

Florian Mundhenke

Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten des Zufalls im experimentellen und medienreflexiven Filmschaffen 2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14385>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mundhenke, Florian: Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten des Zufalls im experimentellen und medienreflexiven Filmschaffen. In: Christian Hißnauer, Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *medien – zeit – zeichen*. Marburg: Schüren 2007 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 19), S. 187–194. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14385>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten des Zufalls im experimentellen und medienreflexiven Filmschaffen

Florian Mundhenke

Zufall als Quelle schöpferischer Tätigkeit im Experimentalfilm

In den letzten Jahren hat im fiktionalen Spielfilm das Interesse am Nachdenken über die Zufälligkeit des Daseins bei Regisseuren von Robert Altman bis Tom Tykwer nicht mehr abnehmen wollen. Doch der erzählerische Film kann als intentionale Konstruktion nur am Rande noch mit schöpferischen Zufallsanordnungen von außen geformt werden, während hingegen im filmischen Experiment und in der Medienkunst, also im Spiel mit dem Material selbst, dem Zufall kaum Grenzen gesetzt zu sein scheinen. Es geht dabei um die Auflösung von dominanten linearen Gestaltungsmustern: Die Themen Komplexität, Geschichtlichkeit und Struktur werden mit den offenen Möglichkeiten der formal nicht festgelegten, medienreflexiven und sich oft direkt an den Rezipienten wendenden Gestaltungsweise des Filmexperiments angefasst. Dabei kommt es – wie hier gezeigt werden soll – zu einer Verhandlung bzw. Sichtbarmachung von Veränderungen des menschlichen Wahrnehmungsgefüges, bei denen der Zufall als Faktor auf die eine oder andere Weise bestimmend ist.

Vorab soll zunächst aber eine chronologische Gliederung in drei Weisen der Annäherung an das Zufallsphänomen vorgeschlagen werden, zu denen zunächst einige Beispiele folgen sollen. Es kommt im Zeitraum zwischen 1920 bis 1960 zu einer Etablierung und Ausdifferenzierung der Zufallskunst, wobei es den verschiedenen Strömungen von Surrealismus, abstraktem Expressionismus bis hin zu Fluxus und Happening um den Zufall als Widerstand, als Durchkreuzung der Ordnungen geht; dies kann man *das Avantgarde-Konzept* der Zufallskunst nennen. Für die Zeit seit den 1970er Jahren, dem Aufkommen von Video- und Computerkunst, kann man von einem Wechsel zu einer Implementierung des Zufalls in den Wahrnehmungskategorien sprechen. Das Zufällige wird weniger innerhalb des künstlerischen Prozesses aufgebracht, wobei sein Einfluss und sein Gewicht bei der Gestaltung dem Betrachter oft verschlossen bleiben, sondern er wird zum Gegenstand der Wahrnehmung des Rezipienten selbst gemacht, der mit der Willkürlichkeit und Arbitrarität seines Denkens und seiner Sinnesleistungen konfrontiert wird; dies kann man *das Wahrnehmungs-Konzept* der Zufallskunst nennen. Als eine letzte Weiterentwicklung dieses Konzepts in den letzten Jahren kann man die neueren Strömungen der virtuellen, computergestützten künstleri-

schen Arbeit ansehen, hier bezeichnet als *das digital-interaktive Zufallskonzept*, in dem versucht wird, nicht mehr allgemeine und für jeden Rezipienten verbindliche Erfahrungen zu generieren, sondern indem der Besucher einer Installation direkt in den künstlerischen Prozess eingebunden wird und somit in eine Interaktion mit der digital generierten Umgebung gerät; damit ist nicht mehr der Künstler, sondern der Rezipient Auslöser oder Verursacher der zufälligen Konstellation. Nachfolgend sollen diese drei Konzepte – und die einhergehende Veränderung bei der Hinwendung zum Zufall in der Medienkunst – anhand von je einem Werk ausgeführt werden.

