oft aus der Motivation zu einem Mixtape, z.B. dem ›Flirttape‹. Dabei spielen formalästhetische Kriterien, wie der eigene Musikgeschmack und der Musikgeschmack der Zielgruppe, eine entscheidende Rolle. Richtet sich das Mixtape nur an eine Person, kann die Auswahl ganz individuell auf diese ausgerichtet werden. Der Mixtaper ist generell bemüht, die uneingeschränkte Aufmerksamkeit des Zuhörers für sein Programm zu erlangen. Es soll verhindert werden, dass der Empfänger die Fast-Forward-Taste drückt oder die Kassette gar nicht weiterhört. Ideal sind deshalb für den Hörer unbekannte Musikstücke, die die Auswahl interessant und individuell erscheinen lassen (vgl. Grösch/Hüners/Rützel 2005, 26ff).

Der thematische rote Faden eines Musikprogramms kann sehr abstrakt sein, z.B. bei einem persönlichen ›Jahres-Best-Of-Mix‹, oder sich formal und inhaltlich auf eine ganz bestimmte Musikauswahl beschränken, wie bei einem ›Gute-Laune-Funk-Aufsteh-Mix‹. Letztendlich ist für die Themenfindung die zur Verfügung stehende Musikauswahl entscheidend. Das eigene Musikarchiv bestimmt über den kreativen Spielraum: Je spezieller ein Thema ist, desto wichtiger wird die Bandbreite des Musikarchivs.

Während früher für ausgefallene Programmthemen eine LP-, Kassetten- oder CD-Sammlung gepflegt werden musste, ist heutzutage dank des MP3-Formats der Aufbau eines Archivs sehr einfach geworden. Über Onlineshops und Tauschbörsen ist eine riesige Bandbreite an Musik legal und auch illegal leicht zugänglich, und auf kleinen Musikplayern lässt sich ein großes Musikarchiv in der Hosentasche mit sich führen. Damit bestehen bessere Voraussetzungen denn je für eine interessante, individuelle Auswahl an Musikstücken.

Anordnung der Songs

Bei der Anordnung stehen, wie beim Kurzfilmprogramm, Fragen über den Verlauf der Stimmungs- und Spannungskurve und zu den einzelnen Übergängen im Vordergrund. Wie schon das einleitende Zitat aus High Fidelity andeutet, sind dies vor allem formalästhetische Kriterien. Entscheidend ist die Abwechslung im Programm, ohne dabei ungewollte Brüche zu erzeugen. Der Zuhörer soll generell nicht durch stark konträre Übergänge irritiert, sondern durch harmonische Übergänge in seiner Erwartungshaltung bestätigt oder angenehm überrascht werden. Er soll möglichst im musikalischen Fluss bleiben. Entsprechend dürfen auch die Pausen zwischen den Liedern dem Hörer nicht störend auffallen.◂10 Bei der Musikkassette gibt es hier das Problem des Seitenwechsels: die Pause am Ende einer Seite ist möglichst klein zu halten, um einen

schnellen Seitenwechsel zu erlauben. Diese technische Restriktion gibt es seit der CD natürlich nicht mehr.
Für die Anordnung der Musikstücke existieren keine expliziten goldenen Regeln, da sie jeweils von den individuellen Vorlieben des Zuhörers abhängt. Exemplarisch sollen an dieser Stelle drei grundlegende Mixtape-Dramaturgien vorgestellt werden, um einige Anordnungsmöglichkeiten zu verdeutlichen (vgl. Grösch/Hüners/Rützel 2005, 33f).
Eine Variante kann sein, das Programm als Wellenbewegung zu gestalten. Hierbei stehen die Geschwindigkeiten der Musikstücke im Kontrast zueinander, indem langsame und schnelle Songs sich abwechseln. Weiterhin kann das Programm als gerade Linie konzipiert werden, bei dem von Anfang bis Ende versucht wird, eine bestimmte Stimmung zu halten, also einen homogenen Ablauf ohne harte Übergänge zu schaffen. Das Mixtape muss dadurch nicht zwangsläufig monoton werden, sondern kann auf einer anderen musikalischen Ebene genügend Abwechslung bieten. Schließlich ist die Programmgestaltung in Form einer Geschichte beliebt, bei der es einen Spannungsbogen vom Intro über einen Höhepunkt gibt, der den Zuhörer mehr oder weniger ›in Atem hält‹, um ihn danach im Schlussteil wieder zu entspannen.

Präsentation des Mixtapes

Spätestens wenn das Programm des Mixtapes steht, sind Titel, Programmtext und Cover zu bearbeiten. Während bisher bei MP3-Playlists darauf wenig Wert gelegt wird, sind sie für Mix-CDs und Kassetten oft aufwendig gestaltet. Sie dienen vor allem dazu, den Zuhörer visuell auf das Mixtape einzustimmen, und können ebenfalls individuell auf eine Zielperson zugeschnitten sein (vgl. Grösch/Hüners/Rützel 2005, 36ff).
Weiterhin ist die Übergabe eines Mixtapes an die Zielperson oft mit einer kleinen Anmoderation verbunden, die wieder dem Zweck dient, auf das Programm vorzubereiten.

Abb. 2: Ein Mixtape mit individuell gestaltetem Coverfoto und Programmtext

Ob sich die ganze Mühe für ein Mixtape ausgezahlt hat, erfährt der Produzent bei einem verschenkten Mixtape meist nicht direkt, da er beim Anhören nicht anwesend ist. Trotzdem ist für ihn das Feedback zu seinem Werk sehr wich-

tig, insbesondere, wenn es für eine bestimmte Person erstellt wurde (vgl. Peiseler/Tsitsigias/Radzuweit 2005, 63ff).

3. Das Programmieren von Musikmaterial innerhalb der DJ-Kultur

»Deshalb ist die einzige lebendige Sache, die mit einer Schallplatte geschehen kann, daß man sie auf eine Weise gebraucht, die etwas Neues entstehen lässt. Wenn man zum Beispiel mit Hilfe einer Schallplatte ein anderes Musikstück machen könnte, indem man eine Schallplatte oder andere Geräusche der Umwelt oder andere Musikstücke einbezieht, dann würde ich das interessant finden« (John Cage 1969).

Auch in einem weiteren musikalischen Bereich werden die angesprochenen Kriterien der Programmierung angewendet, nämlich in der DJ-Praxis. Seit den Anfängen des Rundfunks hat sich ein professionelles Berufsfeld entwickelt, das sich speziell mit der Recherche, Archivierung, Zusammenstellung und Präsentation von Musikstücken befasst. Wie bei einem Kurzfilm- oder Musikvideoprogramm wird das zusammengestellte Material, das DJ-Set, zur Unterhaltung eines mehr oder weniger öffentlichen Publikums präsentiert.
In den Spannungsfeldern zwischen Kunst und Kommerz, Mainstream und Underground, Subkultur und Massenkultur haben sich auf dem Weg des DJs vom reinen ›Plattenhandlanger‹◂11 zum eigenständigen Musiker und Künstler mit der Zeit bemerkenswerte Entwicklungen vollzogen. Inzwischen ist der DJ zu einer eigenständigen und einflussreichen Instanz innerhalb der Musikindustrie geworden. Mediale Präsenz, öffentliche Rezeption und Diskussion des DJ-Phänomens sind so stark geworden, dass man vom DJing zu Recht als von einem gesellschaftlich wie kulturell relevanten Phänomen und einer eigenständigen künstlerischen Praxis sprechen kann, was Poschardt schon mit dem Titel seines Buches DJ-Culture nahelegt (Poschardt 1996, DJ-Culture).
Mittlerweile haben sich zahlreiche Techniken und Strategien des Mixens ausdifferenziert, und aus der DJ-Kultur sind unterschiedliche Musikgenres und Stile hervorgegangen. Das Kapital des DJs sind die Kunst der Zusammenstellung von bereits vorhandenem Musikmaterial, die Orientierung im Dickicht der diversen auf Tonträgern verfügbaren Musik, die Fähigkeit, Musik funktional einzusetzen, sowie das Gespür für die richtige Platte zum richtigen Zeitpunkt.

Im Folgenden soll grob skizziert werden, wann, wo und wie sich der DJ zum professionellen Mixer entwickelt hat, um davon ausgehend die Praxis des DJings und die einzelnen Programmierschritte und -kriterien zu erläutern.

Entstehung und Entwicklung der DJ-Techniken

Der Begriff DJ entstand im Kontext der Etablierung des Rundfunks Anfang des 20. Jahrhunderts. Die Radiopioniere Reginald A. Fessenden und Lee DeForest übertrugen die ersten ausgewählten Musikstücke per Rundfunk und sahen sich im Nachhinein als die Urväter des DJings:

»[...] nicht nur Fessenden, auch deForest beanspruchte, der erste DJ gewesen zu sein. Er verwendete 1907 für seine erste Radiosendung aus einem Laboratorium des Parker Building in New York eine Schallplatte mit der Ouvertüre zu Gioacchino Rossinis Oper Wilhelm Tell. ›Natürlich gab es in diesen Tagen nicht viele Empfänger, aber ich war der erste Disckjockey‹, meint er. Nach DeForest gab es noch eine Reihe von Radiopionieren, die sich gerne als Urväter aller DJs gesehen hätten« (Poschardt 1996, 41).

