

Haus des Buches, 19. Januar 2001, 20.00 Uhr

Tobias Nagl

Kurz nach 20.00 Uhr eröffnete Manfred Orlowski die Veranstaltung mit einer kurzen Einführung und übergab das Wort an Herrn Nagl.

Während Herr Nagl seinen Vortrag begann, betraten noch einige Gäste den Raum. Insgesamt zählte ich 32 Personen, davon erstaunlicher Weise elf weibliche Zuhörer.



Angefangen hat es in den 50er und 60er Jahren mit Low-budget-Filmen von Jazzmusikern, z. B. „Space is the place“. Vor allem afro-amerikanische Musiker greifen auf SF-Motive zurück. Die Namen der Gruppen lauteten „Sputniks“, „Astronauts“ u. ä.

Seit Gagarin ist der Weltraum in die Reichweite der Menschen gerückt, aber outer space wurde nicht entzaubert, sondern wurde zum Mythos und zur utopischen Imagination. Aber es gibt auch „kulturellen Sondermüll auf nicht vorhersehbaren Umlaufbahnen“. Die Fremde ist uns seltsam vertraut geworden. Auch die Zukunft altert und hat Geschichte.

Verwendet werden Motive aus „Barbarella“, „Godzilla“, „Star Wars“, „Kampfstern Galaktika“, „Dark Star“, „Metropolis“, ebenso Motive von Stanley Kubrik und anderen Regisseuren.

Der Bezug zwischen Musik und Bild ist in letzter Instanz aber beliebig.

Der SF Film wurde populär, Rock'n-Roll-Musik war es bereits. Die Jugendlichen hatten genügend Freizeit und auch Geld, um interessant für einen entsprechenden Markt zu werden. Die ersten Filme waren Bug-eye-Monster- und Horrorfilme sowie Filme über jugendliche Rocker; die SF wurde zum jugendorientierten Genre.

Es stellt sich die Frage, wieso Musik im SF-Videoclip, da sich doch im luftleeren Raum Schallwellen nicht verbreiten.

Die Gruppe „Surf“ benutzte eine elektronische Orgel, deren Töne sie als Signale von der Venus deuteten und daraus schlossen, daß es dort vielleicht Leben geben könnte.

In den 60er Jahren wurden die SF-Helden verschiedener Autoren (Spinrad, Aldiss, Dick, Morrocock u.a.), die Mondlandung und die Raumfahrt überhaupt für psychedelische und soziale Utopien genutzt. Wort und Sprache verringerten sich, Musik wurde zum kosmischen Kurier zur Überbringung von Nachrichten.

In den USA wurden Cover, Poster, Light-Shows und Diaserien mit SF-Motiven visualisiert. Bei Live-Auftritten wurden psychedelische Filme gezeigt.

Damit begann die Geschichte der Musikfilm-Clips.

„Kino der Attraktionen“ – das hat der SF ihren Platz im Film definiert, vor allem durch die Special-effects. Die Darstellung der Beschleunigung gehört zum Standard der Video-Clips. Heute erhält die Musik zusätzliche Virulenz durch die Digitalisierung im PC. Es werden Sounds kreiert, die kein Mensch mehr spielen könnte, weil sie zu schnell sind oder rückwärts laufen. Virtuelle Bilder werden als Möglichkeitsräume angeboten. Die Animationsfilme bedienen sich der Phantasie der Zeichner. Die japanischen Mangas werden allerdings größtenteils am PC entworfen.

In den frühen 70er Jahren gab es den Afro-Futurismus. Eine Gruppe aus San Francisco setzte sich mit „Black Panther“ und dem Kampf gegen die herrschende schwarze Oberschicht und die Weißen auseinander. Zur Afro-Mythologie gehört das Raumschiff als Erinnerung an das Sklavenschiff, auch an das Schiff, mit dem ein schwarzer Nationalist die Afroamerikaner nach Afrika zurückführen wollte. Manchmal vernichtet das Mutterschiff die Unterdrücker. Die SF-Kostümierung zeigt Anklänge an die Trachten der Afrikaner und Ägypter sowie an Weltraumkleidung. Als „Afronauten“ haben sie beim Publikum Anerkennung gefunden.



Gezeigte Videoclips:

1. Motive des Films „Krieg der Welten“
2. „Major Tom“ (David Bowie)
3. Kraftwerk (Zeichentrick, grünes Menschlein, fällt, hält sich am Seil, dann: Fahren auf der Autobahn, lustige Figuren, schweben auf Seifenblasen, findet andersfarbige Menschlein)
4. „The Triumph“ von den Jacksons. Zeichentrick und Special effekts gemischt.

5. Afro-Außerirdische „Jonzun“, „We want to rock you“.
6. Raumschiff landet auf der Erde, Riesenroboter wandert durch die Stadt und kämpft mit einem Riesenkraken.
7. „Pump of the volume“. (Raumstation, Autobahn, Kosmonauten und deren Übungsgeräte)
8. „Somewhere in outer space“ (Mischung Trickfilm und „Stummfilmkino“ = „Trick-Disco“)
9. Dampf-Raumschiff wird getauft und fliegt zum Mond. Kampf mit Mondbewohnern, Rückkehr zur Erde und Szenen unter Wasser.
10. „Welcome“ (2 Soldaten jagen eine Person)
11. „Mothership Reconnection“ (3 tricktechnisch bearbeitete Personen bewegen sich durch eine futuristische Computerlandschaft)
12. Schwarze Sängerin und Chor auf dem Mond; werden von Aliens verfolgt und von Motorradfahrer gerettet.
13. Raumschiff kommt ins New York 2020, Endzeitstimmung, viele Tote. Raumschiffinsasse versetzt sich in die Wüste zu den Pyramiden, trifft einige letzte Menschen und fliegt wieder ab.
14. Ein Mann macht seiner Frau verständlich, daß er angeln gehen will. Trifft sich mit Freund und stellt mit ihm zusammen einen Flammenkreis auf einer Wiese her. Dieser wird von einem Raumschiff (ziemlich ramponiert) als Landeplatz genutzt. Alien bringt Blumen und Schokolade, bekommt dafür Schnaps und fliegt wieder ab. Die zwei Männer (Frisur: kurzrasiertes Haar mit Muster auf dem Hinterkopf) gehen wieder nach Hause.