I. Das Avantgarde-Konzept der Zufallskunst (Stan Brakhage: *Hand Painted Films*)

Dem zunächst zu betrachtenden Avantgarde-Konzept geht es um die Schaffung eines öffentlichen Bewusstseins für die nicht zu unterdrückende Macht des Regellosen, Unordentlichen und Nicht-Klassifizierbaren, die Betonung von Nischen, die sich immer mehr oder weniger explizit gegen das ausschließende, ordnungstiftende und Sinn herstellende Programm der Moderne richten. Von daher wird der Zufall in dieser Zeit als „Deregulierungsinstanz“¹ von vielen unterschiedlichen Seiten entdeckt und eingesetzt. Man kann als eine besondere Strömung dieses Konzepts jene herausheben, die – vor oder während der Genese des Projektes – eine Situation der nichtintentionalen Werkerzeugung herbeiführen will. Dabei geht es um ein Ausschalten des willentlichen Gestaltungsdranges, um ein unbewusstes, meditatives Leiten durch Material und Umgebung. Es kann als „die völlige Selbstdurchstreichung idealistischer Künstlersouveränität“² verstanden werden. Man kann dies auch die *Zufallskunst durch intuitives Arbeiten* als Ausdrucksweise des Unbewussten nennen.

Ein Beispiel hierfür stellt das Spätwerk des amerikanischen Filmkünstlers Stan Brakhage dar, der mit seinen *Hand Painted Films* schon ab 1961 doch in ausführlicher, fast ausschließlicher Weise erst seit 1986 eine Methode entwickelt und vervollkommen hat, intuitiv durch Einsatz des Zufalls Stimmungen und Vorstellungsbilder seines Inneren visuell umzusetzen. Die *Hand Painted Films* sind zwischen dreißig Sekunden und neun Minuten lang, stumm und enthalten assoziativ-ungeschnittene, schnell wechselnde, einem Kaleidoskop nicht unähnliche Farbbewegungen. Dabei wird auf das 16mm-Filmmaterial ohne den Einsatz einer Kamera die Farbe direkt aufgetragen. Das Medium des Films wird durch Brakhages Herangehensweise in seinen grundlegenden, etablierten Herstellungsweisen angegriffen, indem der Pro-

zesscharakter der filmischen Genese, der sich in Dauer und Komplexität in der Filmgeschichte immer noch erweitert hat, in einem Akt zusammenfällt und auf den Moment der kreativen Schöpfung hin konzentriert wird. Diese Technik bringt den Filmemacher in die Nähe des Malers, der beim Auftragen der Farbe das Licht einer Landschaft oder eines Gesichtes bestimmt. Durch Verwenden bestimmter Farbarten und -töne, die Stärke des Auftragens und die Einbindung anderer Materialien entsteht jeweils ein anderer Effekt.

Der Künstler spricht dabei selbst von einem „hypnagogic feedback“³, welches die Leinwand als direkten Echoraum für psychisch bedingte Seinswesen und innere Bilder macht, für emotionale Zustände, die notwendigerweise nicht dinghaft dargestellt werden können, die aber Chimären wie Erinnerungen, Vorstellung und Stimmungen enthalten, die sich in den schnellen Wechseln der Farbspuren auf dem Filmband in mittelbarer Weise niederschlagen können. Die Filme „sind Ausdruck psychischer Zustände“ und haben so auch eine „kathartische Wirkung“⁴, weisen eine Ventilfunktion in ihrer Benennung von ungelösten inneren Konflikten und momentanen Disharmonien auf. Damit wird der lange Weg voller Barrieren zwischen inneren Dispositionen und äußeren Ausdrucksformen im kreativen (filmischen) Akt durchlässig gemacht.

Es scheinen also bestimmte Zustände und Empfindungen die ausführende Hand wie auch das betrachtende Auge zu leiten. Wie bei dem Actionpainter Jackson Pollock, der den Zufall vehement von sich gewiesen hat, bedeuten diese Filme eine Visualisierung von Unsichtbarem, lediglich Fühlbarem, Möglichem, das aber schon in einer Form im menschlichen Geist angelegt ist; somit wird auf eine Korrespondenz des Empfindens zwischen aktiv-kreativ Tätigem und passiv Rezipierendem gesetzt. Dabei spielt der filmische Projektor eine wichtige Rolle: Zum einen multipliziert er durch seine Eigenschaft, das Filmmaterial in Bewegung zu bringen, die Farbstriche und Materialbearbeitungen, zum anderen werden durch das Licht des Gerätes die Bearbeitungen des Materials erst zum Leben erweckt, bestrahlt und in tatsächliche Bewegungen verwandelt. Wo der einmalige, unveränderbare Ausdruck des Malers mit der Fertigstellung des Bildes endet, ist durch Projektion und Rezeptionsumgebung auch der Außenprozess beweglich, stets veränderlich und damit unbestimmbar. Man kann also von einer Vervollkommnung der abstrakten malerischen Technik durch ein anderes Medium reden – die Leinwand des Künstlers als Ort seiner persönlichen Erfahrung wird als Leinwand im Kino zum Ort einer kollektiven Bilderschau. Unbewusste Kreation und filmischer Prozess ergänzen sich somit zu einer Einheit, die nicht völlige Auf-

lösung und Desintegration durch das Unbewusste mit sich bringt, sondern einen halbbewussten Prozess der Veranschaulichung und Vermittlung einer chaotischen, regellosen Innenwelt bewirken will, die durch die filmisch-technische Zwischeninstanz überhaupt erst bildlich fassbar wird.

