



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Abstrakte Formwelten

Zur Ästhetik abstrakter Musikvideos vom Stummfilm bis Youtube

Verfasserin

Sarah Simone Arora

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
Studienrichtung lt. Studienblatt:
Betreuer:

A 317
Theater- Film- und Medienwissenschaft
Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	S. 7
2. Abstraktion	S. 9
2.1 Begriffseingrenzung	S. 9
2.2 Abstraktion und Musik	S. 10
2.3 Abstraktion und die Bildende Kunst	S. 12
2.4 Abstraktion im Film	S. 13
2.5 Abstraktion im Musikvideo	S. 15
2.6 Das abstrakte „UND“ bei Gilles Deleuze	S. 16
3. Bild und Ton: Theoretische Grundbegriffe	S. 19
3.1 Synästhesie	S. 19
3.2 Heautonomie	S. 21
3.3 Das Gesamtkunstwerk	S. 23
4. Musikvideo Allgemein	S. 25
4.1 Historische Entwicklung	S. 26
4.1.1 Visual Music	S. 26
4.1.2 Von Soundies und Scopitones zu MTV	S. 29
4.1.3 Musikvideo heute: Videoclips im medienübergreifenden Zeitalter....	S. 32
4.1.3.1 Neue Formate im Internet: tape.tv	S. 34
4.2 Clipästhetik	S. 36
4.2.1 Visuelle Kategorisierung von Musikvideos	S. 40
4.3 Zwischen Kunst und Kommerz: Kritische Positionen	S. 43

5. Das abstrakte Musikvideo	S. 47
5.1 Ästhetische Vorläufer	S. 49
5.1.1 Der Absolute Film	S. 49
5.1.1.1 Die Filmmatinee <i>Der absolute Film</i>	S. 52
5.1.1.2 Visuelle Ästhetik des Absoluten Film: Ruttman, Richter und Eggeling	S. 53
5.1.1.3 Visuelle Ästhetik bei Oskar Fischinger	S. 55
5.1.2 Surrealismus	S. 57
5.2 Versuch einer formalen Kategorisierung	S. 59
5.3 Exemplarische Bildanalysen	S. 63
5.3.1 Sensorama <i>Star Escalator</i>	S. 63
5.3.2 Stateless <i>Ariel</i>	S. 66
5.3.3 Gary Jules <i>Mad World</i>	S. 69
5.3.4 Alex Gopher <i>The Child</i>	S. 72
5.3.5 Grace Jones <i>Corporate Cannibal</i>	S. 75
5.3.6 Radiohead <i>House of Cards</i>	S. 77
6. Das abstrakte Musikvideo im öffentlichen und halböffentlichen	
Raum	S. 80
6.1 Interaktive Musikvideos	S. 80
6.2 Visuals	S. 82
6.2.1 Visuelle Ästhetik von Visuals	S. 84
6.2.2 Exkurs: Expanded Cinema	S. 87
6.2.3 Formale Schnittpunkte zwischen Visuals und abstrakten Musikvideos	S. 89
6.3 Zwischen Bildschirm, Club und Galerie	S. 91
6.3.1 Audiovisuelle Festivals	S. 92
6.3.1.1 Das <i>sound:frame Festival</i>	S. 93

6.4 Abstrakte Formwelten als Gesamtkunstwerk	S. 95
7. Schlussbemerkung	S. 97
8. Literaturverzeichnis	S. 99
8.1 Abbildungsverzeichnis	S. 104
8.2 Videoquellen	S.105
8.3 Internetquellen	S. 106

Abstract

Lebenslauf

1. Einleitung

Audiovisuelle Gestaltung, die Verbindung von Bild- und Ton zu einem künstlerischen Produkt, ist ein zentraler Gegenstand zeitgenössischen künstlerischen Schaffens. Obgleich die Koppelung von Bild- und Klangwelten seit der Antike das Interesse der Menschen erweckt, scheint diese Auseinandersetzung in der Kunst aktueller denn je zu sein.

Die vorliegende Arbeit widmet sich vordergründig den audiovisuellen Möglichkeiten abstrakter Bildgestaltung. Hierbei wird die Kombination von Musik und abstrakten Bildern untersucht. Als künstlerischer Schwerpunkt der Analyse dient dabei das Musikvideo, genauer genommen dessen Subgenre, das abstrakte Musikvideo, welches in der Forschungsliteratur bisher vergleichsweise unbeachtet blieb.

In Zusammenhang mit den Termini Synästhesie, Gesamtkunstwerk und Abstraktion wird das abstrakte Musikvideo von den Anfängen in den 1920er-Jahren bis hin zur Gegenwart beleuchtet. Hauptaugenmerk liegt hierbei auf der Ästhetik dieser Kunstform, beziehungsweise auf der Suche nach einer ästhetischen Entwicklungslinie dieser abstrakten Formwelten. Wobei sich der Begriff der Ästhetik auf die visuellen Gestaltungsmerkmale der Bilder und deren Wirkung und Wahrnehmung bei dem/der RezipientIn bezieht.

Ausgangspunkt hierfür ist die Frage, was Abstraktion in Zusammenhang mit dem abstrakten Musikvideo überhaupt bedeutet oder besser gesagt bedeuten kann. Weiters folgt ein historischer Abriss des Musikvideos, um den Gegenstand der Analyse vertraut zu machen. Die Betrachtung des Musikvideos im künstlerischen Kontext ist ein zentrales Element dieser Arbeit. Das abstrakte Musikvideo wird aufbauend auf die ästhetischen Wurzeln der Filmkunst untersucht, ebenso werden Parallelen zu anderen Kunstformen gezogen.

Betrachtet wird dies in ständigem Bezug zur Gegenwart und den damit einhergehenden Veränderungen durch neue Medien, im Speziellen dem Internet. Dabei stellt sich die Frage, inwiefern das Internet eine ästhetische Umwälzung des Musikvideos bewirkt

und welche neuen Möglichkeiten dieser Kunstform dadurch gegeben sind. Hierbei steht nicht nur die Frage nach ästhetischen Veränderungen im Mittelpunkt, sondern ebenso die Veränderung des Konsumenten und der Rezeptionsbedingungen.

Zentral in dieser Arbeit ist auch die Suche nach einer entwicklungslogischen Linie von abstrakten Musikvideos zu der heute aktuellsten Form der Visualisierung von Musik, den Visuals. Handelt es sich hierbei um eine etablierte Kunstform, um eine ästhetische Fortführung oder aber um die Erweiterung einer abstrakten Filmform im öffentlichen, als Kunstraum genützten, Raum? Inwiefern ist das abstrakte Kunstwerk, in Form von Visuals und interaktiven Videos, Teil des alltäglichen Lebens geworden?

Die vorliegende Arbeit versteht sich somit als eine Suche nach den unterschiedlichen Ästhetiken innerhalb Abstrakter Formwelten.

2. Abstraktion

2.1 Begriffseingrenzung

Um das abstrakte Musikvideo auf wissenschaftlicher Ebene zu untersuchen, ist eine spezifische Definition des Abstraktionsbegriffes, welche für die folgende Arbeit herangezogen werden kann, nötig. Denn der Begriff der Abstraktion umfasst verschiedene Definitionsmöglichkeiten. Da das abstrakte Musikvideo nicht nur in einer Kunstrichtung angesiedelt ist, sondern es sich um ein Zusammenspiel von Musik, Bildender Kunst, Film und Video handelt, ist es notwendig, einen allgemeingültigen Abstraktionsbegriff zu schaffen, der sich dann an den verschiedenen Arten der Abstraktion in Musikvideos anwenden lässt.

Doch die Faustregel, die der bildenden Kunst entspringt und dafür steht, dass „abstrakt ist, was nicht figurativ, nicht illusionistisch und nicht erzählend ist“¹, ist für die Untersuchung der Vielfalt an abstrakten Musikvideos zu schwammig und in vielen Fällen gar nicht zutreffend.

Treffender wird Abstraktion der Gegenwart häufig wie folgt definiert: „Mit dem Terminus Abstraktion wird in der Kunst kein einheitlicher Stil bezeichnet, sondern eine Vielzahl unterschiedlicher Phänomene, deren kleinster gemeinsamer Nenner darin besteht, auf die Wiedergabe einer äußeren Realität zu verzichten.“² Dies bedeutet, dass die gegenständliche Darstellung vorgibt, noch etwas anderes als ein Bild zu sein. Sie imitiert eine sichtbare Erscheinung und ist somit eine Illusion bzw. eine optische Täuschung.

Das abstrakte Bild hingegen behauptet nicht, etwas anderes zu sein. Es imitiert somit nicht und versucht daher nicht, eine Realität nachzuahmen. Vielmehr steht es primär für sich selbst, wodurch es immer aktuell, selbstreflexiv und anti-illusionistisch ist. Somit ist abstrakte Kunst aufgrund der Selbstreferentialität unter anderem, „Kunst über Kunst“

¹John Rajchmann: Abstraktion: Was ist abstrakt? S. 93.

²Norbert Pfaffenbichler: Vom Tafelbild zum Rechenprozess. Anmerkung zum Phänomen Abstraktion in der Gegenwart. In: Pfaffenbichler, Norbert u. Droschl, Sandra(Hrsg.) Abstraction Now. Camera: Wien, 2004. S.16

und nur in diesem Kontext sinnvoll.³

Wie bisher dargestellt, wird Abstraktion allzu oft anhand der Gegenüberstellung von Gegenständlichem und Nicht-Gegenständlichem erklärt. Mit anderen Worten wird Abstraktion als Abstreifen aller Bilder, Figuren, Geschichten und Inhalte gesehen, um dadurch zu einem neuen entleerten Ausgangspunkt zu gelangen. Genau das ist der Grundgedanke dieser Idee: „ Abstraktion als illusionistischer Raum, aus dem die Illusion entfernt wurde, reine Form ohne Inhalt; reine selbstbezügliche ‚Buchstäblichkeit‘ im Gegensatz zu jedweder ‚Dekoration‘ oder ‚Theatralität‘: eine entkleidete Braut.“⁴

Da es sich im Folgenden jedoch ebenso um erzählende wie nicht erzählende, illusionistische wie nicht illusionistische und auch figurative wie nicht figurative Musikvideos handeln wird, lassen sich eben genannte Definitionsversuche nicht allgemeingültig anwenden. Hieraus resultiert die Frage, ob es in einem derartigen Breitenspektrum an unterschiedlichen Formen des abstrakten Musikvideos überhaupt eine Definition von Abstraktion geben kann. Auch dies wird in der folgenden Arbeit untersucht werden. Hierfür werden im nächsten Abschnitt Denkansätze über Abstraktion in Musik, Malerei und Film skizziert und herangezogen, deren Bedeutung für die Analyse des abstrakten Musikvideos wesentlich ist.

