

Zitierform: Ana Carvalho, Cornelia Lund. „Interview mit Claudia Larcher.“ In: *AV Assemblies. Conversations on Sight and Sound*, hrsg. von Ana Carvalho, Cornelia Lund, Sara Lua Ruíz, Sept. 2026, <https://www.fluctuating-images.de/projects-av-assemblies/>.



Interview mit Claudia Larcher, Wien

Das Interview wurde geführt von Cornelia Lund im Rahmen von „AV Assemblies. Conversations on Sight and Sound“, einem Projekt von Ana Carvalho, Cornelia Lund und Sara Luna Ruíz.

Claudia Larcher: <https://www.claudialarcher.com/>

- Claudia, zum Einstieg würde ich dich gerne bitten, dich und deine künstlerische Praxis kurz vorzustellen.

Ich bin Claudia Larcher, eine Medienkünstlerin oder lieber Bildende Künstlerin, die sich mit postdigitalen Bildkulturen auseinandersetzt. Ich mache Experimental-filme, Videoanimationen, arbeite wortspezifisch, aber auch mit Collagen. Fotografie ist ein schwieriges Wort, weil ich oft ohne Kamera arbeite und stattdessen Bilder aus meinem Archiv mit KI-Implementierung zu neuen Bildern zusammenfüge. Man könnte vielleicht sagen, es ist ein postfotografischer Prozess.

- In deiner Arbeit spielt auch die Verbindung von Bild und Ton eine große Rolle. In deinen Videos natürlich. Aber du hast auch früher schon, und jetzt neu wieder, audiovisuelle (AV) Performances gemacht. Wie ist es dazu gekommen?

Es war ein bewusster Schritt, Videos live zu generieren, mit VJ-Software, die ich mir selbst beigebracht habe. Dazu muss man sagen, dass dieser Bereich damals eine ziemlich männliche Sphäre war, das heißt, es gab nicht viele Vorbilder. Für mich war es eher ein investigativer Prozess herauszufinden, wie man das überhaupt macht. Ich habe meine eigenen Arbeitsprozesse gefunden, ausgehend von Fotografien, von Bildern, selbst gemachten oder gefundenen. Die habe ich animiert und verschränkt mit Sound, wobei ich teilweise den Sound auch selbst gemacht habe. Ich habe aber auch oft zurückgegriffen auf Kolleginnen und Kollegen, weil ich finde, dass der Sound eine eigenständige Rolle hat und nicht nur zur Untermalung der Bilder funktionieren sollte, sondern eigentlich in ein Spannungsfeld mit ihnen kommen muss.

Im Club oder bei Konzerten ist interessant, dass man in die Live-Tonproduktion eingebunden ist. Man kann den Ton auch als Manipulator für Bildmanipulation oder Geschwindigkeit nutzen – und dieser Live-Moment ist eigentlich zunächst völlig unkontrolliert. Ich habe, glaube ich, eine kleine Zwangsstörung, immer alles kontrollieren zu müssen. Für mich war es ein Loslassen – ein extrem schöner Prozess, der den Moment betont. Was kreierte wird, ist im Moment auch schon wieder weg, und meistens nicht reproduzierbar, weil man an so viele Reglern gedreht hat, dass es im Nachhinein gar nicht mehr rekonstruierbar ist.

Der Fehler ist hier auch ein wichtiges Element, das sehr produktiv sein kann. Auch der Glitch, das Zulassen dieser Lücken, die in digitalen Systemen gleichsam sichtbar werden – und diese dann produktiv weiterzuentwickeln.

Angefangen habe ich in Clubs von Freund*innen. Zuerst habe ich ganz klassisch eine Videotapete gestaltet, dann aber sehr schnell gemerkt, dass das nicht so sinnvoll ist. Für mich war eigentlich das Interessantere, live zu Bands und DJs zu improvisieren. Teilweise hatten die einen USB-Stick oder eine DVD mit ein bisschen Artwork dabei, aber meistens habe ich aus meinem Fundus herausgearbeitet, mit Fragmenten, die ich über Jahre weiterentwickelt habe.