Aus historischer Perspektive mag diese Feststellung korrekt sein – mit den Techniken und Strategien zur Gestaltung eines Musikprogramms, die wir mit der heutigen DJ-Praxis verbinden, hat diese Art der Musikpräsentation – das simple Auflegen einer Platte – allerdings noch nicht viel gemeinsam.◂12 Die erste innovative Leistung, die über das bloße Abspielen der Platten hinausging, fand in den dreißiger Jahren statt. Es war die Einführung eines unterhaltenden Rahmenprogramms zu den im Radio gespielten Platten, mit dem die DJs das erste Mal aus ihrem Schattendasein heraus die Aufmerksamkeit einer breiten Zuhörerschaft für sich gewinnen konnten. Sie spielten die Musik nicht mehr wahllos hintereinander ab, sondern begannen, die Songs in eine Reihenfolge zu bringen und zu kommentieren, Hintergrundinformationen über Entstehung und Interpreten der Musik zu liefern sowie verbale Überleitungen zwischen den einzelnen Stücken zu schaffen. Sie entwickelten ein Programm mit einem dramaturgischen Spannungsbogen, das sie auf individuelle Weise moderierten. Poschardt berichtet, dass die Radio-DJs in den Radiostationen entgegen den Absichten ihrer Arbeitgeber mit ihrer Programmgestaltung Erfolg beim Publikum hatten:

»Der DJ war ›jemand‹, und das, obwohl die meisten Radiostationen ihre DJs am liebsten in der Anonymität ließen. Die Stimme zwischen den Platten mußte unauffällig, ohne größere Brüche von Musikstück zu Musikstück geleiten, und sie mußte vor allem die vielen Werbespots in die Sendung einbinden. Dabei sollte die DJ-Persönlichkeit gegenüber den Produkten und der Musik

im Hintergrund bleiben. Ein Konzept, das nicht aufging. Denn die ersten Radio-DJs, die aus der Anonymität ausbrachen, wurden mit Fanpost überschüttet« (Poschardt 1996, 45).

Allerdings blieben die Radio-DJs, was die Auswahl der Musikstücke für das Programm anbelangte, weitestgehend unbeteiligt. Die Programmauswahl wurde von den Verlagen getroffen, und dies geschah hauptsächlich nach kommerziellen Gesichtspunkten. Die Schattenseite dieses von Quotendruck und Abhängigkeit gegenüber den Musikverlagen geprägten Szenarios stellen die seit den 20er Jahren gängige Payola-Praxis◂**13** und das Hitparaden-Radio◂**14** dar, die ihren Höhepunkt in den 50er Jahren erreichten. Die Leistung der DJs zu dieser Zeit bestand darin, den begrenzten kreativen Spielraum, der ihnen zur Verfügung gestellt wurde, optimal auszunutzen und dem Programm eine persönliche Note zu verleihen.◂**15** Die Gestaltung blieb dabei aber stets im Rahmen des bloßen Abspielens und Hintereinanderreihens der Songs, so dass der Originalcharakter der Werke erhalten blieb.◂**16** Die Praxis der Radio-DJs ist also nicht als künstlerisch-produktiver Akt anzusehen, sondern vielmehr als kreativer Akt der Vermarktung und originellen Unterhaltung innerhalb eines kommerziellen Kontexts.
Die Manipulation des musikalischen Ausgangsmaterials und die Schaffung eines neuen musikalischen Werks aus der Kombination einzelner Werke blieb den DJs eines anderen Szenarios vorbehalten. Diese Art des Musikprogramms, des sogenannten DJ-Sets oder Mixes, in dem das Einzelwerk der Gestaltung eines einheitlichen Programms untergeordnet wird, entstand in den 60er Jahren in New York und Chicago. Dabei veränderten sich zwei Parameter: Erstens der Ort, an dem DJs Musik auflegten, und zweitens die Funktion, die ihr Musikprogramm erfüllte. Der Ort verlagerte sich von den Radiostationen auf die Dancefloors der Klubs und auf die Blockparties der Ghettos. Die Musik wurde nicht mehr ausschließlich zu kommerziellen Zwecken aufgelegt, sondern um ein direkt anwesendes Publikums durch Live-Unterhaltung zum Tanzen zu bringen. Mit dieser Entwicklung vollzog sich eine grundlegende Transformation der Funktion und des Status des DJs oder seine Neudefinition, wie es Frank Ilschner ausdrückt:

»Der Disc Jockey hat einen traditionellen Ursprung in allen Radiostationen rund um den Globus, in denen Musik gespielt wurde, und einen modernen Ursprung in der Neudefinition seiner Grundfunktion. Diese Neudefinition des DJ's fand außerhalb von Radiostationen statt« (Illschner, Irgendwann, 22).

Das Erzeugen eines mitreißenden Musikmixes, getragen von ununterbrochenen und originellen Übergängen, wurde zur wichtigsten Aufgabe eines DJs.

So entstand der rhythmusbetonte DJ-Mix als eigenständige, abgeschlossene Einheit, durch den sich ein nicht abreißender, ständig an- und abschwellender Spannungsbogen zog. Die Fähigkeit, ein Publikum mit seiner Musikauswahl und Technik des Mischens zu begeistern, wurde zum wichtigsten Kriterium für den Erfolg eines DJs. Außerdem emanzipierte er sich von einer Randfigur, die mehr oder weniger von Radioprogrammchefs und Musikverlagen abhängig war, zu einem eigenständigen, künstlerisch-konstruktiven Musikprogrammierer sowie zum Hauptakteur einer aus dem Boden sprießenden DJ- und Klubkultur.

Die Idee, zwei oder mehrere Musikstücke auf irgendeine erdenkliche Weise zusammenzumischen und daraus etwas Neues hervorgehen zu lassen, wurde von nun an das zentrale Element eines jeden DJs, sei es in der Disco-, danach in der Hip-Hop- und noch später in der House- und Technomusik. Einer der ersten Pioniere auf diesem Gebiet war der DJ Francis Grosso: Er erfand die Technik des Backcueings, des schnellen Zurückdrehens der Platte, ohne dass dadurch die Bewegung des Plattentellers gebremst wurde. Damit konnte er bei einer neuen Platte an die gewünschte Stelle springen und sie zu einem beliebigen Zeitpunkt mit der richtigen Geschwindigkeit zu der bereits laufenden Platte hinzumischen. Er entwickelte auch die Technik, rhythmische Fragmente und Vocals aus unterschiedlichen Genres in den Mix zu integrieren oder aus der Kombination einzelner Elemente unterschiedlicher Songs neue Songs zu kreieren. Schließlich war er der erste, der die Pitch-Funktion der Plattenspieler und die Vorhörfunktion des Mischpults nutzte, um Tempo und Harmonie der Songs exakt zu synchronisieren.

Mit der Entwicklung des DJs zum Künstler und seiner wachsenden Popularität innerhalb der Disco- und Partyszene wandelte sich auch das Abhängigkeitsverhältnis zwischen DJ und Plattenindustrie: Durch ihr Gespür für die musikalischen Ansprüche des Publikums und umgekehrt durch ihren wachsenden Einfluss auf dessen Musikgeschmack wurden die DJs als Vermittler zwischen Plattenindustrie und deren potentiellen Konsumenten immer mächtiger. Es entstand eine Musikproduktion, in der Musikstücke direkt für DJs mit dem Zweck, auf dem Dancefloor gespielt zu werden, kreiert wurden. Die Form und Struktur der Musikstücke, der Dancetracks, wurden standardisiert: Es entwickelten sich unterschiedliche Genres mit spezifischen Stücklängen und speziellen Instrumentierungen und Arrangements. Dies ermöglichte den DJs einfacheres, präziseres Mixen und die zukünftige Konzentration auf die Entwicklung kreativer Techniken des Mixens.

Kriterien und Techniken der Programmgestaltung des professionellen DJs

Im Folgenden soll versucht werden, die einzelnen Schritte der Programmgestaltung eines professionellen DJs nachzuvollziehen, womit hauptsächlich der DJ gemeint ist, der das DJing als Beruf in Klubs und auf Partys im kommerziellen Rahmen ausübt. Der Übersichtlichkeit halber werden an dieser Stelle andere Typen des DJs ausgeblendet, wie z.B. der Mobile-DJ oder der Bedroom-DJ, der vor allem zu seiner privaten Unterhaltung Platten auflegt.