2.2 Abstraktion und Musik

Der deutsche Gegenwartskomponist und Essayist Wolfgang Rihm schreibt in der „Notiz über ‚Abstraktion‘ in der Musik“ folgendes: „ In der Musik gibt es keine Abstraktion. Wo wäre das Gegenständliche? Man kann sagen: Jedes Musikstück verhält sich zur dinglichen Welt, zum Konkreten, als ein Abstraktum (außer Programmmusik). Da Musik immer abstrakt ist, gibt es in ihr keine Abstraktion. Ihr Gegenstand ist immer sie

³Vgl. ebd. S.17

⁴John Raychman: Abstraktion. Was ist abstrakt? In: Meschede, Friedrich(Hrsg.): Etwas von Etwas: Abstrakte Kunst. Walter König: Köln, 2005. S. 91.

selbst.“⁵ Denn auch durch den Text wird die Musik keineswegs gegenständlich, denn die Bilder entstehen beim Hörer/ bei der Hörerin erst durch die Assoziation. Die Vorstellung des Hörers entscheidet über die Bilder, die entstehen und somit ist es der/die HörerIn der/die entscheidet, ob die Musik etwas darstellt oder eben nicht.

Anders verhält es sich beim Musikvideo. Denn plötzlich bekommt die Musik ein Gesicht, ein vorgefertigtes Bild, koppelt Ton an Bild und umgekehrt. Doch gerade weil die Musik als die abstrakteste unter den Künsten gilt, ist es naheliegend sie in eine Wechselwirkung mit abstrakten Bildern zu setzen.

Musik ist

„ per Definition die willentliche Organisation von Klang in Zeit -und im Raum,-wie ein Bewegungs-Bild die willentliche Organisation von Formen auf einer Fläche- in der Zeit- ist. Musik gilt als die abstrakteste unter den Künsten und doch wirkt sie am unmittelbarsten auf die subjektive Befindlichkeit ein. Sie war von jeher ein starker Impulsgeber für non-repräsentative Darstellungsformen, sei es durch oftmals unternommenen Versuch, Klänge in Farben zu übersetzen, oder die Übernahme in diverse Reihenschemata und Kompositionsregeln und dergleichen. Der künstlerische Akt liegt in der Interpretation, der Transcodierung des Hörbaren ins Sichtbare, der Materialisierung des immateriellen Klangs, der Wandlung von Klangfolgen in Bewegungsbilder. Die Visualisierung von Klängen, Klangeigenschaften und deren Organisationsformen führt meist zu abstrakten Bildformationen als Produkte eines synästhetischen Prozesses“⁶

Die Möglichkeit der synästhetischen Kombinatorik wird von MusikvideoregisseurInnen und MusikerInnen aufgegriffen, um der Musik einen Mehrwert zu verschaffen, indem sie um die visuelle Komponente erweitert wird und infolgedessen hörbare Bilder und sichtbare Töne entstehen.

⁵Wolfgang Rhim: Notiz über die Abstraktion in der Musik. In: Ebd. S.89

⁶Norbert Pfaffenbichler: Vom Tafelbild zum Rechenprozess. Anmerkung zum Phänomen Abstraktion in der Gegenwart. In: Abstraction Now. S.20-21.

2.3 Abstraktion und die Bildende Kunst

Das abstrakte Musikvideo hat seine formalen Wurzeln in der klassischen Avantgarde und dem Experimentalfilm der 1920er-Jahre.⁷ Die visuelle Umsetzung von Musik und deren Geschichte beeinflusst RegisseurInnen bis heute. Was beim Film und Video oft als ideenlos oder als Abkoppelung von schon dagewesenem angesehen wird, hat in der Malerei bereits eine lange Tradition. So steht in der Bildenden Kunst der Begriff des Iterativismus als Synonym für das Phänomen des Wiederholens abstrakter Stilformen aus dem Fundus der klassischen Avantgarde.⁸ Demzufolge könnte man diesen Begriff auch auf den Film, vor allem aber auf das abstrakte Musikvideo, umlegen: als intermediale Brücke zwischen der abstrakten Malerei sowie dem abstrakten, absoluten Film der 1920er Jahre und dem abstrakten Musikvideo der Gegenwart, eine Art filmischer Iterativismus.

Anders als dem abstrakten Film innerhalb der Filmgeschichte, wird der abstrakten Malerei in der Kunstgeschichte ein wesentlich höheres Interesse gewidmet. Strömungen wie der Suprematismus, Konstruktivismus u.a., sowie die großen Künstler abstrakter Gemälde, wie Malevitch, Kandinsky und Kupka, haben im kunsthistorischen Kontext eine bedeutende Stellung eingenommen.

Neben diesen abstrakten Strömungen spielt für die folgende Arbeit auch das ideelle Gedankengut der Futuristen, deren Interesse ebenso der Abstraktion galt, eine wesentliche Rolle. Anders als bei Künstlern wie Kandinsky und Co. blieb der Abstraktionsbegriff der Futuristen jedoch immer dem Gegenstand verhaftet. So ist das Objekt der Futuristen nicht eine Abstraktion, sondern eine Figur in Bewegung, für welche sie eine Theorie einer absoluten und einer relativen Bewegung schufen. Reine Bewegung, hier im Gegensatz zur dramatischen Bewegung, kann in wirklich freier

⁷Vgl. Gerhard Bühler: Postmoderne auf dem Bildschirm auf der Leinwand. S.162ff.

⁸Vgl. Markus Brüderlin: Das gequälte Quadrat. In: Kunstforum International. Bd. 105. Köln, 1990. S.110-111

Weise nur mit den Mitteln der Abstraktion wiedergegeben werden.⁹

Der Maler Viking Eggeling interessierte sich sehr für diese Theorien der Futuristen und gilt als Erfinder des abstrakten Films. Seine Bilder erscheinen, als ob Eggeling das Gemalte in direkten Bezug zur Zeit stellen wollte.¹⁰ Eggeling brach mit der langjährigen Tradition des rechteckig begrenzten Bildes. Und auch wenn er das Ideengut der Futuristen weiterverarbeitete, wollte er anders als die Futuristen, keine Schaffung von Illusion. Er wollte weder eine räumliche Illusion, noch eine Illusion der Bewegung. Er kombinierte das ungegenständliche Bild mit einer wirklichen Bewegung.¹¹

Unter Berücksichtigung der eben erläuterten Gedanken lässt sich feststellen „daß die abstrakte Form eher als die gegenständliche imstande ist, Bewegung auszudrücken, das heißt, daß Illusion der Bewegung wie sie die gegenständliche Kunst vorzutäuschen pflegt, durch reale Bewegung ersetzt wird.“¹²

Abstraktion in der Bildenden Kunst ist daher in Zusammenhang mit Abstraktion im Film zu setzen. Der Übergang ist fließend, da die ersten abstrakten Filme als Malerei mit Zeit zu verstehen sind, welche von Bildenden Künstlern realisiert wurden.

2.4 Abstraktion im Film

Der Film ist das Medium, das unsere Sehgewohnheiten am meisten beeinflusst hat.¹³ Die Geschichte des Films wirkt, in Bezug auf die visuellen Strategien, auf die Entwicklung des Musikvideos ein. Da es sich beim Musikvideo selbst auch um eine filmische Kunstform handelt, orientierten sich die Clip-RegisseurInnen in dessen Anfängen an der ihm ähnlichsten Form, dem Film. Die Geschichte des Films und die ästhetischen Errungenschaften des Films sind somit ebenso ein Teil der Musikvideogeschichte und daher maßgebend für die Entwicklung des Videoclips.

Der experimentelle, surreale Film sowie der absolute Film haben das Kino

⁹Vgl. Marcel Brion: Geschichte der abstrakten Malerei. DuMont: Köln, 1960. S.127-136

¹⁰Ebd. S. 135

¹¹Ebd. S. 135

¹²Ebd. S. 137

¹³Lydia Hausteil: Videokunst. C.H.Beck: München, 2003. S. 93

revolutioniert. Genau genommen haben diese Formen und Experimente des Films unsere Sehgewohnheiten verändert und dadurch neue Möglichkeiten geschaffen, wovon das Musikvideo, in Bezug auf dessen visuelle Bildgestaltung, von den Anfängen bis heute profitiert. Dies veranschaulicht folgendes Zitat von der Kunst- und Medienwissenschaftlerin Lydia Haustein:

„Mit dem Wechsel des linearen Erzählkinos zum experimentellen Film gewöhnten die Regisseure den Betrachter an unbekannte Sehformen.(...) Die motivischen Bildpoesien und großen bildhaften Ikonen wie Orson Welles, Hitchcock, Cartier-Bresson, Keaton, Vigo, Acconi oder Tarkovski finden wir in den immer raffinierten, ausgefeilten und schneller arbeitenden Montagetechniken der zeitgenössischen Videoclips wieder.“¹⁴

Direkte filmische Vorläufer des abstrakten Musikvideos sind nicht nur die abstrakt grafischen Filme der 1920er-Jahre von Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter und Oskar Fischinger, sondern auch der surreale Film von Salvador Dalí und Luis Buñuel, Peter Kubelkas ‚Adebar‘ sowie ‚A Movie‘ von Bruce Connor. Diese Filme sind eher Wegbereiter für das abstrakte Musikvideo, als für das Musikvideo im Allgemeinen.

Und obwohl das Abstrakte nun, nicht zuletzt durch Musikvideos, allgemeinzugänglicher und präsenter ist, ist „Abstraktion für den Betrachter von Kunst auch heute noch eine Herausforderung. Dabei geht es schon lange nicht mehr um die Errungenschaften der historischen Avantgarde, die sich zu Beginn des vergangenen Jahrhunderts von der Darstellung des Gegenstands löste. Statt einer Logik der Repräsentation zu folgen, ermöglicht Abstraktion den Entwurf von Bildwelten, die eigenen Gesetzen gehorchen und das Feld der Wahrnehmung bis ins Physische erweitern“¹⁵. Die Abstraktheit der Musik wird nun nicht mehr nur gehört, sondern auch gesehen bzw. gefühlt, indem diese Bildwelten bis ins Physische einwirken.

¹⁴Ebd. S. 94

¹⁵Brigitte Oetker: Vorwort. In: Meschede, Friedrich: Etwas von Etwas. S.5

In kaum einer Kunstform ist die Möglichkeit der visuellen Gestaltung und Erzeugung visueller Mikrokosmen so vielfältig wie bei jener des Musikvideos.¹⁶ Dass sich experimentelle Formen des visuellen Erzählens besonders bei der Visualisierung von Musik anbieten, liegt nicht zuletzt daran, dass es hier, anders als beim Spielfilm, nicht zwingend darum geht, eine Story zu transportieren.¹⁷

2.5 Abstraktion im Musikvideo

Abstraktion im Musikvideo beschränkt sich nicht auf ein spezifisch ästhetisches Merkmal. Denn das abstrakte Musikvideo ist vielschichtiger, kann ebenso gegenständlich, illusionistisch abstrakt sein, wie auch rein grafisch abstrakt im klassischen Sinn der 1920er-Jahre und kann somit in mehrere Kategorien unterteilt werden, welche in Kapitel 5 genauer beschrieben werden.

Vorab kann kurz angedeutet werden, dass im Folgenden visuelle Strategien der Abstraktion im Musikvideo untersucht werden, in denen sowohl Personen wie auch Gegenstände zu sehen sind.