Ich habe sehr klassisch, sehr minimalistisch gearbeitet, mit RGB-Flächen, Texturen, Linien. Und damit experimentiert, wie reduziert man arbeiten und dennoch einen heterogenen Output generieren kann. Ich habe diese Outputs, die ich teilweise auch mitgeschnitten habe, immer wieder überarbeitet bzw. darüber gearbeitet. Wie in einer Art Kettenreaktion.

- Es ist spannend, dass du zum Teil auch Material eingearbeitet hast, das die Bands mitgebracht haben. Konntest du deren Musik vorher? Hast du auch geprobt mit den Bands, oder war das immer ein improvisiertes Zusammenkommen am Abend?

Meistens kannte ich die Musiker*innen gar nicht. Sie kamen oft über Klein Records. Christian Candid hat über das Label meist Leute aus London eingeladen

(<https://www.discogs.com/de/label/2059-Klein-Records?srsltid=AfmBOopNXNMqffPm0iZk4kKxZ0UGcQ5moBUtbNAQH1QU-lcp2JO817-C>).

Das waren noch die Zeiten von MySpace. Das heißt, man konnte nicht einfach auf Spotify in die Musik Reinhören, so wie heute. Meist war es so, dass ich eine Beschreibung bekommen habe. Dann kamen die Musiker*innen wirklich auf die Bühne, haben mir vielleicht zehn Minuten vorher diesen USB-Stick in die Hand gedrückt – und das war's.

Ich fand diesen Kontrollverlust für mich selbst spannend. Da konnten Dinge einfach mal passieren. Ich meine: da war dann nachher nicht eine Kommission wie an der Kunsthochschule, die dastand und sagte: „Nein, das geht ja gar nicht“. Für mich war das etwas vollständig Konträres, weil in meinem universitären Umfeld alles sehr, sehr streng und kontrolliert war. Dort habe ich auch nicht gesagt, dass ich Visuals mache. Für mich war das wirklich eher wie ein Hobby, beziehungsweise ein Training, weil ich über das Visualmachen auf viele Dinge gekommen bin, die ich dann in meiner ‚klassischen‘ bildenden Kunst im Experimentalfilm

verwendet habe. Durch Ausprobieren, etwa das Zusammenbringen von zwei Bildern, auf deren Kombination man sonst gar nicht gekommen wäre. Auch über diesen USB-Stick, bei dem ich zuerst gar nicht wusste, was alles drauf ist. Den habe ich dann ins VJ-Programm geschoben und mal geschaut ...

- Mit welcher Software hast du gearbeitet? Und von welcher Zeit sprechen wir eigentlich?

Als ich 2006, 2007 angefangen habe, war Modul8 (<https://www.garagecube.com/modul8-v2/>) die stabilste Software. Ich hatte aber auch einen (analogen) Videoswitcher. Keinen klassischen Videomischer – die waren sehr teuer. Modul8 ist trotzdem manchmal abgestürzt und dann hatte ich so ein kleines Kästchen von Videoswitcher, einen transportablen DVD-Player und ein bisschen Visual-Material auf einer DVD – dann fiel es nicht so auf.

Der Club war auch sehr wild. Ich habe mich immer gefragt, was eigentlich von den Visuals ankam bei den Besucher*innen, die schon verschiedene Rauschstadien durchlebt hatten ...

- Das war ja auch ein bisschen das Problem derjenigen, deren visuelle Hauptbetätigung das VJing war. Bei dir war das ja, wenn ich recht verstehe, eher Experimentier- und Spielweise – und ein Nebenschauplatz. Aber diejenigen, deren Hauptschauplatz der Club war, haben sich auch manchmal die gleiche Frage gestellt – und sind dann deswegen zum Beispiel auch bei uns, bei fluctuating images (www.fluctuating-images.de), gelandet, weil sie dort ein konzentrierteres Publikum hatten, das eben nicht schon durch diese Rauschstadien gegangen war. Da war Raum für geprobte Performances und ein eher fokussiertes Publikum. Eine andere Frage: Du lebst ja in Wien, wo die Visualist*innenszene sehr groß und bedeutend war und ist. Hast du dich als Teil dieser Szene definiert?