Motivation

Die Motivation eines DJs ist es, mit seiner Programmgestaltung ein Publikum zu unterhalten. Damit arbeitet er direkt auf seine Zielgruppe hin. Die Überzeugungsarbeit, die der DJ liefern muss, um sie zu begeistern, besteht in einem abwechslungsreichen Set, das genügend Überraschungsmomente bietet. Dabei sind die speziellen Ansprüche innerhalb der DJ-Zunft weit gefächert: Während sich ein Club- und Party-DJ im lokalen und regionalen Bereich damit begnügt, das Publikum zum Tanzen zu bringen und ihm Zerstreuung zu bieten, geht es einem international bekannten und gefragten DJ zusätzlich darum, einen originellen musikalischen Stil und eine künstlerische Handschrift des Mixens zu entwickeln – kurzum, einen Wiedererkennungswert zu schaffen, um sich von der Konkurrenz abzuheben. Sein Ziel ist, das tanzende Publikum mit dem Set in seinen Bann zu ziehen und es in kollektive Ekstase zu versetzen. Eher die Ausnahme stellt schließlich der DJ mit visionärem Anspruch dar, der mit seinen DJ-Sets und Musikproduktionen Ideen und Aussagen vermitteln will. Er versteht sich als Musiker und Künstler, der über Ursprung, Auswirkung und Zukunft der DJ-Kultur reflektiert. Exemplarisch sei hier DJ Spooky genannt, der sich als DJ mit seinen Remixen im Kontext der modernen, bildenden Kunst verortet und u.a. an Marcel Duchamps Arbeiten anknüpft:

»I decided to do a remix of Marcel Duchamp's Sculpture Musical and Erratum Musical works along the lines of a web-based Dj project because I thought it would be interesting to bring the issues of rhythm science to both art and a broader public, to reconcile of double and triple into multiplex consciousness through the lens of the historical avant-garde. [...] During the time that I spent researching for Errata Erratum, I found so many examples of how DJ culture intersected with some of the core tenets of the twentieth-century avant-garde that it seems to have unconsciously absorbed them all« (Miller 2004, 93).

Thema und Recherche

Das Thema für ein DJ-Set in einem kleinen Klub ergibt sich meistens durch das musikalische Genre, für das sich ein DJ, seinem Musikgeschmack folgend, ent-

schieden hat. Innerhalb eines Genres wie House, Techno, Drum'n'Bass oder Ambient gibt es meist genügend Subgenres, mittels derer sich ein DJ ein besonderes Profil zulegen kann. Ein House-DJ kann z.B. aus den Subgenres Progressive-, Vocal-, Garage-, Tech-, Elektro-, Deep- und Dreamhouse eine individuelle Auswahl an Platten treffen, um seinem bereits erwähnten Anspruch, einen originellen Musikstil zu entwickeln, gerecht zu werden. Bei der Themenwahl stehen also formalästhetische Kriterien im Vordergrund, wogegen inhaltliche Kriterien der Musik keine Rolle spielen. Der Rahmen seines Themas wird außerdem durch die musikalische Ausrichtung des Klubs und durch die Zusammensetzung der Zielgruppe begrenzt.
Die wichtigste Bedeutung für die Qualität des Sets kommt dem Archiv des DJs zu: Je umfassender und vollständiger es ist, desto mehr Abwechslung innerhalb seines Genres kann ein DJ seinem Zielpublikum bieten und desto besser kann er auf dessen Ansprüche eingehen. Dies ist ein prägnantes Beispiel für die Methode, die Miller mit dem Paradox »The Changing Same« bezeichnet:

»The same track? The same beat? Day after day, night after night … it would be like some kind of living death if that were to happen in Dj culture. Unfortunately, that's how much of the culture works. But there are those – from Jamaican dub artists to Silicon Valley engineers – who want to counter this entropy. They propagate what Amiri Baraka called ›The Changing Same‹: offering iterations of versions and versions of everything, all change all the time« (Miller 2004, 17).

Die Archivpflege und Recherche hat für den DJ einen sehr hohen Stellenwert innerhalb seiner Tätigkeit. Seitdem Musikvertriebe und Plattenläden den Versand ihrer Platten über Onlineshops etabliert haben, ist die Recherche nach geeignetem Material viel komfortabler geworden. Die Masse an täglich über das World Wide Web angebotenen Musikträgern, zu denen sich auch Audio-CDs und Musik in datenreduzierten Formaten wie Mp3 gesellt haben, ist schier unüberschaubar und bietet einem anspruchsvollen Musikgeschmack genügend Recherchemöglichkeiten.
Die Mehrzahl der professionellen Klub-DJs beschränkt sich bei der Recherche auf ihr musikalisches Genre und legt besonderen Wert darauf, die aktuellsten Platten – am besten noch vor ihrer offiziellen Veröffentlichung – in ihren Plattenkoffer zu bekommen, um ein individuelles und exklusives Set präsentieren zu können. Eine spezielle Form der Recherche nach geeignetem Musikmaterial ist das Stöbern nach alten Klassikern des Genres, das sogenannte »diggin' in the crates«. Dieser Tätigkeit gehen allerdings eher die DJs nach, deren Hauptmotiv das Anlegen eines über die üblichen Genregrenzen hinausgehenden Archivs ist, das dann außerdem als Samplequelle für neue Musikproduktionen dient.

Die Auswahl der Platten für ein spezielles Set ist ein wichtiger Schritt innerhalb der Programmierung. Vor der Präsentation wird eine Vorauswahl getroffen, denn in den Plattenkoffer des DJs passt nur ein geringer Teil des Gesamtarchivs. Hierbei spielen wiederum das Klubszenario und das Zielpublikum eine tragende Rolle: Die Plattenauswahl will wohlüberlegt sein, denn weichen die Art des Etablissements oder das Alter des Publikums vom erwarteten Szenario ab, dann müssen genügend musikalische Alternativen vorhanden sein. Die konkrete Zusammenstellung des Sets bleibt daher bis zur Präsentation offen.

Anordnung

Aus der Vorauswahl stellt der DJ mehr oder weniger spontan während der Präsentation das endgültige Set zusammen. Mit der Gestaltung des Sets geht er direkt durch eine fortlaufende Kommunikation auf die Zielgruppe ein: Einerseits bekommt er das direkte Feedback des Publikums, das durch losgelöstes Tanzen und entspannte Unterhaltung seine Zustimmung zum Programm signalisiert oder eben nicht. Im letzteren Fall und für den Fall, dass das Publikum spezielle Musikwünsche an ihn richtet, muss der DJ schnell reagieren und notfalls sein Konzept ändern können. Andererseits kann er das Publikum mit seinem Mix direkt manipulieren: Er kann es z. B. durch die richtige Plattenauswahl und die Anwendung entsprechender Mix-Techniken und Effekte gezielt zum Tanzen animieren.

Konkret bieten sich dafür beispielsweise das kontinuierliche Aneinanderreihen rhythmisch intensiver Tracks, die Erhöhung der Mixfrequenz, rhythmisch versetztes Ineinandermischen mehrerer Platten oder die Anwendung von Hall- und Delay-Effekten und der Loop-Funktion an. Die grundlegende Strategie ist allerdings, den Höhepunkt des Sets langsam aufzubauen und die wirkungsvollen Tracks für den Höhepunkt des Abends aufzubewahren. Das Erzeugen eines kontinuierlichen Spannungsbogens, der durch ein periodisches An- und Abschwellen der rhythmischen Intensität geprägt ist und durch den der DJ sein Publikum abwechselnd fordern und ihm Zeit zur Entspannung lassen kann, ist dabei eine wirkungsvolle Dramaturgie. Eine spezielle Technik innerhalb dieser ist z. B., das Publikum auf die Folter zu spannen, indem der DJ ein populäres Stück während des Mixes immer wieder kurz anspielt, aber erst am Schluss seines Sets komplett laufen lässt. Jedes DJ-Set wird also zu einem einmaligen und individuellen Ereignis, da es stark von externen Faktoren beeinflusst wird.

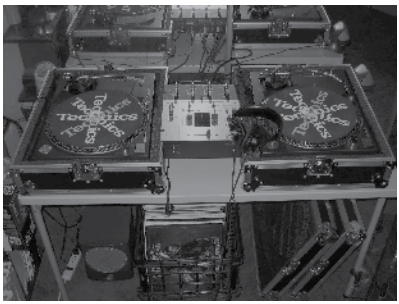
Die wichtigste Gestaltungsmöglichkeit bietet sich bei den Übergängen zwischen den einzelnen Stücken. Da das Material, wie bereits angesprochen, weitestgehend vom Tempo, vom Arrangement und von der Taktstruktur standardisiert ist, fällt das Kombinieren der einzelnen Tracks leicht. Wie bei einem

Baukasten können die einzelnen Elemente des Mixes untereinander getauscht werden, ohne die musikalische Stimmung des Sets zu verändern. Da außerdem die Bedeutung des Einzelwerks in der Dancemusic und der DJ-Kultur in den Hintergrund getreten ist, spielt auch die Position der einzelnen Musikstücke eine dem Gesamteindruck des Sets untergeordnete Rolle.