Abstrakte Musikvideos sind eine sinnliche Erfahrung, die sich meist der klassischen Erzählstruktur entziehen. Muster und Abstraktion sind ebenso zentrale Merkmale, wie auch die experimentelle, abstrakte Verbindung des Materials. Oft bestehen diese Videos nicht nur aus grafisch angeordneten Farben und Formen, sondern zeigen eine verfremdete Welt, die sie uns neu angeordnet und verarbeitet, anders sehen lässt. „Das abstrakte Musikvideo bedient sich der Möglichkeit, abstrakte Formen zu verwenden indem man sich von realen Objekten und realen Menschen löst, um ein Gefühl für Geschwindigkeit und Bewegung zu vermitteln, ohne die reale Welt zu verlassen. Man löst sich vom Gegenständlichen, ohne den Ort des Gegenständlichen zu verlassen.“¹⁸

¹⁶Lydia Hausteil: Videokunst. C.H.Beck: München, 2003. S.5

¹⁷Vgl. Markus Altmeyer: Die Filme und Musikvideos von Michel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse. Tectum: Marburg, 2008. S.22

¹⁸Vgl. Chris Darke: In: Christoph Dreher: Fantastic Voyages: Befreite Bilder. Eine Kosmologie des Musikvideos. VHS. ZDF/3sat. 2000

Durch die Verfremdung von Alltagsgegebenheiten wird somit der Blick auf Gegenstände und Formen erneuert, indem man sie auf die Möglichkeit der Abstraktion untersucht.

Diese Art der visuellen Gestaltung wird Hauptaugenmerk der folgenden Arbeit sein und erfordert daher umso mehr einen Begriff der Abstraktion, der sich aus der bloßen Opposition, gegenständlich und nicht-gegenständlich zu sein, löst.

2.6 Das abstrakte „UND“ bei Gilles Deleuze

Gilles Deleuze formulierte einen Begriff der Abstraktion, der sowohl die gegenständliche, als auch die abstrakte Kunst umfasst und daher eine Umwälzung des bisher gedachten Grundgedanken der Abstraktion ist.

Hierbei handelt es sich um einen Begriff der Abstraktion, der nicht im Gegensatz zur Figur bzw. zum Bild steht, sondern als formloserer und chaotischerer Raum dargestellt wird. Bei Deleuze handelt es sich nicht mehr um einen Prozess bei dem reine oder wesentliche Formen extrahiert werden und der Raum seines konkreten Inhaltes entleert wird. Abstraktion bei Deleuze ist eine unreine Mischung und Vermengung, eine Re-Assemblage anstatt einer Reinigung.¹⁹

Laut Deleuze stand abstrakte Malerei bisher für ein großes „NICHT“. Nicht illusionistisch, nicht narrativ, nicht figurativ. Für Deleuze entsteht durch das Mischen und Neukombinieren jedoch ein neues und konzeptionelles „UND“, welches an die Stelle des „NICHT“ rückt. Immer war Abstraktion an das „NICHT“ gebunden und galt als Verlust oder Abwesenheit von etwas. Die Philosophie von Gilles Deleuze verweigert diese Negationen. Anstatt von Abwesenheit spricht er von einer Intensivierung des Realen.²⁰

Unbeeindruckt vom negativ-theologischen Bild der Abstraktion, sieht er weiters die Schwierigkeit darin, von Abwesenheit und Mangel zu sprechen, handelt es sich doch oft um Dinge, die laut Deleuze, unmöglich figurativ dargestellt werden können.

¹⁹Vgl. John Raychman: Abstraktion. Was ist abstrakt? S. 92

²⁰Ebd. S. 94

Seine Definition von Abstraktion entspringt nicht dem Gedanken der Negation- der Abwesenheit von Figur, Bild und Geschichte. Anstelle der Eliminierung der Figur oder der Narration stellt er die Schaffung neuer Räume mit ursprünglichen Arten der Mischung und Re-Assemblage bis hin zu einem neuen „UND“, das dem klassischen Illusionismus den Rücken kehrt. Dadurch entsteht eine neue Form der Abstraktion. Hierbei unterscheidet Deleuze zwischen zwei Arten der Abstraktion.

Zum einen der platonische Sinn der Abstraktion, dessen zentrale Aussage es ist, dass Abstraktion nicht erklärt, sondern etwas ist, das selbst erklärt werden muss und welcher Gegenstand der Kritik der Abstraktion ist.²¹

Die zweite Art der Abstraktion stellt eben genanntes „UND“ in den Mittelpunkt der Überlegung. Besonders dieser Gedanke ist für die vorliegende Arbeit relevant. In Zusammenhang mit dem Konzept der abstrakten Maschine, welches Deleuze mit Guttari verfasste, entsteht dieses „UND“, das sich nach außen bewegt und eine abstrakte Virtualität innerhalb der Dinge schafft.²²

Innerhalb dieser abstrakten Virtualität erkennt man die Möglichkeiten und das Potential von Dingen, für welche es keinen abstrakten Begriff gibt, da eine Verwirklichung in zu viele Richtungen oder „Bedeutungen“ ausschwenkt.

Das „Virtuelle“ wird hierbei dem „Möglichen“ gegenübergestellt, wodurch das „Virtuelle“ eine andere Form der Abstraktion hervorbringt als das „Mögliche“.

In diesem abgeschlossenen System, nämlich in den Dingen in sich, entsteht eine Art „reale Virtualität“, die „abstrakte Virtualität“ in den Dingen anderer Dinge, andere „mögliche Welten“ in unserer Welt.²³

Auf praktischer Ebene erläutert Gilles Deleuze diese zweite Art der Abstraktion anhand der Filme Jean-Luc Godards. Die Abstraktion in seinen Filmen ist nicht durch die fehlende Form der Narration gegeben, sondern weil sie sich der Kombinatorik

²¹Vgl. Claudia Blümle, Armin Schäfer: Organismus und Kunstwerk. Zur Einführung. In: Blümle, Claudia und Schäfer, Armin: Abstraktion in Kunst und Lebenswissenschaften. Diaphanes: Zürich, Berlin: 2007. S.18-19

²²Vgl. John Rajchmann: Was ist abstrakt? In: Etwas von Etwas. Abstrakte Kunst. S.92

²³Vgl. Gilles Deleuze: Das Zeit-Bild. Kino 2. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1991. S. 95ff.

singulärer Elemente bedienen.²⁴ Durch die Neuorganisation dieser Elemente aus Vergangenheit und Gegenwart vermengen sich diese durch das Zusammensetzen neu und kulminieren in der nichtnarrativen Kontinuität und vermengen sich in dem was Deleuze als abstrakte „Maschine“²⁵ bezeichnet.

„Die Motivation besteht daher nicht in der Entfernung oder Abwesenheit des Narrativ, sondern in einem Versuch, durch ein freies, abstraktes „UND“, das die Bewegung und die Zeit des Filmes übernimmt, ein Außen anderer merkwürdiger Verbindungen zu erreichen.“²⁶ Im Film ist die Narration daher der Abstraktion zu unterstellen und nur ein Nebeneffekt der entstehen kann, aber nicht muss.

Deleuze sieht den Film selbst „als abstrakte Maschine, dessen spezifische abstrakte Virtualitäten Bewegung und Zeit sind, die dann unter partikularen sozialen und politischen Bedingungen verwirklicht werden; das Narrativ ist nur eine beschränkte Möglichkeit des Films.“²⁷

Die eigentlichen Möglichkeiten des Films findet Deleuze in den filmspezifischen Kräften des Mediums: seiner Zeit- und Bewegungsbilder²⁸, welche die Kombinatorik mit verschiedenen Medien ermöglichen.

Die Elemente Zeit und Bewegung sind die zentralen Bausteine des abstrakten Musikvideos. Eine neu geschaffene Welt und ein, im deleuze'schen Sinn, formloserer und chaotischerer Raum, der in sich geschlossen eigenen Regeln folgt und seine eigene Abstraktion besitzt, ist die Fläche auf denen die Bausteine Zeit- und Bewegungsbild agieren und die zu einem deleuze'schen „UND“ im abstrakten Musikvideo werden.

So wird im Folgenden, vor allem aber bei der Auswahl der exemplarischen Bildanalysen, von eben beschriebenem Abstraktionsbegriff ausgegangen. Der in Kapitel 5.2 formulierte Versuch einer ästhetischen Kategorisierung abstrakter Musikvideos baut, ebenso wie die angeführten Beispiele in Abschnitt 5.3 auf dieser Definition der Abstraktion auf.

²⁴Vgl. John Rajchmann: Was ist abstrakt? In: Etwas von Etwas. Abstrakte Kunst. S.98

²⁵Gilles Deleuze, Félix Guattari: Tausend Plateaus. Aus dem Französischen übersetzt von Gabriele Ricke und Ronlad Voullié. 6. Auflage. Merve: Berlin, 1997. S. 707

²⁶Ebd. S.98

²⁷Ebd. S. 98

²⁸Vgl. Gilles Deleuze: Das Zeit-Bild. Kino 2. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1991. S. 335-336

3. Bild und Ton: Theoretische Grundbegriffe

Im Folgenden werden drei Begriffe erläutert, welche zum besseren Verständnis der vorliegenden Arbeit dienen. Zum einen handelt es sich um den Begriff der Synästhesie, welcher sich wie ein roter Faden durch die Literatur über audiovisuelle Phänomene, im Speziellen aber jene über Musikvideos, zieht. Als Erweiterung dieses Begriffes ist der Ausdruck Heautonomie zu verstehen, welcher von Gilles Deleuze formuliert wurde, und Auskunft über die Beziehung von Bild und Ton bei einer Kombination derselbigen gibt.

Bei der dritten Beschreibung handelt es sich um den Begriff des Gesamtkunstwerks, welcher sich, anders als die beiden vorangegangenen Ausdrücke, nicht lediglich auf die Zusammenführung von Bild und Ton bezieht, sondern vielmehr auf eine Zusammenführung der Künste im Allgemeinen.

3.1 Synästhesie

Der aus dem griechischen stammende Begriff Synästhetik setzt sich aus den Silben -syn (mit, zusammen) und -aisthesis (Wahrnehmung, Empfindung) zusammen und beschreibt das Phänomen der Kombinatorik zweier Sinneseindrücke, das heißt, dass ein Sinneseindruck von einem weiteren begleitet wird.