Gar nicht. Ich kannte Eva [Eva Fischer, sound:frame Festival] damals nicht. Es war auch nicht so, dass man auf ein Event gegangen wäre und die Leute angesprochen hätte. Das entspricht auch, glaube ich, nicht meinem Naturell. Ich war oder bin eher introvertiert – und ich wusste auch nicht, ob meine Visuals überhaupt gut sind.

Mit Visuals war auch kein Geld zu holen. Ich kann mich noch erinnern, dass ich ein paar Stunden vorher meine eigenen Kabel verlegt habe, weil die Kabel vor Ort meist kaputt waren oder nicht funktioniert haben. Für Sound haben sie noch funktioniert, aber für Video nicht ... Und dann war ich zwölf Stunden vor Ort und habe 80 Euro bekommen. Das war einfach die Realität. Aber es war auch wichtig. Zu viel Geld im Spiel macht vielleicht den Spaß kaputt und dieser ‚Wurschtigkeitseffekt‘ ist weg. Ich empfand es als sehr befreiend, das zu machen. Nebenbei habe ich ja meine klassischen Videoarbeiten an der Hochschule gemacht – und da gab es keine Überschneidungen.

Aber ich fand die Szene immer sehr interessant und war auch immer sehr gerne beim sound:frame Festival (<https://soundframe.at/#festivals>). Ich glaube tatsächlich, dass das immer noch eine Parallelwelt zum Bildenden Kunstbetrieb ist. So wie auch der Experimentalfilm, der im Kino stattfindet, nach wie vor eine Parallelwelt darstellt. Und ich frage mich, weshalb das immer noch so ist. Eigentlich ist es komplett verrückt, weil es große Schnittmengen gibt.

- Absolut. Ich finde das extrem interessant. In der (deutschsprachigen) Medienwissenschaft ist es ähnlich, da sind AV-Performances auch ein eher merkwürdiger Bereich, der nicht wirklich ernst genommen wird. Historische Erscheinungsformen wie visuelle Musik schon, aber was als zeitgenössische Produktion stattfindet, das findet in Berlin beispielsweise bei CTM (<https://www.ctm-festival.de/>), transmediale (<https://transmediale.de/de>) oder manifest:io (<https://www.manifestio.art/>) statt und ist dort sozusagen gut ‚aufgeräumt‘. Und da bleibt es dann meist – auch diskursiv.

Du arbeitest ja seit einigen Jahren in all deinen Arbeitsfeldern auch viel über und mit KI. Und das mit einem sehr kritischen, reflektierten Ansatz, der nicht einfach KI als das neueste schicke Tool benutzt, sondern auch darüber nachdenkt, wie KI funktioniert. Und du hast auch eine AV-Performance mit KI gemacht, in Zusammenarbeit mit einer Klangkünstlerin. Wie bist du darauf gekommen? Und was hast du da gemacht?

Der Ausgangspunkt war eine Ausstellung in Vaduz, bei der ich Werke gezeigt habe, die zwischen 2020 und 2024 entstanden sind und bei denen ich KI unterschiedlich verwendet habe. Die Ausstellung hieß Hallucinations (<https://www.claudialarcher.com/exhibition/vaduz>). Ich habe dort vier Projektionen in unterschiedlichen Formaten gezeigt. Das war mir wichtig, weil auch historisch nicht immer alles ein 16:9 Format hatte. Die frühen KI-Modelle gaben quadratischen Output – das hat sich erst später geändert. Und das wollte ich gerne in die Ausstellung integrieren.

Es hat sich angeboten, zu der Ausstellung eine AV-Performance zu machen, weil Ursula Winterauer zu einer Arbeit den Sound gemacht hat. Sie ist eine sehr tolle Komponistin, die auch viel live performt: Sie ist Bassistin, arbeitet mit Stimme und performt mit elektronischen Mitteln. Es gibt bei ihr immer einen Tisch voller Synths und Kabel und Feedbackschleifen. Aber es gibt auch immer noch analoge Geräte. Es ist eine Wechselwirkung.