Die grundsätzliche Methode beim Mixen ist der Beatmix: Die neue Platte wird dabei per Kopfhörer vorgehört, der bereits laufenden Platte vom Tempo her angeglichen und dann mit dem richtigen Timing zugemischt. Timing beschreibt hier den Zustand, dass beide Platten synchron laufen, d.h. jeweils mit dem Anfang eines Takts zusammenlaufen oder besser noch mit dem ersten Takt eines Patterns, das je nach Taktstruktur etwa acht oder sechzehn Takte umfasst. Die Standardisierung der Dancetracks auf eine einheitliche Taktstruktur ist der wichtigste Parameter für ihre Kompatibilität untereinander. Denn die Taktstruktur als Orientierung ermöglicht dem DJ, auch die Höhepunkte und Breaks der Tracks synchron oder kontrapunktisch zu mischen. Mit dieser Technik kann der DJ eine kontinuierliche Spannungskurve während der Übergänge erzeugen. Eine Besonderheit, auf die der DJ dabei achten muss, ist der Groove◂17 eines Stückes. Allerdings ist auch dieses Element innerhalb eines Genres weitestgehend standardisiert. Ebenso eröffnen ihm Harmonie und Melodie der Tracks einen kreativen Spielraum, um durch bewusste Dissonanzen Spannung während der Übergänge zu generieren.

Ein wichtiges Element ist die Technik, die dem DJ zur Verfügung steht. Exemplarisch seien hier der DJ-Plattenspieler und der Mixer genannt. Die elementare Manipulationsmöglichkeit über den Plattenspieler ist die Pitch-Funktion, die eine Feinjustierung der Abspielgeschwindigkeit ermöglicht und ihn von herkömmlichen Plattenspielern unterscheidet. Durch die offene Konstruktion und den freien Zugriff auf die Platte eignet er sich bestens zum Vor- und Zurückziehen des Tonträgers, was dem DJ erlaubt, eine Platte an einer beliebigen Stelle zu einem beliebigen Zeitpunkt in eine andere Platte zu mischen. Der Mixer ermöglicht mit seinen Hauptfunktionen, dem Vorhören, dem Crossfader und der EQ- und Effekt-Sektion, das nahtlose Mischen der verschiedenen Stücke. Die Vorhörfunktion erlaubt das Anhören einer Platte unabhängig von der gerade laufenden. Mit Hilfe des Crossfaders kann die neue Platte dann stufenlos hinzugemischt werden. Mit der EQ- und

Abb. 3: Die typische Anordnung von Plattenspielern und Mixern eines DJs



Effektsektion kann der DJ die Klangcharakteristik der einzelnen Platten ebenfalls unabhängig voneinander anpassen.◂18

Präsentation

Das Hauptbetätigungsfeld der professionellen DJs sind Musikklubs mit kleinem Publikum oder Festivals und Raves mit zum Teil sehr großem Publikum. Im Gegensatz zum passiv gehaltenen Zuschauer im Apparat Kino soll die Tanzfläche den Discobesucher zu körperlicher Aktivität animieren. Die Präsentation des Musikprogramms zielt dabei einheitlich auf das Tanzen ab. Ein wichtiges Hilfsmittel hierfür ist die Gestaltung der Atmosphäre der Örtlichkeit mit dem Ziel, die Wahrnehmung des Publikums auf den auditiven Sinn zu fokussieren. So wird beispielsweise die Tanzfläche verdunkelt und die Beleuchtung synchron zur Musik gestaltet. Für diese Aufgabe hat sich neben dem DJ der Lightjockey als Assistent etabliert. Als eine weitere Praxis haben sich Videoshows entwickelt, die meist von Videojockeys, kurz VJs, auf Leinwände projiziert werden. Diese Shows werden mittels spezieller Videosoftware in Echtzeit und synchron zur Musik erstellt.

Die gesamte räumliche Präsentation verfolgt den Zweck, das Zeitempfinden des Publikums aufzulösen und seine Aufmerksamkeit direkt und ausschließlich auf den DJ und sein Musikprogramm zu konzentrieren. Das Ziel besteht darin, ihm ein emotional intensives Erlebnis zu bieten, bei dem es sich von der gewöhnlichen Raum-Zeit-Wahrnehmung befreien und dem Pulsschlag der Musik hingeben kann. Die Veranstalter von Technoparties haben das Konzept perfektioniert, eine künstliche Erlebniswelt zu erzeugen, in der die Besucher abgeschottet von der Außenwelt ihre Alltagsprobleme vergessen können. Im Zentrum dieser Welt liegt die in Laserlicht und Nebelschwaden getauchte Tanzfläche, auf der die Menge durch die hypnotische Musik berauscht einer kollektiven Ekstase entgegentanzen kann.

Die Wahrnehmung der Musik durch das Publikum ist dabei ein zentraler Aspekt. Auch wenn sich die inhaltlichen Aussagen der Musik eher in oberflächlichen ästhetischen Kategorien abspielen und der DJ-Mix primär auf das körperliche Empfinden des Publikums abzielt, kommt es auf der Tanzfläche durch die Konzentration auf das Ich zu intensiven Assoziationsflüssen bei den Besuchern. Innerhalb des linear ablaufenden DJ-Mixes werden vom Einzelnen individuell Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Musikstücken gebildet. Häufig werden mit einem bestimmten Musikstück emotional intensive Erlebnisse und Erfahrungen sowie subjektive Wahrnehmungen verknüpft und darauffolgend durch dieses erinnert.

Der DJ-Mix hat selten komplexere Bedeutungsebenen. Symbolische, metaphorische oder metonyme Inhalte, wie sie beim Film und beim Filmprogramm eine Rolle spielen, gehen durch die Einordnung des Einzelwerks unter die Dramaturgie des Mixes weitgehend verloren. Vereinzelt werden Musikstücke in metonymer Weise gebraucht, indem DJs, die Fachpresse oder das Publikum sie zu Klassikern eines Genres erklären und diese dann stellvertretend für das Genre oder die DJ-Kultur erwähnen und präsentieren. Weiterführende Inhalte und Aussagen innerhalb der Musikstücke oder des gesamten Musikprogramms werden vom Publikum selten gefordert, da im Vordergrund die emotionale, präsentische Kraft der Musik steht und nicht ihr textueller Inhalt. In der Entwicklung der elektronischen Tanzmusik hat dementsprechend die Songstruktur stetig an Bedeutung verloren und ist zuletzt in der Technomusik zu Gunsten einer reinen Perkussivität und Geräuschgestaltung aufgegeben worden. Gesungener Text wird hier nur noch als Versatzstück verwendet.

Ein weiteres Element der Präsentation ist die Inszenierung des DJs als Hauptfigur des Abends. Durch die zentrale und erhöhte Position auf der DJ-Kanzel entwickelt er eine starke räumliche Präsenz. Versteckt hinter allerlei technischen Geräten und im Zusammenspiel mit der Dunkelheit und der hinter ihm flackernden Lightshow nur schemenhaft erkennbar, verkörpert er den geheimnisvollen Magier. Innerhalb der Underground-, Techno- und Houseszene wird die mystische Überhöhung des DJs auf die Spitze getrieben und häufig im Zusammenspiel mit wirksamen Rauschmitteln regelrecht zelebriert. Ein interessantes Beispiel dafür ist der deutsche Techno-DJ und Produzent Sven Väth, einer der Pioniere der elektronischen Tanzmusik in Deutschland. Poschardt beschreibt ihn bildhaft mit dem Musikjournalisten Rainald Goetz als » [...] Schamanen mit Rucksäckchen, einen Medizinmann, Fürsten, Napoleon, Luzifer mit weißer Maske und rauher Stimme – Ein Einsamer und Weiser« (Poschardt 1996, 309).

Die Unnahbarkeit des DJs ist ein weiteres Motiv der Selbstinszenierung innerhalb der DJ-Kultur. Ähnlich einem Illusionisten, dem die Offenlegung seiner Zaubertricks gleichsam die Berufsgrundlage entziehen würde, lässt sich der DJ nur ungern in die Platten- und ›Trickkiste‹ schauen, weil darunter sein Nimbus als Magier leiden würde. Elemente der verbalen Moderation finden sich eher selten und beschränken sich auf die Ankündigung der folgenden DJs oder auf das Spielen der letzten Platte. Im Drum & Bass, einem speziellen Bereich der elektronischen Tanzmusik, hat sich allerdings die Tradition entwickelt, dass ein MC, ähnlich den Hip-Hop-MCs, die in der Anfangsphase des Hip Hop den DJ unterstützten, die Moderation des Programms übernimmt und in Form von schnellen Raps das Set des DJs kommentiert.

Abb. 4: Beispiel eines Flyers für eine Drum & Bass-Party

Eine Veranstaltung, auf der meistens mehrere DJs ihr Set präsentieren, wird je nach Größe und Budget über Printmedien und TV sowie durch das Verteilen von Flyern in Mode- und Musikläden angekündigt. Durch das spezielle Design der Flyer, Anzeigen und Werbespots werden die potentiellen Besucher der Party auf das Erlebnis eingestimmt. Auf dem Flyer befinden sich meist die Namen der DJs, die auf der Veranstaltung auflegen, und die Angabe ihres Musikstils. Auch Symbole und Statements, die den Mitgliedern einer speziellen Subkultur die Authentizität der Veranstaltung garantieren, werden auf dem Flyer platziert.