Exemplarisch hierfür kann das Beispiel von Farbhörern verwendet werden. Hierbei ist die Rede von Menschen, die die Fähigkeit besitzen, Töne die sie hören auch visuell in Form von Farben oder Bildern wahrzunehmen. Oder anders ausgedrückt assoziieren sie eine bestimmte Musik wenn, sie Bilder sehen. Man könnte von einer Art Zusatzwahrnehmung sprechen, da durch die Stimulierung einer Sinneswahrnehmung eine andere mit wahrgenommen wird.²⁹

Neben dieser Form der angeborenen Synästhesie, welche lange Zeit als Krankheit galt, gibt es noch eine normale bzw. abgeleitete Synästhesie. Dies ist eine Fähigkeit, die

²⁹Vgl. Sean, A.Day: was ist Synästhesie? In: Farbe-Licht- Musik: Synästhesie und Farblichtmusik. S. 39

jeder Mensch besitzt. Eine Art Koppelung, die automatisch entsteht und vor allem metaphorisch eingesetzt wird. So spricht man von „kalten Farben“, „hellen Tönen“, oder einer „weichen Stimme“.³⁰

Diesen beiden Arten der Synästhesie, welche für diese Arbeit nicht von Bedeutung sind, jedoch aufgrund der Vollständigkeit angeführt wurden, steht eine dritte gegenüber: die künstlerische Synästhesie. Hierzu zählen etwa die Gedichte der Symbolisten, die eine Art Ausdrucksform synästhetischer Wahrnehmung sind. „Die synästhetische Erfahrung, das gleichzeitige und korrespondierende Erleben von Tönen und Bildern, von Musik und Malerei, das physiologisch nachgewiesen ist, wurde um 1880 von Psychologie und Psychiatrie erstmals wissenschaftlich thematisiert. Etwa um die gleiche Zeit hat auch die Dichtkunst begonnen, das synästhetische Kunstwerk zu favorisieren: Novalis, A. Rimbauds Gedicht über die Farbe der Vokale, Voyelles“.³¹

In nahezu jeder Kunstform wird mit den Möglichkeiten der Synästhetik gearbeitet:

„Während bis zum Ende des 19. Jahrhunderts die Visualisierung von Musik und Geräuschen in der bildenden Kunst die Ausnahme bildet, kommt es im 20. Jahrhundert aufgrund der Befreiung der Malerei vom Zwang des Gegenständlichen zu einer Flut von Bildern, die Musik und Geräusch nicht einfach als Quelle der Inspiration beanspruchten, sondern auf visuellem Wege nachempfindbar gestalten sollte.“³²

Beim Medium Radio und deren literarischen Form des Hörspiels wird beispielsweise die Bildvorstellung durch die Akustik angeregt. In der Literatur sei das Beispiel von Patrick Süßkinds „Das Parfum“ genannt, und auch „Der Schrei“ des Malers Munch wirkt durch synästhetische Kombinatorik.

Beim Medium Film handelt es sich um eine Synästhesie von Visuellem und Akustischem. So wird stets betont, dass Film niemals stumm war. Denn auch im Stummfilm war Musik, nicht nur durch die Begleitmusik im Kinosaal, vorhanden. Man sprach von der „optischen Musik im Stummfilm“, eine Art optische Musik der Bilder,

³⁰Vgl. ebd. S. 58

³¹Veruschka Bódy/ Peter Weilbl: Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo: Dumont: Köln, 1987. S. 55

³²Vgl. Sean, A.Day: was ist Synästhesie? In: Farbe-Licht- Musik: Synästhesie und Farblichtmusik. S. 65

welche unhörbar in den Bildern verborgen war.

Die Musik im Vorführungssaal schließlich war eine Art nicht sichtbares Band zwischen ZuschauerIn und Leinwand.

Durch das Medium Film wurde somit ein langersehnter Wunsch des Menschen möglich, die synthetische Schaffung eines opto-akustischen Moments. Denn „seit dem Mittelalter ist die Idee der Entsprechung von Optischem und Akustischem unter dem Begriff der Synästhetik bekannt. Angeregt durch die Ergebnisse, wie sie das Kino vermitteln konnte, nahm das Interesse an den künstlerischen Möglichkeiten von synästhetischen Ereignissen spätestens seit den 1920er-Jahren zu.“³³ Aus diesen Überlegungen heraus erscheint es also nicht zufällig, dass sich in den 1920er-Jahren eine neue Kunstform entwickelte, die sichtbare Formen und Töne miteinander kombinierte. Der absolute Film und die Visual Music zählen zu den zentralen ästhetischen Vorformen des Musikvideos.

Für die folgende Arbeit wird Synästhesie nicht bloß „als künstlerisches Mittel, eine Metapher, ein historischer Trend oder nur ein seltener klinischer Befund“³⁴ verstanden, sondern als „eine Art, in Raum und Zeit zu sein, die gleichzeitig abstrakt und sehr real ist.“³⁵

3.2 Heautonomie

Michel Chion und Gilles Deleuze und deren *Theorie der Audio-Vision* ist ein Beispiel der theoretischen Auseinandersetzung mit dieser Thematik, welche die Kombination von Akustischem und Visuellem im Film neu diskutiert.

Der Ausgangspunkt ihrer Überlegungen ist die Entstehung des Tonfilms 1930, und mit ihm eine Art audiovisueller Pakt in dessen Mittelpunkt die Faktoren Bild und Ton stehen. Die zentrale These lautet: hörbare Bilder und sichtbare Töne. Es entsteht ein

³³Thomas Mank: Die Kunst des Absoluten Films. In: Sound and Vision. S.87

³⁴Jennifer M. Barker: Nicht synchron, nicht sichtbar. Synästhesie und Filmereignis. In: Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung. Wilhelm Fink: München, 2010. S.69

³⁵Ebd.

ästhetischer Zusatzwert, der mehr ist als die bloße Addition von Bild und Tonspur.

So könnte man sagen, beide Faktoren sind scheinbar autonom, aber dennoch in irgendeiner Weise voneinander untrennbar. Bild und Ton sind paradox ineinander verschränkt.

Gilles Deleuze denkt diese These weiter. In seinem Buch *L'Image Temps* führt er die Theorie der Ton- Bild- Beziehung weiter aus, indem er die Idee Chions aufgreift und diese weiterentwickelt.

So stellt Deleuze bezüglich der synästhetischen Beziehung zwischen Bild und Ton folgende These auf: Bild und Ton bilden einer Art Doppelidentität, da sich das, was der Ton freisetzt, als Bestandteil in das Bild fügt. Somit ist eine isolierte Betrachtung beider Komponenten nicht mehr möglich, da „ das visuelle und akustische Bild in einem besonderen Verhältnis, in einem freien indirekten Bezug stehen.“³⁶

Audiovision heißt laut Deleuze also nicht nur mit den Augen sehen und mit den Ohren hören, sondern kann ebenso heißen, mit den Augen hören und mit den Ohren sehen. „Das audiovisuelle Bild wird somit konstituiert von einer Disjunktion, einer Trennung des heautonomen Visuellen und Akustischen, aber zur gleichen Zeit von einem inkommensurablen oder ‚irrationalen‘ Verhältnis, das beide miteinander verbindet, ohne ein Ganzes zu bilden, ohne im geringsten auf ein Ganzes abzielen.“³⁷

Durch die trotzdem bestehende Autonomie der beiden Faktoren Ton und Bild erweist sich der Begriff Heautonomie als sehr zutreffend: eine Spannungsfeld von Autonomie und Heteronomie. „Das Visuelle und Akustische führen zu zwei heautonomen Bildern; zu einem auditiven und einem optischen Bild, die ständig durch einen irrationalen Schnitt getrennt, entzweit oder entkoppelt sind. Und dennoch fällt das audiovisuell gewordene Bild nicht auseinander, sondern gewinnt eine neue Dichte, die von einem komplexeren Band des visuellen und des akustischen Bildes abhängt.“³⁸

Abschließend lässt sich feststellen, dass der Tonfilm mehr ist als die Summe seiner Teile, dass Synästhesie keine Addition, sondern ein Miteinander und Gegeneinander der Sinne ist.

³⁶Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild*. Kino 2. Suhrkamp. Frankfurt am Main: 1991. S.334

³⁷Ebd. S.328

³⁸Ebd. S. 323

3.3 Das Gesamtkunstwerk

Der Begriff „Gesamtkunstwerk“ ist etwa seit dem Beginn des 19. Jahrhunderts bekannt und bezeichnet „das utopische Bestreben nach Vereinigung aller Künste in einem einzigen Kunstwerk“³⁹. Es handelt sich also um eine Art Kombination verschiedener Kunstformen in einem einzigen Bühnenwerk.

Der Begriff ist zurückzuführen auf die Schrift *Ästhetik oder Lehre von der Weltanschauung und Kunst* welche 1827 von dem Philosophen und Schriftsteller Karl Friedrich Eusebius Trahdorff verfasst wurde. Später tauchte der Ausdruck in Zusammenhang mit Richard Wagner erneut auf, welcher mit seiner Schrift *Das Kunstwerk der Zukunft* von 1849 die Diskussion und Überlegungen zur Thematik Gesamtkunstwerk erneut anregte.⁴⁰ Wagner sieht im Gesamtkunstwerk ein synästhetisches Laboratorium der Moderne, welches Prozesse der Umschmelzung der Künste vollzieht und dadurch neue intermediale Kodierungen sucht.⁴¹

Im 20. Jahrhundert sind es vor allem die Fluxus und Happening Bewegung, welche im Zusammenhang mit dem Begriff Gesamtkunstwerk neu diskutiert wurden.

Was im 19. Jahrhundert wie eine Vision der künstlerischen Zukunft wirkte, scheint heute vor allem durch die technischen Gegebenheiten und Neuerungen allgegenwärtig und alltäglich zu sein. Denn vor allem „durch den Einsatz digitaler Medien ist das Verfließen der Gattungsgrenzen beschleunigt worden. Digitale Technologien ermöglichen Künstlern die Zusammenführung von Bild, Ton und Text zu interaktiven Environments.“⁴²

Für die vorliegende Arbeit ist dieser Begriff insofern interessant, als dass sich die Frage stellt, ob es sich bei Musikvideos, Visuals oder Audiovisuellen Aufführungsformen, welche in Kapitel 6 beschrieben werden, um eine Art Gesamtkunstwerk des 21. Jahrhunderts handelt.

³⁹Barbara John: Gesamtkunstwerk. Zugriff: 12.9.2012
<http://www.see-this-sound.at/kompendium/abstract/41>

⁴⁰Vgl. Hans Günther: Vorwort. In: Gesamtkunstwerk: Zwischen Synästhesie und Mythos. S. 7

⁴¹Vgl. ebd.

⁴²Ebd

„Das Ende der Spezialisierung in einzelne voneinander getrennte Gattungen und die Propagierung einer neuen künstlerischen intermedialen Arbeit führen zur Praxis der Multimedia Performance, Environments und Happenings, in denen die Idee des Gesamtkunstwerks nicht mehr im genialischen, sondern im kollektiven Sinn weiterlebt. Ihr Ort ist nicht mehr die klassische Theaterbühne oder der Konzertsaal, sondern ein von Künstlern gewählter oder selbstbestimmter Ort oder Raum.“⁴³

Dieses Zitat, welches im Vorwort von Hans Günther, in einem Sammelband zur Thematik Gesamtkunstwerk erschien, ist nicht nur Begriffserklärung, sondern auch eine Art Vorschau auf die folgenden Themenschwerpunkte dieser Arbeit. Denn gerade im Bereich Musikvideo sind die Grenzen zwischen den Künsten fließend. Musikvideos sind intermediale Gebilde, Grenzgänger zwischen Video, Film, Malerei und Musik. In Kapitel 6 liegt der thematische Schwerpunkt auf der Kunstform des Vjing, welche in engen Zusammenhang mit Multimedia, Performance und Happenings steht. Und ebenso die Verlagerung des Kunstraumes sowie die Ausweitung des Kunstraumes im öffentlichen Raum wird im Folgenden thematisiert.