II. Das Wahrnehmungskonzept der Zufallskunst (Bill Viola: *The Stopping Mind*)

Mit den Veränderungen im Selbstverständnis der Menschen, mit der Entdeckung von Indeterminismus in natürlichen Prozessen wie der Unschärfe moderner Physik kann man eine Verschiebung des widerständigen Avantgarde-Konzeptes in Richtung auf ein reflexives Wahrnehmungskonzept beobachten, durch das versucht wird, die Veränderungen der menschlichen Lebenswelt direkt wiederzugeben.⁵ Es steht eher eine Widerspiegelung und Durchdringung wahrnehmungstheoretischer Aspekte der Umwelt im Vordergrund. Für das Filmexperiment gilt dies weniger in wahrheitsherstellender als vor allem in phänomenologischer Weise, indem die neuen Möglichkeiten von Empfinden, Betrachtung und Analyse, die die Naturwissenschaften hervorgebracht haben, über den künstlerischen Weg auch dem alltäglichen Rezipienten zugänglich gemacht werden.

Der amerikanische Videokünstler Bill Viola hat über die Auseinandersetzung mit Mystizismus, moderner Psychologie und Neurowissenschaften seit den 1970er Jahren ein umfassendes Gesamtwerk geschaffen, das gleichermaßen Installationen, Videobänder wie mediale Skulpturen umfasst. Es geht ihm – so David A. Ross – um das Bedürfnis des Künstlers, „nach neuen Ansätzen zu suchen, um die Wirklichkeit zu repräsentieren.“⁶ Kunst muss, „die verschiedenen Vorstellungen der wahrnehmbaren Welt untersuchen und neue Wege aufzeigen, unsere komplexe Wahrnehmung der Wirklichkeit zu begreifen.“⁷ Insofern bewegt sich Viola zunehmend weg von der Erstellung von Videobändern, bei denen er den Rezeptionskontext kaum bestimmen kann, hin zu Installationen, in denen er einen bestimmten Rahmen schafft, in dem die von ihm intendierte Wirkung auf die Sinne auch zufriedenstellend erreicht werden kann.

Die Installation *The Stopping Mind* (1991) ist in einem völlig schwarzen, quadratischen Raum aufgebaut. Sie besteht aus vier Leinwänden, die einen an den Kanten offenen Quader beschreiben. Vier Großbildprojektoren werfen zunächst ruhige und kontemplative Bilder auf die Leinwände, die der Künstler in seinem Umfeld gemacht hat (wie Landschaftsaufnahmen, Alltagssituationen mit seiner Familie). Die Installation ist nun in vier Phasen eingeteilt,

in denen die Bilder und die Tonkulisse immer schneller, lauter und beweglicher werden, bis in der letzten Phase ein tosend-rauschhafter Höhepunkt erreicht ist; dieser Zustand wird schließlich „von der ersten Phase, dem kontemplativ-reflexiven ‚Schwebezustand‘“⁸ wieder abgelöst. Der aleatorische Aspekt ergibt sich nun aus der Abfolge der Bilder und Klänge und der Länge und Intensität der Phasen, die von einer zufällig arbeitenden Software gesteuert werden. Weder das Auftreten der lauten, vierten Phase ist vorauszu- sehen – selbst für den Künstler nicht –, noch die Länge und Intensität und der exakte Inhalt, den die Programme aus dem von Viola bereitgestellten Bilderinventar auswählen. Die Zufallsoperationen wirken in der von Viola vorgenommenen Adaption in diesem verdichteten, exklusiven Raum der Sinnesbeeinflussung direkt auf die Rezeptionsfähigkeit des Betrachters ein. Der Zufall wird Element einer bewussten Konfrontation mit dem Unwillkürlichen und Unvorhersehbaren, dem man sich im vorliegenden Rezeptionskontext kaum entziehen kann.