Ich hatte schon lange keine Visuals mehr gemacht, und da dachte ich: Lass uns eine Performance machen im Zuge dieser Ausstellung. Es war dann wirklich so ein ‚Sitzkonzert‘. Ich habe mit Fragmenten aus den Werken gearbeitet, die in der Ausstellung waren. Es gibt beispielsweise Blumenbilder, aus denen ich Bildmaterial genommen und ins VJ-Programm gegeben habe. Ich wollte nicht alles neu generieren. Was ich gerne mache ist, dass ich entweder meinen eigenen Datensatz benutze oder Daten überschreibe. Und bei dieser Blumenserie habe ich quasi ein klassisches Blumenstillleben am KI-Tool übermalt. Das heißt, man hat immer sozusagen das tatsächliche Bild als Untergrund und benutzt das unter anderem auch für einen Prompt. Man kann Bild- und Text-Prompt mischen.

Zugleich hatte ich aber auch von früheren Performances noch viel Glitch-Material, genauer, VHS-Material. Das ist ja eine Medienästhetik oder ein Medium, das eigentlich schon etwas Nostalgisches oder einen Retro-Effekt hat. Und ich bin eben so alt, wie ich bin, und meine Visuals haben daher eine gewisse Ästhetik...

Mich hat bei der Performance interessiert, dass ein Glitch oder ein VHS-Rauschen einen gewissen Rhythmus haben. Und ich dachte mir, dass es interessant wäre, in der Performance den Rhythmus und den ‚Geist‘ des VHS-Rauschens in einem synthetischen Bild wieder zu erwecken.

Das hat relativ gut funktioniert, weil KI sehr gut kleine kurze Clips überschreiben kann. Da wären wir dann auch wieder beim VJing, wo man auch keine langen Clips verwendet und sehr viel mit Loops arbeitet, einfach, weil das stabiler ist und sie anders moduliert werden können. Ich habe diese Glitches für die Performance aber vorbereitet. Man könnte das Live-Generieren, aber ich habe mir die Frage gestellt, wozu? Der Rendering-Prozess kann nicht unterbrochen werden, und meistens dauert er länger. Daher habe ich teilweise mit vorbereitetem Material gearbeitet und dann unterschiedliche Texturen dazugegeben. Das heißt, es gibt jetzt VHS-Glitches, die ausschauen wie Glas. Die Flachheit des ursprünglichen Fehlers bekommt dann einen Körper. Es entstehen seltsame Clips, die, so glaube ich, das Medienarchäologische noch mittransportieren, es aber nicht mehr wirklich sind. Es ist eher eine Verschränkung.

Wir haben die Performance in Vaduz aufgeführt und dann lustigerweise auf YouTube relativ viele Views bekommen (<https://www.youtube.com/watch?v=a5rk3C0cy5g>). Wer weiß – ich glaube, wir sind in einen Vorschlag-Algorithmus geraten...

Dann wurden wir ins Österreichische Filmmuseum eingeladen über die Wirtschaftsagentur Wien, wo wir sozusagen eine klassische Kinoperformance gemacht haben, was ein interessantes anderes Format war (https://www.youtube.com/watch?v=Ps80cwnnO_c&t=3s). Wir wurden auch zum PatchLab in Krakau eingeladen (<https://en.patchlab.pl/>). Wir versuchen, jedes Mal ein bisschen weiter zu arbeiten an der Performance. Wir möchten gerne immersiver werden – was natürlich auch immer eine Frage des Budgets ist ... Wir erweitern das Set-up konstant technisch, so dass wir auch die Computerpower hätten, die Performance z.B. in einem Dome aufzuführen.

Denn sobald alles live erzeugt wird, geht es auch um die Rechenleistung und die Stabilität. Wir üben mittlerweile so, dass wir uns gegenseitig Feedbacks schicken. Ich habe immer schon auf Ursulas Sound reagiert. Jetzt überlegen wir gerade, wie ich aus meinem Bildmaterial auch Ton generieren kann. Wir haben schon einige Methoden, aber es geht darum, sie auch produktiv zu machen.

- ... so, dass es eine sinnvolle Zusammenarbeit zwischen Bild und Sound gibt. Und habe ich das richtig verstanden, dass du vor der Performance KI eingesetzt hast, oder gab es auch Momente während der Performance, die KI gesteuert waren?