⁴³Ebd.

4. MUSIKVIDEO ALLGEMEIN

„ Musik-Videos haben private Augen. Musik-Videos haben ihre Geschichte, Technik und Ästhetik. Musik-Videos sind die perfekten Metaphern der Postmoderne.“⁴⁴

Musikvideos sind aus unserer heutigen, visuellen Kultur nicht mehr wegzudenken, auch wenn das Musikfernsehen lange nicht mehr das ist, was es einmal war.

Über dem Begriff Musikvideo schwebt immer der Begriff „Postmoderne“. Das Musikvideo als postmoderne Kunstform, die zitiert, als visuelles Logo fungiert, sich dem radikalen Pluralismus verschreibt und nicht nur Teil der Jugendkultur ist, sondern selbst Jugendkultur schafft. Heute als vollwertige Kunstform etabliert, steht das Wesen des Musikvideos dennoch immer im Spannungsfeld zwischen Kunst und Trash. Zitatepop kämpft hier gegen Sinnwelten.

„Videoclips zitieren, adaptieren und transformieren Werke und Gegenstände aus der gesamten Geschichte der Medien, vor allem jedoch sind es Werke der filmkünstlerischen Avantgarde, die hier in neuen Kontexten wieder verwendet werden.“⁴⁵ Vorbilder sind vor allem die Visual Music, der Avantgardefilm der 1920er-Jahre, der Underground- und Experimentalfilm, Zeichentrickfilme, die Licht- und Bühnenshoweffekte des Musikfilms sowie Elemente des kommerzielle Spielfilms.

Das Musikvideo kann als überschreitende Kunstform postmoderner Grenzen und Gattungen gelesen werden, bei der Kunst und Kommerz durch Überschreiten der Bereiche kein Widerspruch mehr sind, und welches als Merkmal postmoderner Ästhetik

⁴⁴Peter Weibl: Musik-Videos: Von Vaudeville zu Videoville. In: Bódy, Veruschka und Gábor(Hrsg.): Video in Kunst und Alltag. Köln: DuMont, 1986. S. 24

⁴⁵Gerhard Bühler: Postmoderne, auf dem Bildschirm auf der Leinwand. Musikvideos, Werbespots und David Lynchs Wild at Heart.. S. 217

im Bereich audiovisueller Medien gilt.⁴⁶

4.1 Historische Entwicklung

Das Musikvideo der Gegenwart kann als ideelles Erbe des Avantgarde- und Experimentalfilms gesehen werden. Daher ist es notwendig, die Herkunft und Entwicklung des Musikvideos bis zu dessen Ursprung zurückzuverfolgen und im Folgenden kurz zu skizzieren. Denn „um das Wesen der Gattung Musikvideo von den Bauformen und Stilmitteln der avantgardistischen Clips bis zu der großen Masse nur durchschnittlicher, ästhetisch aufgebesserter Clips zu verstehen, ist es wichtig sich die Geschichte des Avantgardefilms und des Musikfernsehens aus den Anfängen der visuellen Musik heraus zu vergegenwärtigen.“⁴⁷

Denn die Wurzeln des Musikvideos, die Kombination von Bild und Ton, die Schaffung eines synästhetischen Mehrwertes liegen weit vor den Anfängen des Fernsehens, weiter noch als die des Films.

4.1.1 Visual Music

Unter Visual Music versteht man im klassischen Sinn die Verbildlichung von Ton, im Spezielleren, der Musik. „ Visuelle Musik bedeutet die Transposition melodischer, harmonischer und rhythmischer Zusammenhänge in Bilder durch die Gestaltung von Zeit und Raum.“⁴⁸ Das Musikvideo kann somit als Form der Visual Music gesehen werden.

Wörtlich betrachtet hat die Visual Music ihre Wurzeln jedoch schon lange vor der Erfindung des Kinematographen, denn optische Spektakel waren schon immer von Musik begleitet. Egal ob bei sakralen Zeremonien, Jahrmarktsattraktionen, volkstümlichen Feste oder Bühnendarbietungen, das Visuelle war schon immer an die

⁴⁶Vgl .ebd. S. 219

⁴⁷Ebd. S. 158

⁴⁸<http://visualmusicaward.de/index.cfm?siteid=20> Zugriff: 20.4.2012

Akustik gekoppelt. So war auch die Kombination von Film und Musik ein Bestreben des Menschen, das seit dem Bestehen des Medium Films vorhanden ist. Dies lässt sich in erster Linie dadurch nachvollziehen, dass der Film schon in seinen Anfängen von Musik und Orchestern begleitet wurde.⁴⁹

Visuelle Musik versucht, die beiden Komponenten Film und Musik als gleichberechtigte Elemente zu behandeln indem die Filme nach musikalischen Prinzipien komponiert werden. Die Visual Music Alliance definiert Visual Music als

„eine dynamische Kunstform, bei der Visuelles und Musik kombiniert werden, wodurch eine Interaktion zwischen den beiden Bestandteilen stattfindet. Damit wird eine einzigartige Wirkung erzielt, die ohne diese Interaktion nicht möglich wäre. In der idealen Form ist die visuelle Musik eine faszinierende Kombination von Disziplinen, die sich gegenseitig ergänzen. Diese schöpferische Kombination von Form, Farbe und Musik birgt unbegrenzte Möglichkeiten für den künstlerischen Ausdruck.“⁵⁰

Hieraus wird erkenntlich, dass sowohl die Visual Music als auch das Musikvideo, insbesondere das abstrakte Musikvideo, dem Gedanken der Synästhesie entspringen.

Auf ästhetischer Ebene liegen die Wurzeln dieser Kunstform in den 1920er- und 1930er-Jahren im abstrakten, grafischen Film. Die Brüder Ginna und Corra produzierten die ersten Filme dieser Art 1908, noch bevor Kandinsky abstrakte Werke schuf. Mit der Idee von bewegter Malerei und einer „chromatischen Musik“ malten die beiden abstrakt und experimentierten mit Zelluloid und Farbgeräten. So entstanden neun Filme zwischen den Jahren 1910 und 1912 bei denen direkt auf das leere Filmmaterial gemalt wurde. Jedoch blieb keines dieser Werke erhalten.⁵¹

Ebenso beschäftigte sich der Maler Léopold Survage mit „bewegter Malerei“. Seine

⁴⁹Vgl. Herbert Gehr: Musikvideo und Filmkunst: Vorwort. In: Sound and Vision. S.7

⁵⁰Peter Weibl: Von der visuellen Musik zum Musikvideo. In: Bódy, Veruschka/ Weibl, Peter: Clip Klapp, Bum. Dumont: Köln, 1987. S. 54

⁵¹Vgl. William Moritz: Visuelle Musik: Höhlenmalerei für MTV. In: Sound and Vision. S.133.ff.

Studie *Rythmes colorés pour le cinéma*, an der er zwischen 1912 und 1914 arbeitete, welche aus 150 aufeinander folgenden Bildern bestand und als Grundlage für einen abstrakten Film fungieren sollte, wurde aufgrund des Krieges nie vollendet.⁵²

Etwa zeitgleich, 1911, versuchte in Deutschland Hans L. Stoltenberg der „Tonkunst“ eine „Farbkunst“ gegenüberzustellen, indem er durch das Auftragen von ein oder mehreren Farben auf bildlose Filmstreifen, Farbfilme produzierte.

Die von ihm verfasste Schrift *Reine Farbkunst in Raum und Zeit und ihr Verhältnis zur Tonkunst* von 1920 beschreibt zentrale Merkmale des Abstrakten Films und der bewegten Visuellen Musik. Sie ist insbesondere wesentlich im Zusammenhang mit dem Absoluten Film von Walter Ruttmann, Viking Eggeling und Oskar Fischinger, welcher die Erfüllung des abstrakten Kinos ist.⁵³

Heute, knapp 100 Jahre später, gilt die Visual Music als eine der interessantesten Kunstströmungen der Gegenwart, die sich zwischen Club, Galerie, Theater und Hochschule bewegt. Suchten die Avantgardisten der 1920er-Jahre noch nach Korrespondenzen zwischen Klängen und Bildern, rhythmisierten Formen und klassischer Musik, so verschreibt sich die Visual Music heute, nicht zuletzt aufgrund der technischen Errungenschaften der vergangenen Jahrzehnte, der Interdisziplinarität und ist somit ein Wechselspiel unterschiedlicher Medien und Künsten.⁵⁴

„Die neuen Möglichkeiten digitaler Technologien reaktivieren gegenwärtig die Idee einer audiovisuellen Musik, wie sie vor allem in den konstruktivistischen Avantgarden des ersten Drittels des vorigen Jahrhunderts formuliert wurde. Leistungsstarke Laptops samt entsprechender Software erschliessen als universelle Produktions- und Performance-Instrumente neue Möglichkeiten der Echtzeit Prozessierung von Klängen und Bildern.“⁵⁵

⁵²Vgl. Ebd.

⁵³Vgl. Peter Weibl: Von der visuellen Musik zum Musikvideo. In: Bódy, Veruschka/ Weibl, Peter: Clip Klapp, Bum. Dumont: Köln, 1987. S. 56.ff.

⁵⁴Vgl. Visual Music Festival: Töne Sehen, Bilder Hören. Die Zeit. Online. Zugriff: 17.10.2011.

⁵⁵Jan Rohlf: Generieren, nicht collagieren: Ton- Bild-Korrespondenzen im Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik“. S. 121-132

Visual Music ist damals wie heute dem Synästhesiegedanken sowie jenem des Gesamtkunstwerkes verschrieben. Die Koppelung von Bild und Ton mag zwar aufgrund der technischen Möglichkeiten heute andere Formen ermöglichen, im Grunde genommen waren die Arbeiten von Richter, Eggeling und Ruttman den Arbeiten von heutigen VisualistInnen sehr ähnlich.

Im Bereich der Visuals „operiert Visual Music mit Projektoren und Monitoren, die auf die jeweiligen räumlichen Verhältnisse abgestimmt sind. Live-Kameras, Mischer, Software, Effektgeräte, Beamer, Monitore und räumliche Situationen können insgesamt als ein komplexes dynamisches System verstanden werden.“⁵⁶

4.1.2 Von Soundies und Scopioness zu MTV

Der Ausdruck Musikvideo bzw. Videoclip leitet sich von dem englischen Begriff Promotional Video ab und bezeichnet zugleich seine ursprüngliche Funktion. Denn zu Beginn waren Musikvideos lediglich Werbespots der Musikindustrie. Man könnte sagen, dass diese Kurzfilme eine Steigerungsform der Werbung waren, deren synästhetische Qualität selbst als Unterhaltungsware funktionierte.⁵⁷ Somit wurden aus diesen Videos schnell, selbständige ästhetische Objekte mit unterhaltendem Eigenwert. Mitte der 1960er-Jahre begannen Plattenfirmen damit, filmisch vorgefertigte Fernsehauftritte von Bands zu Promotionzwecke zu produzieren.