4. Musikvideoprogramme – ein Interview mit Jessica Manstetten

Nach dem Ausflug in die musikalische Programmierkunst widmet sich das folgende Interview der Programmierung von Musikvideos, einem Bereich des Kurzfilmprogramms, in dem die Programmiertechniken von Musiksongs mit denen von Kurzfilmen zusammenfließen. Jessica Manstetten programmiert

Abb. 5: Jessica Manstetten

seit fünf Jahren Musikvideoprogramme für die Internationalen Kurzfilmtage Oberhausen und hat auch für andere Filmfestivals, u.a. das Internationale Frauenfilmfestival Dortmund, das Media Art Festival Impakt und das Internationale Kortfilmfestival Uppsala, Musikvideos zusammengestellt.

Worin unterscheiden sich Musikvideos im Vergleich zu anderen Kurzfilmen?

Im Unterschied zum Kurzfilm ist beim Musikvideo immer die Musik als Grundlage gegeben. Dadurch liegt von Anfang an der kreative Fokus des Regisseurs auf dem Bild, der hier visuell experimenteller arbeiten kann. Die Musik ist Inspirationsquelle und gibt den roten Faden vor. Ein Song hält auch den Zuschauer zusammen, übt gewissermaßen eine Schutzfunktion aus, die es der visuellen Ebene ermöglicht, frei zu flottieren. Und die Gesetzmäßigkeiten von Raum und Zeit werden ja gerade im Clip gerne auf den Kopf gestellt. Beispielsweise würde ein Gondry-Video ohne die Musikebene auseinanderfallen. Deshalb ist auch eine ausreichende Vorführlautstärke für Musikvideos Grundvoraussetzung bei der Präsentation.

Welche Unterschiede ergeben sich dadurch für die Zusammenstellung eines Musikvideoprogramms?

Ein normales Kurzfilmprogramm ist vom Thema viel inhaltsbezogener als ein Musikvideoprogramm, und es wird oft nicht so stark auf die musikalische Ebene geachtet. Bei Musikvideoprogrammen spielt die musikalische Richtung eine wichtige Rolle in der Zusammenstellung. Wenn ich Musikvideos hintereinander setze, achte ich genauso auf die Soundebene wie auf die visuelle Ebene. Vielleicht stelle ich die musikalische Ebene unbewusst sogar in den Vordergrund. Ich höre dann, ob ein Song neben den anderen passt bzw. sich entfalten kann, und dann erst schaue ich auf die Bilder und suche dort nach Verbindungen. Diese suche ich dann aber auch viel stärker auf der formalen Ebene als auf der inhaltlichen. Es gibt natürlich Ausnahmen, z. B. bei zwei unterschiedlichen Arbeiten zum gleichen Stück. Da kann man sich für die Vergleichsebene entscheiden und beide Arbeiten direkt hintereinander zeigen oder im Programm verteilen. Das hängt für mich von der Verschiedenheit der Videos ab. Das Anordnen ist ein sinnlicher, unbewusster Prozess, und die Kriterien dafür lassen sich nur schwer in Worte fassen. Wie man die Soundebenen nebenein-

anderstellt, ob das nun homogen oder konträr ist, hängt auch vom jeweiligen Programmierstil ab. Ein weiterer Unterschied ist, dass Musikvideos oft ähnlich lang sind, sodass man sich keine Gedanken über die Platzierung von kurzen und langen Filmen im Programm macht.

Kommen wir zu den verschiedenen Schritten der Programmierung: Womit beginnst Du Deine Arbeit an einem Programm?
Zunächst einmal geht es um die Themenfindung, falls kein Thema vorgegeben wird. Wenn das Filmprogramm in alphabetischer Reihenfolge die neusten deutschen Musikvideos als Wettbewerb zeigen soll, ist natürlich nicht viel zu programmieren. Ein internationales Best-of-Programm der letzten zwei Jahre ist programmatisch schon interessanter, da man mehr Spielraum hat. Es gibt natürlich auch ganz freie Themenvorgaben, wie eine eigene Auswahl von 25 besonderen Musikvideos. Die Themenbereiche können vielfältiger Natur sein, so z.B. zu Sujets wie Zukunftsutopien, Körperbilder, Kindheit, Tanzvideos, dokumentarische Videos usw. Das Musikvideo versteht sich ja eher als ›zeitgeistiges‹ Medium, versucht selber Trends zu setzen und bedient sich mit Vorliebe aus dem großen Topf popkultureller Mythen. Da bieten sich viele Anschlüsse an. Die Themenfindung ergibt sich aus Sichtungen und aus eigenen Interessen. Wenn ich eine interessante Idee finde und dazu noch ein paar weitere Musikvideos kenne, kann sich daraus ein Thema entwickeln. Hier ist ein ›angesichteter Background‹ sehr hilfreich. Da das Musikvideo gerne die Bedingungen unserer eigenen Wahrnehmung hinterfragt, kann der Fokus auch auf der formalen Seite liegen, verschiedene visuelle Techniken, die miteinander verwoben werden oder auch die Konzentration auf ein Genre wie z. B. das dokumentarische.
Des Weiteren recherchiere ich intensiver zu diesem Thema. Dabei wähle ich die Musikvideos nach meinem persönlichen Geschmack aus, suche also meine Favoriten zu einem Thema. Die Zielgruppe spielt in dieser Phase noch keine Rolle. Entscheidend ist für mich bei der Auswahl zunächst die inhaltliche und visuelle Umsetzung des Musikvideos, weniger mein Musikgeschmack, obwohl man tatsächlich kaum ein Video programmieren würde, dessen Musik man – zumindest in Verbindung mit der visuellen Ebene – nicht auch schätzt.
Ein Programm ist bei mir maximal 90 Minuten lang, was ich dann aber schon viel finde. Im Schnitt habe ich nach der Recherche 12-18 Musikvideos zu einem Thema. Dabei ist es gar nicht so einfach, Kopien in einer vorführbaren Qualität zu finden. Die Labels pflegen oft keine Archive, sondern besitzen nur aktuellere Videos, und die Musiksender haben auch längst nicht alles und sind zudem recht teuer. Videos aus dem Internet in YouTube-Qualität können nicht auf einer Leinwand gezeigt werden.

Wie gehst Du vor, wenn Du Deine subjektive Auswahl zusammenhast?
Nach der Recherche geht es an die Anordnung. Hier denke ich jetzt auch an das Publikum. Zuerst interessieren mich ein guter Einstieg und Ausstieg für das Programm. Wie kann man den Zuschauer in das Programm reinholen? Und will ich mit dem letzten Video das Programm langsam und nachdenklich ausklingen lassen oder nochmal mit einem lauten Knall enden? Wenn Anfang und Ende stehen, geht es um die Anordnung dazwischen. Eher schwierige Filme setzte ich beispielsweise lieber in die Mitte, damit das Publikum nicht kurz vor dem Programmende das Kino verlässt. In der Anordnung der Filme nebeneinander soll sich möglichst formalästhetisch und inhaltlich nichts zu sehr wiederholen – es geht um genug Abwechslung in Ton und Bild innerhalb eines Themas – nicht zu homogen, aber auch nicht zu heterogen. Bei zu ähnlichen oder unterschiedlichen Videos suche ich dann Lückenfüller, um ein wenig Platz zu schaffen. Ob zwei Videos letztendlich nebeneinander passen, hängt aber hauptsächlich vom Übergang ab. Dabei achte ich dann tatsächlich zunächst auf die Musikebene und dann auf das Bild.

Wie gestaltest Du die Übergänge in Deinem Programm?
Ich möchte homogene Übergänge vermeiden. Ich versuche gerade keinen Fluss zwischen den Musikvideos herzustellen – arbeite also lieber konträr. Wenn die Musikvideos nebeneinander zu gleich sind bzw. ähnlich funktionieren, fehlt mir der Mehrwert. Natürlich gibt es auch bei konträren Übergängen immer noch genügend Parallelen auf der musikalischen und bildlichen Ebene. Außerdem sollen die Musikvideos für sich als einzelne Werke stehen, und dazu muss der Zuschauer zwischen den Videos aus dem Fluss geholt werden, nach jedem Eintauchen auch wieder auftauchen. In Oberhausen haben wir zwischen den Videos bewusst kurze Lichtpausen gesetzt, damit der Zuschauer Abstand gewinnt und reflektieren kann.

Welche Rolle spielen für Dich die Anmoderation und der Programmtext?
Der Programmtext ist für mich wesentlich, dort kann ich in das jeweilige Thema einführen, Hintergrundinformationen vermitteln und den Zuschauer auf unzugänglichere Arbeiten vorbereiten. Die Erwartungshaltung des Rezipienten ist in der Regel nicht zu unterschätzen. Erwartungen beeinflussen die eigene Wahrnehmung, und ich versuche immer, Neugier und Offenheit vor dem *Screening* dagegenzusetzen. Dabei geht es allerdings weniger um eine inhaltliche Beschreibung der einzelnen Videos als vielmehr um eine Vorstellung des gesamten Programms, warum diese Zusammenstellung im Hinblick auf eine oder mehrere Fragestellungen Sinn machen könnte. Die Anmoderation dient

im Grunde den gleichen Zwecken, wobei man hier einen persönlichen Kontakt zum Publikum aufbaut, den ich im Übrigen sehr schätze, weil somit auch direkte Reaktionen möglich sind. Die Anmoderation führt kurz in das Programm ein, hat aber niemals einen Referatscharakter. Und ich möchte dem Publikum vor allen Dingen anbieten, mich bei Fragen oder Anmerkungen nach dem *Screening* persönlich anzusprechen. Das erhöht das Feedback, denn in der Regel ist der Zuschauer viel ungehemmter, wenn man unter vier Augen spricht als in einem gefüllten Kinosaal.