Nein, das ist alles vorproduziert.

- Hast du schon Performances gesehen, die KI während der Performance einsetzen, die dir irgendwie eingeleuchtet hätten, die du spannend fandst?

Lass mich überlegen, bezogen auf Bildgenerierung... Eigentlich müsste man erstmal fragen, wo wir anfangen zu differenzieren, zwischen Machine Learning, denn auch das VJ-Programm beruht eigentlich auf einer Art der Intelligenz. Ich kann Plugins verwenden, die ich programmiere; ich würde sagen, das wäre dann auch schon ein Stadium von Maschinenintelligenz. Was ich kenne, ist, dass es ziemlich schnell bei TouchDesigner ein Plugin gab mit Stable Diffusion, mit dem man über Prompts einfach Bilder generieren kann.

Ich muss aber sagen, dass bei der Arbeit mit KI oft einfach nicht herauskommt, was ich möchte. Daher habe ich selbst mich noch nicht getraut, live mit KI zu performen, weil die Bilder dann diese klassische KI-Ästhetik haben, die ich nicht mag. Wir reduzieren unser Performance-Set auch gerade. Ich arbeite an der Implementierung von TouchDesigner im Set, genau wegen dieses (Plugin-)Tools. Aber ich überlege gerade noch, wie ich das Plugin vortrainiere, damit es sinnvoll ist, es im Live-Kontext einzusetzen.

Interessant ist ja auch immer, dass das Publikum meistens gar nicht weiß, wenn eine Performance live ist. Das ist mir auch schon passiert. Ich habe früher mit Mikroskop-Kameras gearbeitet, habe live abgefilmt und gemischt. Ich saß dann da mit meiner lustigen kleinen Filmbox und zehn Prozent des Publikums haben begriffen, was ich gemacht habe. Es gibt immer die Frage, wie viel von dem, was auf der Bühne passiert, noch zusätzlich vermittelt werden muss in der Performance, damit das Live-Moment überspringt.

Und ich bin, wie gesagt, noch nicht ganz schlüssig, wo das Live-Moment der KI-Generierung Sinn macht. Vielleicht ist es am produktivsten, das Publikum mitzudenken.

Wir kennen sicher alle Aufnahmen von dem Massive Attack-Konzert, bei dem mit der Verwendung von Face Recognition gespielt wurde und das Publikum gefilmt und dann wieder projiziert wurde. Es ging ein wenig um die Sichtbarmachung von Überwachungstechnologie. Solche Ansätze finde ich auch ästhetisch interessant, sie haben aber natürlich zusätzlich diesen Mirroring-Effekt für das Publikum. Vielleicht müsste man eher in die Richtung denken.

- Überwachungstechnologien sichtbar zu machen, ist ja im Prinzip ein politischer Ansatz. Deine kritische Arbeit an KI ist auch nicht ganz unpolitisch. Spielt Politik für dich eine Rolle? Denkst du sie mit, kommt sie automatisch ins Spiel oder gar nicht? Wie ist das für dich?

Ich glaube, Politik hat sich, weil es globalpolitisch kaum mehr zu ertragen ist, vor etlichen Jahren in meine Arbeit eingeschrieben. Irgendwann stellt man sich einmal im Atelier allein die Sinnfrage. Man arbeitet natürlich immer mit dem Außen, das man verdaut und in irgendeiner Form wiedergibt. Aber weil ich immer mit Technologien gearbeitet habe, ist das kritische

Nachdenken auch speziell auf Technologie bezogen. Und allein der Bias bei KI ist ein großes Thema. Eigentlich ignorieren ihn alle, weil er für die meisten Leute in Machtpositionen, sprich weiße alte Männer, extrem gut funktioniert, weil sie bevorzugt werden und dieser Mechanismus darüber hinaus auch noch verstärkt wird. Es ist ja ein sehr angenehmes Tool für viele. Für die marginalisierten Gruppen wird natürlich alles nur noch schlimmer. Und das ärgert mich immens.