Doch bereits vor diesen Promo-Videos gab es eine Form von Videos, welche die Koppelung von Musik und Film für die breite Öffentlichkeit zugänglich machen sollten. Die so genannten *Soundies* gelten als erste Vorläufer der heutigen Musikvideos. Hierbei handelte es sich um dreiminütige Filme die in Nachtclubs, Bars und Restaurants auf den eigens dafür produzierten Apparaten, den *Panorms*, abgespielt wurden. Gegen Einwurf einer Münze konnte man sich in diesen Filmjukeboxen einen 16 mm Film zu einer Schlagernummer ansehen. Die Videos wurden alle acht Wochen ausgetauscht und deckten bald schon so gut wie alle Musikrichtungen ab: von Country, russischer

⁵⁶Hans Dieter Huber: Visualize It! Visual Music in der Erlebnisgesellschaft. S. 180

⁵⁷Vgl. Herbert Gehr: The Gift of Sound and Vision. In: Sound and Vision. S. 14

Balalaikamusik, irischer Folklore bis hin zu Big Band Musik von Stan Kenton, Tommy Dorsey oder Duke Ellington konnte man sich auf diesen Geräten alles anhören und ansehen. Oft handelte es sich bei den Videos um Aufführungen der Musiker, Auszügen aus Musicals, Trailer für Spielfilme oder Cartoons, welche oft durch kurze amüsante Filmszenen sowie durch Einspielungen von Frauen in knapper Bekleidung unterbrochen wurden. Die narrativen Elemente, die auch heute noch bei vielen Musikvideos zentral sind, waren auch damals ein wichtiges Strukturelement.⁵⁸

Die hohen Kosten von etwa 12.000 Dollar und das unhandliche Format der *Panorams*, (Gewicht ca. zwei Tonnen) sowie die relativ kleinen Bildschirme waren wesentliche Gründe für das sukzessive Verschwinden dieser Unterhaltungsapparate. Ein weiterer Faktor war die zunehmende Verbreitung des Fernsehens in Amerika, wodurch eine komfortablere Rezeptionsmöglichkeit gegeben war.

Nun begann auch die Fernsehindustrie, sich mit Musikdarbietungen zu beschäftigen und konzipierte neue Formate. In den 1950er-Jahren flimmerten verschiedene *popular music shows* über die Bildschirme vieler amerikanischer Haushalte. Zielgruppe hierfür waren hauptsächlich Jugendliche. Sendungen wie *American Bandstand* und *Stage Show*, in welcher Elvis Presley 1956 seinen ersten Auftritt hatte, erfreuten sich großer Beliebtheit.⁵⁹

Anfang der 1960er-Jahre kam es in Frankreich zu einem Revival der *Soundies*.

Die unter neuem Namen vermarkteten *Scopitones* waren 16 mm Filme, die auf 60 cm Hintergrundbildschirme projiziert wurden und im Gegensatz zu den *Soundies* Farbdarbietungen in Technicolor waren, deren Hauptaufgabe in der Bewerbung internationaler Künstler lag.⁶⁰

Zeitgleich kam es auch in England zu einem regelrechten Musikfernseh-Boom, welcher in Amerika schon in den 1950er-Jahren begann. Ähnlich wie die Promo-Videos trugen auch die Fernsehauftritte von Künstlern in Sendungen wie *Ready Steady Go!*, *Juke Box*

⁵⁸Vgl. Josef Kloppenburg: Musik Multimedial. S. 261.ff

⁵⁹Vgl. Ebd.

⁶⁰Vgl. Henry, Keazor/ Thorsten Wübbena: Video thrills the Radio Star. Musikvideos: Geschichte, Themen, Analyse. Transcript: Bielefeld, 2007.S 57

Jury oder *Top of the Pops* zum Erfolg und Hype der Musiker bei.⁶¹ Die Beatles Euphorie, nachdem diese 1964 erstmals im Fernsehen auftraten, ist nur ein Beispiel einer gelungenen Marketing Strategie dieser Art. Kurz darauf entstanden erste Musikvideos zu Musiknummern der Beatles und der Rolling Stones, bei denen bereits Techniken angewendet wurden, die auch heute noch relevant sind: Fernsehauftritte wurden beispielsweise mittels Video-Effekten und Tricks bearbeitet, um diese interessanter und visuell reizvoller zu machen.⁶²

1967 wurde das Beatles Album *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* veröffentlicht. Der schwedische Avantgarde-Filmer Peter Goldman produzierte zu zwei Stücken des Albums, Videos in denen die surrealen Elemente der 1970er- Jahre erkennbar sind. So ist das Video zu *Penny Lane* ebenso surreal wie der Text selbst und *Strawberry fields forever* kann durch seine Effekte, wie Vor -und Rücklauf oder Überlappungen, als Vorreiter des späteren Video-Clips gesehen werden. Abstrakte und surreale Elemente nahmen Einzug in diese sonst so starren Musikdarbietungen der Künstler.⁶³

Generell waren die Videos der 1970er- Jahre auch auf visueller Ebene von der psychedelischen Musik bestimmt. Hierfür bezeichnend sind vor allem Stücke von Pink Floyd und Genesis, die die Visualisierung der Musik auch zum Thema von Live Auftritten machten indem sie mit aufwendigen Light Shows um die Welt tourten. Mit dem Aufkommen der Consumer Videorekorder konnten in den 1970er- Jahren nun auch in Clubs Videos gezeigt werden.

Bohemian Rhapsody von *Queen* aus dem Jahr 1975, dessen Popularität genau im Sinne der Musikindustrie entstand, wird oft als das erste richtige Exemplar dieser Kunstart gesehen. Nach nur einer Ausstrahlung in der Sendung *Top of the Pops* kletterte der Song auf die Nummer eins der Single Charts. Das Video ist eine Heroisierung der Musiker durch optische Vervielfachung derselben und eine kaleidoskopartige Splittung und Auffächerung der Bilder.⁶⁴

Anfang der 1980er- Jahre steigt die Produktion von Videoclips um ein Vielfaches, was

⁶¹Gerhard Bühler: Postmoderne auf dem Bildschirm auf der Leinwand. S.188-190

⁶²Gerhard Bühler: Postmoderne auf dem Bildschirm auf der Leinwand. S. 188-190

⁶³Vgl. Josef Kloppenburg(Hrsg.) Musik multimedial. S. 262

⁶⁴Vgl. ebd. S. 265

die Entstehung eines neuen Musiksenders mit sich brachte. Die Firmen Warner Communication und American Express investierten 20 Millionen Dollar in das bis heute erfolgreichste Musikfernseh-Format, welches schon nach zwei Jahren Sendezeit gewinnträchtig war. Das erste von MTV ausgestrahlte Musikvideo am 1. August 1981 war *Video killed the radio star*. Die von Regisseur Russel Mucahy visualisierte Nummer von den *Buggles* war somit der Urschrei des modernen Musikfernsehens. Einige Jahre später folgten in Europa neben der Einführung von MTV Europe ähnliche Formate, wie beispielsweise VIVA.

4.1.3 Musikvideo heute: Videoclips im medienübergreifenden Zeitalter

Die goldene Ära des Musikvideos im klassischen Sinn ist vorbei. Nicht zuletzt deshalb, weil das Musikfernsehen nach und nach neue Programmkonzepte schafft, bei denen das Musikvideo an Bedeutung verliert und ums Überleben kämpft. MTV ist lange kein reiner Musiksender mehr. Stattdessen überwiegen in dessen Programm nun Reality Shows, Cartoons und Klingeltonwerbungen in Endlosschleifen. Das Musikvideo wird auf Chartsendungen und „Best ofs“ beschränkt und wird dadurch zum künstlerischen Dokument seiner Zeit degradiert.

Diese Entwicklung hängt eng mit der Verbreitung des Internets zusammen und ist in erster Linie ein ökonomisches Problem. Einerseits dadurch, dass Musik nun nahezu kostenlos übers Internet konsumiert werden kann. Dadurch kam es auch bei der Produktion von Musikvideos zu Einsparungen der Budgets. Zum anderen verlor auch das Musikfernsehen an Bedeutung, da Videos nun auch übers Netz abrufbar waren, und dies auch noch selektiv wählbar. Per Mausclick kann nun, wie zu Zeiten der *Soundies*, beliebig ausgewählt werden.⁶⁵

Waren Promo-Videos in den 1980er- Jahren für Musiker noch unverzichtbar, wenden sich heute viele Künstler von aufwändigen Produktionen mit Millionen Budgets ab. Das, häufig als Wegweiser der Popkultur, bezeichnete Musikvideo bewegt sich heute

⁶⁵Vgl. Henry Keazor/ Thorsten Wübbena: MusikvideoDie aktuelle Krise: Neue Formate und Distributionskanäle. <http://www.see-this-sound.at/kompendium/text/44/8#textbegin>. Zugriff: 24.7.2012

auf neuen Ebenen, visuell, wie auch die Distributionskanäle betreffend. Sie lassen sich nicht mehr als Werbemittel einsetzen, da MusikerInnen andere Strategien konzipieren, um im Gespräch zu bleiben und das Interesse auf ihre Musik zu lenken. Aufwändige Bühnenshows und Medieninszenierungen sowie die Möglichkeiten der Free Downloads im Internet haben das Musikvideo zwangsläufig mit verändert.

„ Da Popmusik und visuelle Kultur untrennbar miteinander verbunden sind, bedurfte es einer Justierung der Kanäle, um das Video ins neue Jahrtausend zu retten. Im klassischen Musikfernsehen sah der Zuschauer nur mehr eine bebilderte Jukebox mit niedrigem Mitmachfaktor, bestückt von einer autoritären Redaktion. Dann kam Youtube und das Fernsehen wurde demokratisiert“⁶⁶

Nahezu jedes Musikvideo der Geschichte kann auf Youtube abgerufen werden. Ein Video Oskar Fischingers aus den 1920er- Jahren kann unmittelbar vor oder nach einem Video von Michel Gondry oder Spike Jonze abgespielt werden. Youtube als eine Art museales Archiv der Musikvideogeschichte, in dem der/die ZuschauerIn bzw. der/die UserIn selbst zum Programmdirektor wird und sich nervtötenden Klingeltonwerbungen entzieht. Dazu kommen immer neue Internetplattformen wie tape.tv, myvideo.de, etc. Somit ist das „ Musikvideo endlich Teil des realen Lebens geworden, da seine Verfügbarkeit nicht mehr an Sendezeiten und die Launen von Programmdirektoren gebunden ist.“⁶⁷ Der Regisseur Uwe Flade meint, dass sich das Musikvideo heute zu 80 Prozent im Internet abspielt und nur zu 20 Prozent im Fernsehen.⁶⁸

Das Internet, im Speziellen Youtube, ermöglicht neue Rezeptionsweisen und bietet nicht nur dem Konsumenten, sondern auch dem/der RegisseurIn sowie den KünstlerInnen neue Möglichkeiten. Das interaktive Netz ebnet den Weg für eine vollkommen neue Art des Musikvideos: das interaktive Musikvideo. Das Musikvideo geht mit der Zeit, beziehungsweise passt sich dem digitalen Zeitalter an, nutzt deren künstlerische Möglichkeiten und versucht dadurch, nicht als Mythos der Popkultur in den Archiven zu verstauben. Dies wird in Kapitel 6.1 (Interaktive Musikvideos)

⁶⁶Der Clip ist tot, es lebe der Clip!. Die Zeit Online. Zugriff: 17.10.2011

⁶⁷Ebd.