Frage (Manfred): Warum untersuchen Sie die Verbindung Musik und SF?

Antwort: Space Rock fand ich grauenhaft. Auch Musik, mit der man sich in den Weltraum hineinräumen konnte (Stimmungsmusik), fand ich nicht spannend. Erst in den 90er Jahren fand ich durch Afro-Futurismus Zugang zu dieser Musik. Wie kommt es, dass wir uns mit Aliens identifizieren? Mehrere Musiker haben, ohne voneinander zu wissen, ähnliche Motive verwendet. Ich denke, dass das Verhältnis zwischen Musik und SF nicht nur beliebig ist, sondern präzisere Bezüge hat, z. B. aus der Erfahrung mit elektronischer Musik. Teilweise soll auch eine gewissen Entfremdung thematisiert werden.

F (Thomas Hoffmann): Die Clips sind ziemlich witzig. Wollen die Macher die Zuschauer veralbern oder meinen die das wirklich ernst?

A: Mit den SF-Motiven ist nicht immer das Moderne gemeint. Eigentlich interessieren sich die Pop-Musiker doch nur für sich selbst. Jeder benutzt Motive, wie es ihm passt. Man hätte noch mehr Videos aufnehmen können. Die meisten sind lustig. Man könnte das aber z. B. auch mit Western-Motiven machen.

F (Publikum): Welche Bedeutung hat der Text? Man erkennt eine Reduktion des Ausdrucks aus dem Text.

A: Ja, die Bedeutung des Textes hat in den letzten Jahren abgenommen. Man legt jetzt mehr Wert auf Elektronik und die Materialität des Klangs. Beispiele: Dylon oder N. Young.

F (Manfred): Verstärkt sich dieser SF-Trend oder geht er zurück?

A: Ich kann keinen quantitativen Zusammenhang sehen. Beim SF-Film gab es einen Boom nach „Star Wars“. Videos werden anders produziert als Filme. Im Kino muss man bezahlen, die Videos sind Werbung. Aber man kann einen Trend erkennen. Wenn ein Film mit einer Methode oder einem Rezept erfolgreich war, will man diese mehrfach verkaufen.

F (T. Braatz): Warum hat man für die Herstellung der Videos alte Stummfilme geplündert oder nachgestellt?

A: Herr Nagl zählt einige Filme auf, aus denen Teile entnommen wurden.

F (M. Wagner): Er vermisst z. B. M. Oldfield und auch Bezüge zu Romanen.

A: Ich habe nur Clips vorgestellt, die Filme als Motiv verwendet haben. Die Verbindung zu SF allgemein hängt auch vom persönlichen Geschmack ab. Video ist noch jung, erst seit den frühen 80er Jahren werden sie publiziert (z. B. MTV). Die Mode (Kleidung) ist austauschbar.

F (Publikum): Schnelligkeit und technische Innovation sind Teile der SF. Welche Teile von Western könnte man verwenden?

A: „Western“ war ein schlechtes Beispiel. Häufiger werden der „Film noir“ oder Motive wie Ph. Marlowe benutzt.

F(Publikum): Sind SF-Motive eher zufällig benutzt worden? Welche Aussage wollen die schwarzen Künstler damit machen? Ist es ein Teil des Bewusstseins, eine Art zu kommunizieren, eine Art Code?

A: Es hat lange gedauert, bis man das verstanden hat. Der Erkenntnisprozess fand nicht 1975 statt (Mothership), es wurde eher intuitiv aufgefasst.

F (Publikum): Warum wird der Sinn im Film dargestellt, den man doch nicht immer sieht, und nicht im Text?

A: Die Schwarzen haben sich oft als ausgegrenzt verstanden, haben deshalb die SF genutzt. Aber nicht immer hat die Gesellschaft den Künstler ausgegrenzt, sondern er selbst, weil er eine dekadente Künstlerpersönlichkeit ist. Die Alienrolle wird nicht immer wegen rassistischer Ausgrenzung angenommen. Identitäten zu entwerfen und auszuprobieren ist das Wesen der SF. Sich selbst als anderen zu erleben, ist interessant. Vielleicht leben wir in einer Epoche, in der „Lebensspiele“ an Bedeutung zunehmen. Es gibt immer weniger gesellschaftliche Normen, die festlegen, wie wir zu leben hätten. Je mehr es um Selbststyling geht, entwickeln sich posthumane Identitäten; man ist nicht mehr nur Mann oder Frau.

F (Manfred): Es gibt in diesen Clips sehr wenig Frauen als Hauptdarsteller, was sind die Ursachen?

A: Ich habe keine Antwort. Grundsätzlich gibt es auch in der Popmusik Dominanzverhältnisse, es gibt mehr männliche Musiker. Frauen sind auf Sänger- und Backgroundrollen begrenzt. Erst seit Punk stehen Frauen z. B. auch am Schlagzeug. Identität ist ein umkämpftes Terrain, man nutzt z. B. auch Tätowierungen oder Piercing, um sich darzustellen.

□

T. Braatz dankte Herrn Nagl für seine Ausführungen, das Publikum applaudierte nur verhalten. Einige Gäste hatten bereits vor der Fragestunde die Veranstaltung verlassen.

Ende: 22.30 Uhr

era