Deswegen habe ich angefangen, den Gender-Bias in KI zu recherchieren, und suche in einem anderen Projekt wirklich nach Maßnahmen, nach Hacks oder Selbstermächtigungstools, die nachher in der Breite wirksam gemacht und reproduziert werden könnten. Es ist ein Workflow, der untersucht, was man einem Bias entgegensetzen kann, damit gewisse Abläufe – in meinem Fall wäre es gebaute Architektur – inklusiver werden. Man könnte sagen, dass das Größenwahnsinnig ist, aber ich finde, es ist auch wichtig.

- Du hast ja auch mit Eva Fischer zusammen ein Projekt kuratiert, das nach Südafrika gewandert ist und für das ihr vor Ort kollaboriert habt. Wenn man die ganze Thematik wirklich global denkt, werden noch ganz andere Biases wirksam, die in der Technologie stecken, sowohl in der Hardware als auch in der Software, im Energieverbrauch usw. Hat dich das auch beeinflusst?

Absolut. Es war uns sehr wichtig, das Projekt politisch aufzuziehen (<https://ai-for-dignity.com/>). Das Projekt war vom österreichischen Außenministerium gefördert, was natürlich einen ganz anderen Hebel hat.

Südafrika war nicht unbedingt unsere erste Wahl, weil es heikel ist, wenn zwei weiße Frauen dorthin reisen und über KI sprechen. Aber wir haben beispielsweise mit Masakhane zusammengearbeitet (<https://www.masakhane.io/>), einer Grassroot-Initiative, bei der Menschen freiwillig daran arbeiten, Daten zu sammeln, um ein Large-Language-Model zu kreieren, das die ca. 2000 afrikanischen Sprachen abbildet.

Das Machtmonopol von Silicon Valley ist derart groß und alle Systeme funktionieren auf Englisch. Das heißt, alles wird übersetzt. Alles wird verflacht. Und nicht nur die reine Sprache, sondern auch die Kultur, die sich über die Sprache vermittelt. Das ist vielschichtiger, als man denkt.

Wie wir jetzt schon alle KI nutzen, basierend auf einer kapitalorientierten Struktur – das wird uns in Zukunft noch um die Ohren fliegen. Deshalb war es uns wichtig, mit Künstlerinnen und Künstlern zusammenzuarbeiten, um auf die Problematiken aufmerksam zu machen. Um aber auch immer wieder ein positives Narrativ zu haben oder einen Workflow zu zeigen, in den sich jede und jeder einbringen und etwas ändern kann. Deshalb war Masakhane dann auch in der Ausstellung und bei einem gemeinsamen Symposium vertreten.

- Ich würde abschließend noch gerne einen Sprung machen und Dich, zurückkommend zum AV-Bereich, fragen, ob es andere Performer*innen, Festivals oder Literatur gibt, die für dich wichtig und inspirierend war oder ist?

Als ich mit audiovisuellen Live-Performances angefangen habe, war Billy Roisz (<https://billyroisz.klingt.org/>) für mich sehr wichtig, als Medienkünstlerin und Musikerin, die auch an den Schnittstellen von Bild, Ton und Technologie in verschiedenen Kontexten gearbeitet hat. Diese Schnittstellen haben sich damals im universitären Umfeld und im Kunstbetrieb nicht wirklich abgebildet. Mein Background war, dass ich schon immer sehr gerne auf Konzerte gehe, auch eher zu „schrägem Zeug“, also elektronischer Musik oder zum Klangforum Wien, wenn wir’s analog haben wollen. Dann habe ich Billy Roisz entdeckt und fand es unglaublich spannend, wie sie direkt aus Sound Bilder generiert. Sie macht auch Filme fürs Kino.

Ich habe dann peu à peu entdeckt, dass es eine Experimentalfilmszene gibt in Österreich. Ich habe mich dann schon gefragt, wie es sein kann, dass ich davon nichts wusste – obwohl ich Kunst studiert habe. Aber die Bereiche waren wirklich sehr getrennt.