⁶⁸Vgl. Gute Musikvideos gehören ins Museum“: Zeit online Interview mit Regisseur Uwe Flade. Zugriff: 30.7.2012

genauer beschrieben.

4.1.3.1 Neue Formate im Internet: *tape.tv*

Ein Beispiel für ein zeitgenössisches und erfolgreiches Musikfernsehformat im Internet ist das Internetportal *tape.tv* das Internet- und Musikfernsehen anbietet. 2008 von Conrad Fritzsche in Berlin gegründet, erfasst die Seite heute ein Repertoire von 45.000 Musikvideos, welches pro Monat von 4 Millionen Nutzern kostenlos abgerufen wird.⁶⁹ Die Grundidee von *tape.tv* ist es, Musikfernsehen mit „personalisiertem Programm“⁷⁰ anzubieten. Der/ die UserIn kann sich auf *tape.tv* einfach zurückfallen lassen und sich die laufenden Videos ansehen, hat aber auch die Möglichkeit, eine eigene individuelle Auswahl zu treffen. Mittels Mausklick kann man zwischen verschiedenen Musikrichtungen oder bestimmten Stimmungen wählen. Der Soundtrack zu jeder Lebenslage, egal ob traurig, relaxed, feierwütig oder aggressiv.⁷¹

Wichtiges Kriterium für Fritzsche ist, dass auf *tape.tv* „nicht der User die Musik findet, sondern die Musik den User“⁷². Bei jedem gesehenen Video erscheinen kleine Symbole, die man anklicken kann, wodurch die zukünftigen Videos auf den Geschmack des/der UserIn angepasst werden. Klickt man das kleine Herz, will man ähnliche Videos sehen. Klickt man das Minus Symbol, „schickt man diese Video in die Verbannung“.⁷³

Weiters gibt es die Möglichkeit, sein eigenes *tape.tv* Mixtape zu kreieren oder mittels Suchfunktion nach bestimmten Videoclips zu stöbern.

Conrad Fritzsche sieht die Verlagerung des Musikvideos vom Fernsehen ins Internet aus folgendem Grund gegeben:

„ MTV hat schon lange seine Kernkompetenz verlassen. Aus gutem Grund:

⁶⁹Vgl. Julia Löhr: „Immer auf Sendung“: Frankfurter Allgemeine Zeitung. Zugriff: 5.12. 2011

⁷⁰Sören Kittel: Harte Konkurrenz für MTV und VIVA. Die Welt online. Zugriff:19.10.2009

⁷¹Vgl. www.tape.tv

⁷²Sören Kittel: Harte Konkurrenz für MTV und VIVA. Die Welt online. Zugriff:19.10.2009

⁷³Vgl. www.tape.tv

Du kannst heute keine Musiksending mehr machen, die viele Leute gleichzeitig sehen wollen. Grob gesagt, gab es vor 25 Jahren mehr Fans für weniger Bands. Heute gibt es 20.000 relevante Erscheinungen pro Jahr in Deutschland. Man muss heute auf jeden Zuschauer individuell eingehen. Das geht nur im Internet.“⁷⁴

Der immer wieder gehörte Satz „Das Musikvideo ist tot“ scheint nicht mehr zuzutreffen. Fritsch sieht das Musikvideo keineswegs als tote Kunstform, sondern schreibt dem Videoclip eine besondere Bedeutung im Internet, vor allem auch für die Künstler, zu:

„Früher war ein Musikvideo reine Werbung, um die Plattenverkäufe anzukurbeln. Da man heute mit CDs kein Geld mehr verdienen kann, versuchen die Künstler live das Geld wieder reinzuholen. Alle spielen jetzt ständig live. Jeder Künstler, jede Band möchte sich so sichtbar wie möglich machen. Und im Internet spielen da Musikvideos eine große Rolle. Ein Musikvideoclip ist heute vielmehr ein Stück Alltagskultur und Abbild von Lifestyle und Zeitgeschichte.“⁷⁵

Neben Musikvideos strahlt *tape.tv* auch verschiedenen Live-Sendungen aus. *Auf den Dächern*, *tape live* und *on tape* zeigen Live-Performances unterschiedlicher Künstler in unterschiedlichen Rahmen: am Dach, im Studio oder als Konzertmitschnitt.

Als weiteren Grund für die Wiederbelebung des Musikvideos erwähnt der *tape.tv* Gründer die besser werdende Technologie, dank der es heute viel einfacher geworden ist, gute Videos zu produzieren. So kann heute ein Videoclip auch ohne teures Studioequipment produziert werden. „Heute reichen schon eine Digicam und ein MacBook. Mit einer kleinen, aber genialen Idee kannst du unglaublich originelle, witzige Clips drehen, für sehr wenig Geld. [...] Es gibt unglaublich viele Leute, die

⁷⁴tape.tv: „Das Musikvideo hat eine große Zukunft“: Online Interview mit Conrad Fritsch. Zugriff: 3.8.2012

⁷⁵Ebd.

sich verwirklichen wollen. Und dafür ist das Format Musikvideo das Richtige.“⁷⁶

Das Musikvideo scheint den Sprung ins Web. 2.0. geschafft zu haben und zu neuer Höchstform künstlerischer Gestaltung aufzulaufen.

Interessant ist jedoch, dass trotz der Vielfältigkeit an Auswahlmöglichkeiten auf *tape.tv* eine Suchfunktion nach Kriterien der visuellen Gestaltung der Videos nicht gegeben ist. So kann man zwar zwischen Musikrichtungen und Stimmungen wählen, aber nicht zwischen Art Clips, Performance Clips oder anderen visuellen Sparten des Videos. Hierbei wird wiederum klar, dass *tape.tv* auf der einen Seite das Musikvideo in den Mittelpunkt stellt, beziehungsweise die Plattform mit diesem Kriterium bewirbt. Auf der anderen Seite scheint jedoch, aufgrund der Möglichkeiten die gegeben sind, die Musik die zentrale Komponente von *tape.tv* zu sein. Wodurch die Frage naheliegt, ob das Musikvideo nicht wieder nur Begleiterscheinung der Musik ist.

4.2 Clipästhetik

Als Kunstform verarbeitet das Musikvideo verschiedene künstlerische Strömungen der Moderne: vom Futurismus und Surrealismus sowie dem Dadaismus bis hin zur Videokunst. Es integriert Theater, Choreografie und Tanz und ist offen für die Einflüsse aus der Welt der Massenmedien, des kommerziellen Spielfilms, des Designs und jeder Form des Konsums und des Warenfetischismus.⁷⁷

Dies ist jedoch keine allgemeingültige Definition des Musikvideos, denn das typische Musikvideo gibt es nicht. Eine ästhetische Klassifizierung ist, nicht zuletzt durch den radikalen Pluralismus, dem sich das Musikvideo verschreibt, daher nicht möglich. Immer steht es im Spannungsfeld, schrill, kommerziell und plakativ oder aber künstlerisch anspruchsvoll, innovativ und avantgardistisch zu sein und bewegt sich dadurch immer zwischen Kunst und Kommerz. Somit lässt sich herausheben, dass das Musikvideo, anders als sein Vorläufer die Visuelle Musik, mehr ist als die

⁷⁶Ebd.

⁷⁷Vgl. Gerhard Bühler: Postmodern, auf dem Bildschirm, auf der Leinwand: Musikvideos, Werbespots und David Lynchs Wild at Heart.(Filmstudien; 24), Gardez!-Verlag: Sankt Augustin, 2002. S.159

synästhetische Verbindung von Musik, Farben und Formen.

Im Mittelpunkt des Musikvideos steht immer die Musik, welcher sich die Bilder unterordnen. Sie dienen dazu, Stimmungen und Emotionen zu vermitteln. Die Übermittlung einer Geschichte ist nicht der zentrale Faktor, zumindest nicht in abstrakten Videos, dies geschieht meist bei „narrative Clips“. „Der Song ist die Story, die Essenz, das Eigentliche. Er existiert auch ohne Bild. Die visuelle Ebene erscheint ‚lediglich‘ als Gimmick, woraus eine nahezu unbegrenzte Freiheit in der visuellen Gestaltung resultiert. Die Notwendigkeit einer Narration ist nicht gegeben. Das Musikvideo ist vielmehr meist der Versuch der Visualisierung der künstlerischen Wahrhaftigkeit von Songs, von Lebensgefühl und Emotionen.“⁷⁸

Die zentralen Komponenten in der Gestaltung von Musikvideos sind Bewegung und Dynamik. Diese entstehen auf unterschiedlichen Ebenen: Aktionen vor der Kamera, bewegte Objekte, grafische Techniken und durch Nachbearbeitung. Besondere Techniken zur Intensivierung der Dynamik und Bewegung sind jedoch vor allem die Aktionen mit der Kamera, die ständige Veränderungen in der Kamera- und Aufnahmetechnik, der Wechsel der Entfernung, Perspektivenwechsel, Veränderung der Brennweite, Zoom- und Schärfenfahrten, Schwenks, der Einsatz einer Handkamera, etc. Mithilfe dieser Techniken soll ein Maximum an an visuellen Reizen erzeugt werden.⁷⁹

Narration ist nicht zwingend im Vordergrund, obgleich viele Musikvideos ästhetisch eine große Nähe zum narrativen Kurzfilm aufweisen.

Es handelt sich daher nicht immer um realistische Illusionen mit einer psychologisch motivierten Story, sondern ebenso oft um autonome synästhetische Reize.

Die Ästhetik von Musikvideos wird oft in Zusammenhang mit schnellen Schnittfolgen und zerstückelten Erzählungen gebracht. So könnte eine Definition von Musikvideoästhetik wie folgt lauten:

„Clipästhetik standardisiert: ein Stückchen Popmusik, etwa 3 Minuten Länge,

⁷⁸Markus Altmeyer: Die Filme und Musikvideos von Michel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse. Tectum: Marburg, 2008. S. 22

⁷⁹Vgl. Gerhard Bühler: Postmoderne auf dem Bildschirm auf der Leinwand. S. 18

singende, tanzende, ausgelassene oder coole junge Menschen, die sich in bizarren Landschaften oder stilisierten Innenräumen oder beidem abwechselnd finden, in schwül-rotes oder kühl-blaues Licht getaucht: Großaufnahmen der Sänger wechseln ab mit surrealen Bildern, Rauchsäulen steigen auf, Spiegel zerspringen, Lichtblitze zucken über die gestylten Oberflächen und betonen die harte Eleganz von Modeattributen; Schweißperlen schimmern auf nackter Haut, Wäsche, Bewegungen und Gesten geben erotische Versprechen, eine Gitarre wirbelt vorbei, alles was ‚Look‘ hat oder erzeugt, wird verarbeitet; Sex und gute Laune, Jugend und Reichtum, Freizeit, kurzum Glück und Wohlbefinden heißen die Botschaften- das alles vorgetragen in einem ungeheuren Tempo, alle drei Sekunden ein Schnitt, oft noch öfter, und immer im Rhythmus des Beats gesetzt.“⁸⁰

Diese ästhetische Definition trifft jedoch nur auf einen Teil der produzierten Videos zu. Wie auch beim Film, weisen beim Musikvideo unterschiedliche Genres dementsprechend verschiedene ästhetische Merkmale auf.