Das Verweilen in der Installation allerdings hat eine bestimmte Wirkung: Sie ermöglicht es dem Betrachter, sich auf die programmierte zeitliche Abfolge und die versteckte Dramaturgie einzulassen, es wird durch die Wiederholung in der Dauer eine Möglichkeit der Adaption an den zunächst scheinbar unregelmäßigen Rhythmus hergestellt. Somit schafft Viola ein Umfeld, in dem der Betrachter spielerisch die neuen Möglichkeiten von Wahrnehmung erproben kann, ohne dass die Prozesse sich verflüchtigen oder zu Konfusion führen müssen. Im Gegenteil werden sie durch die Möglichkeit der Wiederholung sogar verdoppelt und können erneut – mit dem entstandenen Vorwissen – rezipiert werden. Durch dieses individuelle Erleben wird jedem Einzelnen die Möglichkeit gegeben, sein Erleben den Bedingungen anzupassen. Der Zufall wird dabei im Verlaufe der Rezeption abgebaut, der Überraschungsmoment in der Wiederholung der Zyklen und Intensitäten verbraucht. Der Mensch lernt sinnesphysiologisch den Umgang mit Unbestimmbarkeit und wird mithin geschult, auch im Kontext der Wirklichkeit auf zufällige Einflüsse reflektierter zu reagieren.

III. Das digital-interaktive Zufallskonzept (Granular≈Synthesis: <360>)

Zuletzt stellt sich die Frage, was für Veränderungen der Einsatz rein digitaler Operatoren bei der Gestaltung der hier betrachteten experimentellen Filmwerke mit sich bringt. Computer kommen sowohl bei der Messung natürlicher Phänomene wie auch bei Gestaltung der Kunstwerke zum Einsatz – also

einerseits bei der Inkorporierung der Daten wie auch bei der Prozessierung, also Erzeugung der künstlerischen Vision. Es verändert sich damit auch die Rolle des Zufalls, wenn sie nicht sogar marginalisiert wird: Wenn dieser nur zur überraschenden, aber geplanten Reizung des menschlichen Sinnesapparates dient, büßt er seine tatsächliche Unbestimmbarkeit überwiegend ein. Für die aleatorisch erstellte filmische Kunst ergeben sich zwei Veränderungen: Einerseits wird durch die für den menschlichen Geist nicht nachvollziehbaren Operationen der Computer selbst zum Schöpfer und Auslöser des Zufalls; alle für uns zufällig erscheinenden Wendungen und Situationen sind schon auf die eine oder andere Weise in den Programmen angelegt. Andererseits werden die Möglichkeiten des Eingriffs in die Prozesse für den Anwender oder Betrachter beträchtlich erweitert. Der Zufall resultiert nicht mehr aus der künstlerischen Subjektivität, die im Moment der Erschaffung die Verteilung der Farbkleckse auf der Leinwand bestimmt und die im Folgenden für alle Zeiten unveränderbar feststeht, sondern verlagert sich in die individuelle Rezeptionssituation des Einzelnen.

Die österreichischen Künstler Ulf Langheinrich und Kurt Hentschläger, die unter dem Namen Granular~Synthesis firmieren, haben seit 1991 eine Reihe von (interaktiven) Installationen entworfen, die die Aspekte von Violas *The Stopping Mind* dahingehend erweitern, dass die von ihnen geschaffenen Installationsräume vollkommen auf digitalen Operationen beruhen; wo Viola noch selbstgefilmtes Material aus seiner Umwelt eingesetzt hat, sind die Entwürfe der beiden österreichischen Künstler auf grafischen und akustischen Generierungen von Computern aufgebaut. In der strukturellen Abstraktion und der völligen Auflösung von anthropomorphen Formen verbirgt sich zum einen eine Atmosphäre der Entfremdung und Isolation, aber zum anderen auch der strukturlösenden Freiheit. Denn die abstrakten, zunächst völlig bedeutungsentbundenen, da kontextfreien Bilder werden erst vom Betrachter im Moment der Anschauungssituation mit Sinn versehen und können je individuell als beängstigend oder befreiend interpretiert werden.

Die Installation <360> (2002) zeigt diese Idee eindrucksvoll, indem hier ein ähnlich fließendes Bild auf mehreren Leinwänden einen umschließenden Raum optisch-digitaler Strukturen schafft; eine Form von Immersion, also das völlige Eintauchen und Auflösen der menschlichen Gestalten, ist Ergebnis der Beschäftigung mit der Installation.