Bekommst Du Feedback zum Programm selbst?
Ich hab es ja gerade schon kurz angesprochen, Feedback ist für mich eigentlich unerlässlich. Ich glaube, das geht fast jedem so, der vor Publikum etwas präsentiert, sei es Musik, Theater oder Bilder. Ich achte schon auf die Reaktionen während der Vorführung. Die sind meist sehr spontan und direkt – was Kinder bei Kinovorführungen noch ganz ungefiltert tun – und manchmal auch heftig und mit Widerstand verbunden – so z.B: »Das ist doch kein Musikvideo!« und daraufhin den Saal verlassen. Im besten Fall diskutiert man mit derjenigen Person nach der Vorstellung über Sinn und Unsinn von Definitionen eines Musikvideos, denn reiner Widerstand verhärtet ja in der Regel eher die bestehende Ansicht. Dennoch gefallen mir gerade heftige Reaktionen, weil man plötzlich denkt, tatsächlich etwas Unbewusstes ausgelöst zu haben. Direkte Gespräche nach den Vorstellungen finden fast immer statt, es kommen Fragen zu einzelnen Videos, aber auch häufig zur Musik. Fast immer werden von Zuschauern musikalische Entdeckungen gemacht. Das Großformat wird dankbar angenommen, einzelne Details werden auch für Internetfreaks plötzlich erst sichtbar. Und es gibt auch Feedback zum Gesamtprogramm, also weniger zu einzelnen Arbeiten als zum Ganzen, was mich persönlich immer am meisten interessiert. Über einzelne Arbeiten kann man immer streiten. Bei einem Screening in Uppsala konnte ich z.B. nicht persönlich anwesend sein, und wenn ich das Programm im Katalog lese, ist es mir merkwürdig fremd bis abstrakt – trotz Erzählungen und Tatsachenberichten einer mir nahstehenden Person.

Was ist Dein Anspruch an Musikvideoprogramme?
Es geht darum, die Arbeit der Regisseure zu würdigen, die beim Musikvideo wie in der Werbung vollkommen in den Hintergrund treten, was übrigens auch allgemein akzeptiert wird. Aber es geht auch um das Zusammenkommen von Musik und Bild, also in gewissem Sinn auch von Musiker und visuellem Künstler und dem, was daraus entstehen kann. Im besten Fall hat beim Zuschauer eine Horizonterweiterung stattgefunden, so z.B. – wie schon gesagt – die Klischees

des Musikvideos in beide Richtungen zu sprengen, ganz einfach formuliert: a) das ist doch kein Musikvideo oder b) das ist ja tatsächlich ein künstlerisches Werk, obwohl es doch reines Promotionsmittel ist. Unterschiedliche Bildverfahren, z. B. klassische Animationstechniken, die mit digitalen verwoben werden, können neue Publikumsschichten erreichen, denen ältere Techniken gar nicht mehr bekannt sind. Die Präsentation im Großformat oder auf Leinwand verändert eindeutig die Wahrnehmung von Musikvideos und auch die damit einhergehenden Erwartungen. Wenn man etwas immer nur im QuickTime Format oder im Vorbeigehen auf dem Fernsehbildschirm sieht, kann der Leinwandeffekt ein bleibender sein. Und mir geht es, allgemein gesprochen, beim Musikvideo um dessen visuelle Originalität, den respektlosen Umgang mit Regeln, das Aufbrechen räumlicher, zeitlicher oder visueller Codes zur Erschaffung neuer Räume oder ganzer Welten, Humor und Komik im Hinblick auf unser gesellschaftliches Funktionieren, Perspektivenwechsel, Identitätsfragen und Körperbilder. Weil Musik und Bild so eng miteinander verwoben sind, ist es auch eine Frage des sinnlichen Erlebens. Es braucht auf jeden Fall eine gewisse Lautstärke, um sich in seiner Intensität und Dichte zu entfalten.

Wie steht es um die Anerkennung Deiner Arbeit auf der Festivalseite?
Es ist nicht so, dass die Zusammenstellung bzw. das Programmieren immer respektiert wird. Es gab schon Vorführer, die zu mir kamen und meinten, es wäre aus technischen Gründen günstiger, die Reihenfolge zu verändern. So nach dem Motto: Das geht doch klar oder liegt dir etwa was an der Reihenfolge? Auch wurden schon mal Compilationtapes des Programms ohne die jeweiligen Abspänne zusammengestellt, um einen Fluss zu garantieren, den ich ja gerade aufbrechen möchte. Das geht dann schon in die Richtung des Nichtrespektierens oder Nichtanerkennens. Mich persönlich ärgert das. Es handelt sich dabei aber um Ausnahmen. Auch eine gewisse Gleichgültigkeit oder Nachlässigkeit gegenüber einer guten bzw. bestmöglichen Vorführqualität macht sich breit. Das gilt aber nicht nur für Musikvideos, sondern für Filmprogramme auf Festivals generell.

Kann man von einer Kunst des Programmierens sprechen?
Ich finde den Kunstbegriff etwas hoch gewählt, aber man merkt, ob ein Programm gut zusammengestellt ist oder einfach aus hintereinandergesetzten Filmen besteht. Jeder hat seine persönliche Handschrift, nach der er sein Programm zusammenfügt, und das merkt auch der Zuschauer. Mir erscheint es auf gewisse Weise auch paradox: Man möchte einen Fluss erzeugen und dennoch Einschnitte machen, um genau diesen Fluss wieder zu durchbrechen. Es

ist vielleicht schon eine Art künstlerische Aufgabe, den Zuschauer eintauchen zu lassen und ihn zum richtigen Zeitpunkt aber auch wieder aus ›seinem eigenen Film‹ herauszuholen, um die Möglichkeit zur Reflexion zu bieten, die dann nicht nur in den eigenen, oftmals festgefahrenen Bahnen verläuft.

Kannst Du Dir für ein Musikvideoprogramm fließende Übergänge vorstellen, wie sie z.B. ein DJ für Songs zusammenmischt?
Im Kontext eines Festivalprogramms eher nicht, weil es mir ja gerade beim Musikvideo um den Respekt vor dem Einzelkunstwerk geht, nämlich dass man das Musikvideo als eigenständige Gattung des Kurzfilmgenres begreift. Dennoch ist das Mixen natürlich ein interessanter Ansatz, den ich mir eher auf ein Thema bezogen vorstellen könnte und ganz besonders hinsichtlich des ›VJing‹, also des Generierens von Bildern zur Musik in Echtzeit. DJ SWB zum Beispiel reiht nicht unterscheidbares Material von Hip-Hop-Clips aneinander, wo mir der Mehrwert ein Rätsel bleibt, abgesehen vom visuellen homogenen Brei, der dieses Genre auszeichnet.◂19 Was Visuals betrifft, fände ich es z.B. spannend, politische oder gesellschaftliche Themen oder Entwicklungen mit TV oder Found Footage-Material an einem anderen Ort und in anderer Atmosphäre (ob im Club oder im öffentlichen Raum) aufzubereiten und somit einen Perspektivenwechsel anzubieten. Die rein formalen, grafischen Spielereien finde ich eher monoton.

Welche Parallelen und Unterschiede siehst Du in der Programmierung von Mixtapes, DJ-Sets und Musikvideoprogrammen?
Grundsätzlich geht es um die Erzeugung eines Energieflusses. Ob und wie dieser unterbrochen, umgelenkt oder intensiviert wird, ist Sache des jeweiligen Programmierers. Ich denke, für Mixtapes ergeben sich ähnliche Fragen wie für ein Musikvideoprogramm: Für welchen Anlass entsteht das Tape? Möchte ich die Zuhörer mitnehmen oder auch Kontrapunkte setzen? Gibt es fließende Übergänge oder Einbrüche? Beim Filmprogramm kommt die Bildebene hinzu, die meine Entscheidungen natürlich zusätzlich beeinflusst. Mixtapes sehe ich auch eher für den Gebrauch im Privaten konzipiert: also für Freunde, zum Autofahren, für private Partys und weniger für den öffentlichen Raum und damit für ein öffentliches Publikum.
Beim DJing ist es natürlich kontraproduktiv, Pausen zwischen den einzelnen Tracks zu setzen. Da hier der Körper in Bewegung ist und der Verstand abschalten soll, dienen die Übergänge der Erzeugung eines Tanzflusses, der natürlich – je nach Intention des DJs – durch Beatwechsel unterbrochen werden kann, aber niemals die ›Stille‹ braucht. Im Kino sind die Sinne in eine Richtung fokussiert,

und der Körper ist träge. Das wäre für mich der wesentliche Unterschied, der ein anderes Arbeiten erfordert. Gemeinsam ist für mich das sehr sinnliche Arbeiten, wo Verbindungen aufgebaut und wieder unterbrochen werden, der Kurator antizipierend, der DJ und VJ in Echtzeit.