Das Tanzquartier (<https://www.tqw.at/>) war auch ein wichtiger Einfluss, weil ich dort sogar Workshops besucht habe, in denen wir mit Tänzerinnen und Tänzern gearbeitet haben. Da gab es einerseits die Ebene des Sounds – sei es synthetisch, also aus der Konserve kommend, oder live produziert – und es gab andererseits die Schnittstelle mit Performance und Videomapping. In diesem Kontext habe ich als erstes, eigentlich vor Module8, die Software Isadora kennen gelernt (<https://troikatronix.com/>). Isadora funktioniert sehr gut für Videomapping und Sound, wenn man live performt.

Und dann war natürlich Chris Haring mit Liquid Loft (<https://liquidloft.at/>) in Wien sehr präsent. Er hat sehr, sehr früh die ersten Videomappings auf seinen eigenen Körper gemacht. Es gibt wahnwitzige Performances von ihm, für die er im Vorfeld alles so einstudieren musste, dass es sich ausgeht. Das heißt, was wir jetzt automatisiert umsetzen können, musste er analog passgenau einstudieren. Das waren sehr wichtige Einflüsse für mich. Mein eigenes Set habe ich dann schlussendlich gebaut, weil ich eine Anfrage von einer Jazzband bekommen habe. Meine erste Performance fand im Birdland statt, einem klassischen Jazzclub.

- Das ist ja eher ungewöhnlich. Normalerweise gab es Visuals ja eher im elektronischen Musikkontext; eher im Techno-Club als im Jazzclub ...

Ja. Ich glaube, der Techno-Club war belegt. Da waren die „coolen Jungs“ und die „Mädels“ durften zuschauen und Bier trinken. Aber sie durften nicht mitmachen.

- Hast Du das Gefühl, dass das immer noch so ist? Oder ist es besser geworden?

Es ist definitiv besser geworden! Ich glaube, man kann sich das heute nicht mehr vorstellen. Die männlichen Akteure wollten auch nie etwas zeigen, aus Angst, ihre Macht ginge dann verloren... Ich war dann in einem Club, auf Einladung von Kollegen, auch alles Männer – aber

die kannten sich nicht aus mit Videotechnik und waren froh, dass jemand kam, der den Club in dieser Hinsicht noch etwas professionalisieren konnte.

- Wenn Du an zeitgenössische Produktionen denkst: Gibt es da etwas, das Du besonders interessant fandst?

Das ist jetzt vermutlich auch schon wieder 10 Jahre her: Ich fand die Konzerte von Holly Herndon sehr interessant, bei denen man wie bei einem Egoshooter-Programm durch photographmetrische 3D-Räume gegangen ist. Das ist eine andere Art von Videoproduktion, für die man kein VJ-Programm braucht. Ich überlege momentan auch, wie ich KI produktiv machen könnte, um Environments zu bauen. Ich würde extrem gerne einmal durch eines meiner Videos gehen bei einer Performance. Das ist vielleicht in Zukunft einfacher umzusetzen.

Ich habe das Gefühl, dass AV-Performances gerade wieder zurückkommen. Nach dem visuellen Overflow [der 2000er Jahre] waren alle erstmal müde. Ich war in Tokyo in einem Club, in dem es nicht einmal mehr Licht gab. Man tanzte im Dunkeln und konnte sich gegenseitig nicht sehen. Das war für mich eine Art Nullpunkt – und eine sehr interessante Erfahrung. Wenn, dann wurde mehr mit Licht und Lightshows gearbeitet, weniger mit konkreten Bildern. Mir scheint aber, dass es jetzt eine jüngere Generation gibt, die es sehr schätzt, gemeinsam in einem Raum zu sitzen und dieses Live-Gefühl zu teilen.

Das ist auch der Grund, warum Ursula und ich an unserer Performance weiterarbeiten, denn ich habe den Eindruck, dass in unserer digitalisierten Zeit Räume verloren gehen. Die Live-Erfahrung ist doch noch einmal anders, als wenn man sich alles am Screen anschaut; und im Idealfall, wenn eine sensible Person auf der Bühne performt, springt der Live-Funke über und die Performance geht auf das Publikum ein. Wir sind noch immer biologisch aufgebaut, und das scheint momentan manchmal etwas in Vergessenheit zu geraten.

Siehe auch das Interview mit Eva Fischer: <https://www.fluctuating-images.de/av-assemblies-interview-with-eva-fischer/>