Birgit Richard nennt die Installationen der Künstler „emotionale Resonanzfläche[n]“⁹, da der Zuschauer sich die eigene, je nach seiner emotionalen Verfassung befindliche Illusion selber erschaffen muss. Er taucht zwar in ein

Klangbad ein, dass aber keine vordeterminierte, imaginationsleitende Struktur aufweist: Man könnte sagen, die Werke von Granular~Synthesis weisen eher den Charakter des völlig Unbestimmten auf, des Chaotischen als des bloß Zufälligen. Der Zufall löst sich hier im Nicht-mehr-Repräsentierenden, im von Auflösung begriffenen Digitalbild in eine allgemeine Situation des Regellosen und Nicht-Fassbaren auf. Wie das ‚weiße Rauschen‘ der atmosphärischen Störungen tritt man in einen Raum ein, in dem Ordnung oder Zufall, Anarchie oder Zielrichtung überhaupt nicht mehr auszumachen sind – also in der Tat Zufall und Determinismus eins geworden sind. Es handelt sich eher um einen Zustand umfassender optischer Entropie, eine Gleichförmigkeit technisch generierter Strukturen, die auf nichts mehr als sich selbst verweist.

Fazit

Man kann von einer chronologisch-evolutionären Entwicklung der experimentellen Zufallskunst reden, die die jeweiligen Dispositionen und Themen ihrer Zeit reflektiert. Wurde der Zufall in den rigiden Ordnungen der Moderne kategorisch ausgeschlossen, so taucht er parallel in den künstlerischen Werken als Affront, als Absage an die generelle Kategorisierbarkeit und das Ideal des Künstlergenius wieder auf. Als der Zufall als einzurechnende Größe in den Naturwissenschaften wiederentdeckt wurde und damit auch wieder Anerkennung genoss, konnte er als Überraschung und Affront im kreativen Akt nicht mehr recht überzeugen; hier hat die (filmische) Kunst eher die Rolle eines Katalysators übernommen, um die radikalen und unvermittelten Neuerungen, die häufig erst mithilfe von gerade entwickelten Techniken erreichbar wurden, auch für den Rezipienten in seinem Alltagskontext begreifbar zu machen. Wurden also die kulturellen und gesellschaftlichen Ordnungen durch den Zufall zunächst gestört und herausgefordert, verlagerte sich dies mit der Entdeckung des Zufalls innerhalb dieser Gefüge selbst für den Betrachter zu einer Möglichkeit, neue Erkenntnismöglichkeiten zu erkunden und dem Zufall durch die Kunstwerke bzw. Installationen exklusiv, von der Umwelt gelöst und auf individuelle Weise zu begegnen und damit seine Wirkung zu reflektieren.

¹ Reck, Hans-Ulrich: Aleatorik in der bildenden Kunst. In: Gendolla, Peter, Thomas Kamphusmann: *Die Künste des Zufalls*. Frankfurt/Main 1999. S. 158-195. Hier S. 166.

² Ebenda. S. 180.

³ Brakhage zitiert nach: Ganguly, Suranjan: Stan Brakhage. 60th Birthday Interview. In: Dixon, Wheeler Winston, Gwendolyn Audrey Foster: *Experimental Cinema. The Film Reader*. London 2002. S. 139-162. Hier S. 147.

⁴ Scheugl, Hans, Ernst Schmidt jr.: *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*. Band 1 (von 2). Frankfurt/Main 1974. Eintrag zu Stan Brakhage. S. 103.

⁵ Zur Veränderung des Zufallsbegriffs im 20. Jahrhundert in der Philosophie vgl. exemplarisch: Mundhenke, Florian: Der Zufall als Kategorie der kulturellen Bedeutungsproduktion. In: Andreas Becker, Saskia Reither, Christian Spies (Hg.): *Reste. Umgang mit einem Randphänomen*. Bielefeld 2005. S. 101-125.

⁶ Ross, David A.: Ein Gefühl für die Dinge selbst. Vorwort. In: Ders. und Peter Sellars (Hg.): *Bill Viola. Ausstellungskatalog des Whitney Museum of American Art*. Deutschsprachige Ausgabe. Ostfildern/Ruit 1999. S. 18-29. Hier S. 18.

⁷ Ebenda. S. 19.

⁸ Lauter, Rolf: *The Stopping Mind* (1991). In: Ders. (Hg.): *Bill Viola. Europäische Einsichten – European Insights. Werkbetrachtungen*. Zweisprachige Ausgabe. München, London, New York 1999. S. 302-323. Hier S. 307.

⁹ Richard, Birgit: Bad im Resonanzraum und Blendung. Vom Begehren der Bilder bei Granular≈Synthesis. In: Granular≈Synthesis: *Immersive Works*. ZKM Digital Arts Edition. DVD und Begleitbuch. Ostfildern/Ruit 2004. Begleitbuch S. 8-15. Hier S. 8.