5. Zusammenfassung

Stellt man die vier Programmierbereiche Kurzfilm, Mixtape, DJ-Set und Musikvideo nebeneinander, so lassen sich, unabhängig von den Charakteristika des Materials, deutliche Parallelen erkennen. Ein Programm wird generell in folgenden Schritten aufgebaut: 1. Themenfindung, 2. Auswahl des Materials, 3. Anordnung des Materials und 4. Planung der Präsentation. Die Programmierung eines Mixtapes ist dabei der Gestaltung eines Kurzfilmprogramms durchaus ähnlich. Der DJ hat dagegen andere Strategien beim Zusammenstellen seines Sets entwickelt.

Allen Programmierbereichen ist gemeinsam, dass das Archiv des Kurators bei der Festlegung des Themas sowie der Auswahl und Anordnung des Materials eine entscheidende Rolle spielt. Nur durch eine breite Auswahl an Material sind kreative Programme realisierbar, die genügend Abwechslung und Überraschungen innerhalb eines Themas bieten. Die Archivpflege ist daher die Grundvoraussetzung für ein interessantes Programm. Dabei ist die Auswahl an Musik in ausreichender Qualität oft viel größer als im Vergleich zu Kurzfilmen und besonders Musikvideos. In Zukunft könnte sich das Internet aber für Kurzfilmprogramme als ergiebig erweisen. Schon heute sind zahlreiche Videoclips online verfügbar, ◂20 allerdings nicht in einer nutzbaren Vorführqualität.

Weiterhin zeigt sich im Vergleich der Programmierbereiche, dass die Zielgruppe auf jeden Programmierschritt Einfluss hat. Grundsätzlich wird die durchgängige Aufmerksamkeit der Zielgruppe gesucht, indem ein für sie abwechslungsreiches Programm gestaltet wird. Der Geschmack der Zielgruppe und ihre Erwartungen bilden den äußeren Rahmen, in dem der Programmierer das Programm kreativ und nach seinen eigenen Vorlieben gestaltet. Dabei kann er durch geschickte Planung der Programmdramaturgie die Zielgruppe auf ›schwierige‹ Stücke des Programms einstimmen. Auch die vorhergehende Präsentation des Programms durch Flyer, Anmoderation, Programmheft usw. hat großen Einfluss auf die Erwartungshaltung des Publikums.

Ein Mixtaper kann in Bezug auf Dramaturgie und Präsentation sehr gezielt auf eine Person eingehen und nicht nur seine Programm-Handschrift, sondern ganze Botschaften an diese übermitteln. Während die Kuratoren von Kurzfilm-

programmen und Mixtapes ihre Zielgruppe in der Regel nur antizipieren können, haben DJs im Rahmen ihrer mitgebrachten Platten die Möglichkeit, live über das Programm mit ihr zu kommunizieren und auf Feedbacks zu reagieren. In den anderen Programmierbereichen bleiben nur Präsentation und Anmoderation, um die Zielgruppe auf das festgelegte Programm vorzubereiten. Das Feedback kann dabei allein als Grundlage für das nächste Programm dienen.
Ein wesentlicher Unterschied zwischen den Programmierbereichen liegt im Arrangieren der Übergänge. Auf Filmfestivals werden die Stücke eines Kurzfilmprogramms und eines Musikvideoprogramms oft konträr nebeneinandergestellt, Mixtaper dagegen bevorzugen harmonische Übergänge, die den musikalischen Fluss möglichst nicht stören. Der DJ geht hier noch einen Schritt weiter und lässt die Grenzen zwischen den Musikstücken fließend ineinander verschwinden, um den Fluss für den Zuhörer nicht zu unterbrechen. Trotzdem besitzen auch die harmonischen und fließenden Übergänge genügend Abwechslung. Der Ausdruck »The Changing Same« von Amiri Baraka bringt diesen Zusammenhang auf den Punkt.
Die Unterschiede im Arrangieren der Übergänge zwischen Kurzfilm- und Musikprogrammen sind in der Wahrnehmung begründet. Musikstücke lösen beim Zuhörer hauptsächlich direkte emotionale und körperliche Assoziationen aus. Der Zuhörer taucht allein oder gemeinsam, z.B. mit der tanzenden Menge in der Disco, in die musikalische Gefühlswelt ein und empfindet abrupte Übergänge und längere Pausen zwischen den Stücken als unangenehm, weil sie ihn aus dem Assoziationsfluss bringen.
Demgegenüber werden Kurzfilme anders wahrgenommen: Der Kinozuschauer sitzt körperlich passiv in seinem Sessel und hat neben den direkten emotionalen Assoziationen auch, mit einen gewissen Abstand zum Film, rationale Assoziationen. Das Auf- und Eintauchen zwischen den Filmen empfindet er kaum als unangenehm. Für die Qualität eines Kurzfilmprogramms sind die direkten Übergänge daher unwichtiger. Es geht vielmehr um die gesamten zu erkennenden Verbindungen zwischen den Kurzfilmen eines Programms.
Dabei spielt die visuelle Ebene eine zentrale Rolle. Durch sie prägen sich Inhalte nachhaltiger ein als nur akustisch Wahrgenommenes. Der Inhalt sowie die zeitliche und symbolische Dimension sind komplexer und bieten mehr An- und Verknüpfungsmöglichkeiten als die akustische Ebene. Dem Zuschauer eröffnet sich damit ein weiter Assoziations- und Interpretationsspielraum, und es fällt ihm daher viel leichter, große Zusammenhänge zwischen Filmen eines Programms zu erkennen, als dies beim Zuhörer eines Musikprogramms der Fall ist. Ein harmonisches Ineinandermischen zweier Kurzfilme, wie es der DJ mit Musikstücken vollzieht, wird daher auch nicht vom Publikum eingefordert, da

hier die Filme als Einzelwerke respektiert werden. Der Kurator trennt sie durch bewusste Pausen, um sie trotz des Programmkontexts für sich stehen zu lassen.

Sucht man im filmischen Kontext nach einer dem DJ-Set ähnlichen Gestaltungsform, wird man auf einer tieferen Filmebene fündig. Einzelne Filmszenen sind dabei als Pendant zum Musiksong zu verstehen. Sie werden in den Bereichen des VJings und der Experimentalfilme, die mit Found Footage arbeiten, direkt nebeneinandergestellt und auch ineinander gemischt. Das entstandene Programm steht klar als Gesamtkunstwerk über dem Ausgangsmaterial. Der VJ geht dabei auch wie der DJ live auf die Zielgruppe ein.

Die Form der Live-Programmierung, wie sie der DJ und VJ praktizieren, lässt sich auch in der frühen Geschichte des Kinos wiederfinden, als der Filmvorführer während der Präsentation seine Auswahl der Kurzfilme, die Begleitmusik, die Moderation und auch die Abspielgeschwindigkeit live anpassen konnte (vgl. Andrea Haller in diesem Sammelband). Während der Filmvorführer seine kreativen Möglichkeiten immer weiter an die Produktionsseite abtrat und Filme in ihrer Struktur komplexer wurden, hat der DJ sein Gestaltungsspektrum weiter gegenüber der Musikproduktion erschlossen. So werden Musiksongs speziell in einer für den DJ passenden Struktur und Komplexität produziert.

6. Schlussbemerkung

Wir hoffen, mit unserem Beitrag einen Einblick in die Kunst des Programmierens mit fremdem, vorgefertigtem Material im filmischen und musikalischen Bereich gegeben zu haben. Und ebenso wie die Programmierer aus den vorgestellten Bereichen freuen wir uns über Feedbacks. Falls Sie also konstruktive Kritik zu diesem Text haben, schreiben Sie uns unter bjoern.bischof@gmx.de und preuss.ph@gmx.de

Anmerkungen

01► In diesem Beitrag steht der Begriff des Programmierens gleichbedeutend für Assemblieren, Collagieren, Kompilieren, Komponieren, Kuratieren, Montieren und andere Begriffe, die die Zusammenstellung von vorgefertigten Materialien zu einem neuem Kontext beschreiben. Entsprechend verwenden wir im Filmkontext den Begriff des Kurators gleichbedeutend mit dem des Programmierers.

02► Der Begriff wurde ursprünglich von Amiri Baraka gewählt, um das Phänomen der stän-

digen Variation des Gleichen in der DJ-Kultur zu beschreiben. Siehe dazu auch Kap. 3, Abschnitt Motivation.

03► Der Kurzfilmabend wurde im Wintersemester 2004/2005 durch Studenten der HBK im Rahmen des Forschungsprojekts The Art of Programming gestaltet. Beteiligt waren folgende Personen: Kristin Abel, Kirstin Bergmann, Björn Bischof, Maike Kempf, René Kitschmann, Heike Klippel, Florian Krautkrämer, Melanie Martin, Kristina Rottig, Anna Soisch, Christin Wähner, Henrike Wenzel. Der Titel stammte von einem der Filme im Programm.

04► In Frame wird eine weiße Fläche gezeigt, auf der der äußerste Filmrand mit einem Zollstock abgemessen wird. Auf diese Weise wird die Grenze zwischen filmischem Raum und realen Raum im Kinosaal deutlich.

05► In Take Measure misst der Filmvorführer mittels eines Blankfilms (mit Countdown) den Abstand zwischen Projektor und Leinwand und lässt diesen anschließend in der entsprechenden Länge durch den Projektor laufen.

06► Trying New Things ist ein englischer Lehrfilm für Schüler aus den 50ern und berichtet von dem Schüler Pete Harvey, der sich seiner Angst vor dem Tauchen stellt. Zum Ende richtet sich der Film an die Zuschauer und fordert diese unter anderem dazu auf, eigene Erfahrungen zum Thema ›etwas Neues ausprobieren‹ zu diskutieren.

07► Das Filmprogramm im Detail: Frame (1969, Richard Serra); Take Measure (1973, William Raban); Counter (Deutschland 2004, Volker Schreiner); Specialized Technicians Required. Being Luis Porcar (Spanien 2005, Manuel Saiz); Unser Ausland (Deutschland 2002, Dorothee Wenner); Non-Fat (England 2002, Oliver Manzi); Wiedersehen (Deutschland 2003, Stefan Hilpert); Dog Duet (USA 1975, William Wegman); Le chat qui dort (Frankreich 1992, Joël Bartoloméo); Le jeudi de l'ascension (Frankreich 1992, Joël Bartoloméo); Le Foret de Rambouillet (Frankreich 1992, Joël Bartoloméo); Algonquin Park – Early March (Großbritannien 2002, Mark Lewis); Route to Capetown (Deutschland 2004, Wolfgang Lehmann); On A Wednesday Night In Tokyo (Deutschland 2004, Jan Verbeek); Overdrive (Niederlande 2004, Gerben Kruk); Der narrative Film (Deutschland 1988, Uli Sappok); Spelling Lesson (USA 1973, William Wegman); Trying New Things (Großbritannien 1955, Vera Pickard).

08► Als Mixtapes werden in diesem Beitrag ausschließlich nichtkommerzielle Tape-Programme für den Privatgebrauch betrachtet.

09► Mixtaper nutzen heutzutage u.a. Mp3-Playlists mit digitalen Cover-Bildern und nennen diese auch Mixtapes. Eine beliebte Internetseite für MP3-Playlists ist beispielsweise www.tinymixtapes.com. Aber auch über Onlineshops wie den iTunes Store von Apple lassen sich sehr einfach MP3-Playlists austauschen. Dort werden unter anderem von bekannten Persönlichkeiten kommentierte Playlists angeboten.

10► Fließende Übergänge in Mixtapes werden an dieser Stelle nicht näher untersucht, da diese Art des Zusammenmischens unter dem Punkt DJ-Kultur abgehandelt wird.

11► So lautet in etwa die deutsche, umgangssprachliche Übersetzung des ursprünglichen englischen Begriffs Disc Jockey, mit dem besagter Beruf ursprünglich bezeichnet wurde.

12► Es war natürlich auch die noch junge von Reginald A. Fessenden und Lee DeForest etablierte Rundfunktechnik, die im Mittelpunkt des Interesses stand – also vielmehr die Übertragung der Musik an ein großes Publikum als die Art der Präsentation, die die Faszination ausmachte.

13► Payola ist die Kurzform von ›Pay to Play‹, mit der die Praxis der Bestechung von DJs durch die Plattenindustrie bezeichnet wurde. Die DJs wurden von der Plattenindustrie bezahlt, um bestimmte zu promotende Platten zu spielen.

14► Die Hitparade ist ein spezielles Sendeformat. Die Idee dieses heute noch aktuellen Konzepts war schon damals, »die erfolgreichsten Singles und Langspielplatten innerhalb eines bestimmten Zeitraums zu ermitteln und die Hits in rückwärtiger Reihenfolge bis zur Nummer eins abzuspielen« (Poschardt 1996, 49). Die Hitparade kulminierte im Top-40-Radio. Es führte dazu, dass die Verantwortung des DJs bei der Programmgestaltung und Musikauswahl zusehends schwand.

15► Das früheste Beispiel für einen darin äußerst erfolgreichen Radio-DJ war Martin Block, der mit einem von seinem Konkurrenten Al Jarvis abgeschauten Konzept einen markanten Stil etablierte und damit große Popularität beim Publikum erreichte: Sein *Make-Believe Ballroom* war ein Programm, das den Zuschauern ein Live-Konzert vorgaukelte, indem er nur Platten eines Künstlers spielte und mit diesem wie auch mit begeisterten Teilen eines angeblichen Publikums fingierte Interviews führte. Martin Blocks Show war so erfolgreich, dass er einen eigenen Sponsor bekam und die Sendezeit der Show auf zweieinhalb Stunden ausgeweitet wurde. Die Zuhörerzahl schätzte man nach nur vier Monaten auf bereits 4 Millionen Zuhörer und wöchentlich gingen bis zu 12.000 Fanzuschriften in Blocks Redaktion ein (vgl. Poschardt 1996, 46).

16► Die in der Nachfolge Martin Blocks stehenden Radio-DJs, wie z.B. Alan Freed und Murray the K, entwickelten ebenso weniger die Techniken des Programmierens weiter als vielmehr die Qualität der Präsentation. Sie konzentrierten sich auf die Selbstinszenierung und legten den Grundstein für die heutige Popularität und den Nimbus der Unnahbarkeit der DJs.

17►Mit Groove ist hier die Verschiebung des Metrums zwischen geraden und triolischen Achteln gemeint.

18► Mittlerweile gibt es weitere technische Hilfsmittel, die speziell dafür konzipiert wurden, den DJs weitere Möglichkeiten beim Mixen zu eröffnen, beispielsweise CD-Player, die eine Pitch-Funktion besitzen und bei denen sich die CD vor- und zurückbewegen lässt. Eine weitere Entwicklung ist spezielle DJ-Software, die über Plattenspieler und Mixer zur Steuerung von Musikstücken im digitalen Format genutzt werden kann. Bezeichnenderweise beschränken sich bis heute alle Versuche, DJ-Apparaturen nach dem Technics 1200 und 1210er zu kreieren, darauf, dieses Gerät und seine Abspielfunktionen zu kopieren oder zu erweitern.

19► DJ SWB versteht sich als Hip-Hop-Mixtaper, der neben der musikalischen Ebene zusätzlich

die Musikvideoebene zusammenmischt. Mit diesem Konzept ist er zumindest in Hip-Hop-Kreisen als Mixtaper sehr erfolgreich. Mehr unter: http://en.wikipedia.org/wiki/DJ_SWB.

20► Beispielsweise ist das Internetportal www.youtube.com eine Fundgrube für Kurzfilme und Musikvideos.

Literatur

Brewster, Bill / Broughton, Frank (2006) Last Night a DJ saved my life. The history of the disc jockey. London: Headline Book Publishing.

Eshun, Kodwo (1999) Halb Mensch, halb Plattenspieler. Die Zukunft der Musik (II): Der Britische Autor Kodwo Eshun über DJ-Culture in den Neunzigern, elektronische Musik und Kunst. In: Süddeutsche Zeitung Nr. 193 v. 23.8.1999, S. 10.

Grösch, Julia / Hüners, Susanne / Rützel, Anrea (2005) ›Mach mir ein Mixtape!‹. Das kleine Einmaleins der Kassettenproduktionen. In: Herlyn/Overdick 2005, S. 26-41.

Hasbargen, Ralf / Krämer, Andrea (2005) ›Eine der schönsten Kommunikationsofferten, die man nutzen kann‹. Mixtapes im Kommunikationsprozess. In: Herlyn/Overdick 2005, S. 69-78.

Herlyn, Gerrit / Overdick, Thomas (2005) Kassettengeschichten. Von Menschen und ihren Mixtapes. Münster: Lit Verlag.

Hornby, Nick (1995) High Fidelity. Köln: Kiepenhauer & Witsch.

Ilschner, Frank (2003) Irgendwann nach dem Urknall hat es Click gemacht. Das Universum von Mille Plateaux im Kontext der elektronischen Musik. In: Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik. Hrsg. v. Marcus S. Kleiner & Achim Szepanski. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag. S. 18-33.

Meister, Helle / Menzel, Silke / Orbitz, Ina (2005) Kassetten als Erinnerungsobjekte. In: Herlyn/Overdick 2005, S. 42-55.

Miller, Paul D. (2004) Rhythm Science. Cambridge / Massachusettes: Mediawork / The MIT Press.

Peiseler, Armin / Tsitsigias, Alexander / Radzuweit, Jörn (2005) ›My Favourite Chords‹. Mixtapes und Musikgeschmack. In: Herlyn/Overdick 2005, S. 56-68.

Poschardt, Ulf (1996) DJ Culture (2. Auflage). Hamburg: Rogner & Bernhard.

Stuever, Hank (2002) Unspooled. In the digital age, the quaint cassette is sent reeling into history's dustbin. In: The Washington Post v. 29.10.2002, S. C01.