Formale Parallelen zum klassischen Avantgardefilm der 1920er-Jahre, der Visual Music und dem abstrakten Film sind in vielen Videos erkennbar. Eine entwicklungslogische Linie von den synchronisierten Filmen Oskar Fischingers zum Musikvideo ist allerdings nicht gegeben.⁸¹

Dennoch ist der „innere Aufbau von Videoclips, die aneinander gereihten schnellen Schnitte, die Überblendungen, das Sich-Verlassen auf Symbolik, die Reduzierung ganzer Geschichten auf drei Minuten, die exakte Synchronität von Schnitten und dem Takt der Musik, die Mixtur aus Tricks und Animation mit realen Schauspielern, die Manipulation von Farbe und Schwarzweiß“⁸² aus der Tradition des Experimentalfilms entstanden. Jede Technik des Experimentalfilms wird verwendet: Farbtonungen, Manipulation der Laufgeschwindigkeit der Bilder kombiniert mit den gestalterischen Möglichkeiten der Fotografie, wie Licht, Schatten, Kontraste, Körnung, Farbe, schwarz-weiß, etc. Egal ob Kunst-Clip oder überreizte Bilderflut Videos, ihr Handwerkszeug ist

⁸⁰Herbert Gehr: The Gift of Sound and Vision. S.12.

⁸¹Herbert Gehr: The Gift of Sound and Vision. S.11.

⁸²William Moritz: Visuelle Musik: Höhlenmalerei für MTV.S.135

jenes der Avantgarde.

„Die Schnittgeschwindigkeit und der Bildrhythmus der Clips lassen sich gut mit ästhetischen Vorfahren der Filmgeschichte vergleichen, vor allem der Avantgarden, die einen ziemlichen Drive in die Filmästhetik gebracht haben. Hier sei für den deutschen Bereich der so genannte ‚absolute Film‘ der Weimarer Republik angeführt, der aus dem Bedürfnis von Malern entsteht die Zeit- Dimensionen in ihre Kunst einbringen zu wollen.“⁸³

Da es sich in dieser Arbeit um das „ästhetische Erbe“ des Avantgardefilms, vor allem aber des Absoluten Films handelt, sind gerade jene ästhetischen Vorfahren für diese Untersuchung von Bedeutung, um dies in Kapitel 5. näher zu beleuchten.

Wie bereits erwähnt hängt die Ästhetik unterschiedlicher Videos von deren formaler Kategorisierung ab. Da es sich in dieser Arbeit um abstrakte Musikvideos handeln wird, ist vorab eine Genre Verortung derselben notwendig.

⁸³Irmbert Schenk: Kino und Modernisierung: Von der Avantgarde zum Videoclip. Schüren: Marburg, 2008. S. 225

4.2.1 Visuelle Kategorisierung von Musikvideos

In diesem Kapitel beziehe ich mich auf die Kategorisierung der verschiedenen Videoclip-Arten nach Gerhard Bühler⁸⁴. Da sich seine Einteilung auf die Untersuchung visueller Strategien und somit die Bildebene und nicht die akustische Ebene bezieht, erweist sich diese Genre Differenzierung für die folgenden Kapitel als hilfreich. Auf eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Kategorien wird bewusst verzichtet, da sie für die Untersuchung des Abstrakten Musikvideos nicht von Bedeutung ist. Diese werden daher nur kurz beschrieben.

Gerhard Bühler kategorisiert die Gattung Musikvideo in 5 Typen⁸⁵:

1. *Performance Clip*
2. *Bilderflut Clip*
3. *Pseudo Narrative Clip*
4. *Narrative Clip*
5. *Art Clip*

1. Performance Clip

Hierbei steht die Darstellung des/der InterpretIn in seiner Rolle als Musiker/in im Vordergrund. Das zentrale Merkmal ist die Performance. Oft handelt es sich hierbei um dokumentarische Konzertmitschnitte, welche mithilfe visueller Effekte in der Postproduktion aufgewertet werden. Durch Trickverfahren, Verfremdungen, etc. werden sonst monotone Bühnenauftritte visuell interessanter gemacht. Aber auch der Bühnenauftritt selbst wird durch Light Shows, farbige Spots, Biltze, Trockeneisnebel und ähnliche Strategien visuell unterstützt.

⁸⁴Gerhard Bühler: Postmoderne auf dem Bildschirm, auf der Leinwand. S.199ff.

⁸⁵Ebd.

Als Teil des Performance Clip, nennt Bühler weiters den semi-dokumentarischen Performance Clip, in welchem der Performance Clip um die Ebene des Zuschauers erweitert wird. Der Fan fungiert als Mitwirkender. Typisch für diese Clip-Form ist die Darstellung des Publikums als Masse, sowie die Euphorie des Einzelnen. Die intensive Beziehung zwischen Idol und Fan soll vermittelt werden. Der jubelnde Fan und das Idol, das sich der Performance auf der Bühne hingibt sind hierfür charakteristisch. Die Ästhetik dieser Videos besteht oftmals aus Bilderfolgen, die der/die ZuschauerIn zu einer Story ergänzt.

2. „Bilderflut“ Clip

Das zentrale Strukturelement dieser Form des Musikvideos ist die extrem hohe Schnittfrequenz und die häufig wechselnden Einstellungen. Meist weisen diese Videos kaum eine narrative Struktur auf, sondern funktionieren durch starke autonome visuelle Reize. Oft sind es zusammenhangslose Einstellungen, die eine hohe impressionistische Reizwirkung haben. Durch die kaleidoskopartige Kombination der Bilder entsteht eine Bilderflut, die visuell dem Flicker Effekt nahe kommt.

3. Pseudo Narrative Clip

Die musikalische Performance wird meist im Playback-Verfahren hergestellt.

Durch die häufig angewendete Assoziationsmontage entstehen oft kleine spielfilmartige Sequenzen mit linearer, assoziativer oder narrativer Verbindung mehrerer Einstellungen. Die Rolle der ProtagonistInnen wird entweder von den MusikerInnen selbst oder aber von SchauspielerInnen übernommen, welche vor einer realen oder fiktiven Kulisse agieren. Durch die thematische Illustration der Musiknummer erhält der/die ZuschauerIn ein semantisch aufgeladenes Bildmaterial, welches die Atmosphäre der Musik auf eine visuelle Ebene überträgt. Zentral ist bei dieser Gattung nicht das Erzählen einer linearen Story und so steht das Visuelle vor inhaltlicher Geschlossenheit.

4. Narrative Clip

Durch eine durchgängige Erzählstruktur hat diese Form des Musikvideoclips eine enge Nähe zum Kurzfilm. Es handelt sich um eine Art Mini-Spielfilm, dessen Thematik meist durch den gesungenen Text vorgegeben ist. Der/die MusikerIn übernimmt nicht selten in der Performance die Rolle des Erzählers bzw. der Erzählerin der illustrierten Story. Eine weitere Möglichkeit ist die Verkörperung der/des ProtagonistIn durch die KünstlerInnen selbst.

Das wesentliche Abgrenzungsmerkmal zum Pseudo Narrative Clip ist die narrative Struktur an der bei der Montage der einzelnen Szenen und Einstellungen festgehalten wird. Dadurch entsteht eine Sinngehalt der beim Pseudo Narrative Clip durch die lose und assoziative Kombinatorik der einzelnen Elemente nicht bzw. selten und nicht so eindeutig entsteht.

Durch die Kürze dieser „Spielfilme“ werden häufig Chiffren und bekannte Symbole eingesetzt. Dies ist jedoch keine minderwertige Notlösung, sondern bietet vielmehr eine neue Möglichkeit des Erzählens.

5. Art Clip

Es handelt sich um Clips, deren Bildproduktion in erster Linie aus dem Repertoire der Bildenden Kunst und der Filmkunst schöpft. Im Speziellen kann man sagen, dass es sich vor allem um das Repertoire des künstlerischen Underground-, Avantgarde- und Experimentalfilms handelt.

Der/die InterpretIn sowie die Performance rücken in den Hintergrund, um Platz zu machen für die Verbindung von Musik und visuellen Ausdrucksformen. Dadurch entstehen audiovisuelle, teils abstrakte Gebilde, deren optische Komponenten meist aus Zeichentrick oder Computergrafik bestehen und selten über eine narrative Struktur verfügen.

Der Avantgarde- und Experimentalfilm dient hierbei als perfektes Archiv aus dem Ideen und Techniken entlehnt werden und Inspiration aufgegriffen wird. Häufig ist ein

direkter Rückgriff auf die Visual Music gegeben, vor allem in Bezug auf die Elemente Dynamik, Rhythmus, Farbe, Formen und Muster sowie die Art der Verfremdung selbiger.

Ein wichtiges Strukturelement ist oft die Abstraktion die in nahezu allen Formen wiederzufinden ist. Durch figurale Zeichnungen oder plastische Animation mit Knete können Geschichten erzählt werden, auch wenn Narration beim Art Clip kaum zu finden ist.

Abschließend ist es wesentlich, zu betonen, dass viele Musikvideos Mischformen aus den eben genannten Kategorien sind. Die Kategorisierung nach Gerhard Bühler ist somit als Modell zu verstehen, welches sich für weitere Differenzierungen innerhalb des abstrakten Musikvideos als hilfreich erweist. Das abstrakte Musikvideo würde man auf den ersten Blick als reinen Art Clip kategorisieren. Aber auch hier gibt es Grenzgänger, die sich verschiedener Stilelemente aus den fünf Bereichen bedienen. Aus diesem Grund wird in Abschnitt 5.2, der Versuch einer visuellen Kategorisierung des Abstrakten Musikvideos formuliert.

4.3 Zwischen Kunst und Kommerz: Kritische Positionen

Betrachtet man die Forschungsliteratur, im Speziellen die Definitionen von Musikvideos, die sich dort finden lassen, genauer, so zeichnen sich immer wieder zwei unterschiedliche und kontrahierende Positionen ab. Auf der einen Seite wird das Musikvideo als *die* Kunstform unserer Zeit diskutiert. Die anderen Positionen hingegen tun dieses Genre als künstlerisch minderwertig ab.

Laut Peter Weibel findet die größte Kreativität in den populären Künsten Ende der 1980er-Jahre im Bereich der Musikvideos statt. Er beschreibt die kreativen Möglichkeiten des Musikvideos als kommerzielles Laboratorium für fortgeschrittene Bildtechnologien.⁸⁶ Andere Positionen sehen im Musikvideo zwar die Möglichkeit einer

⁸⁶Peter Weibel: Musik-Videos: Von Vaudeville zu Videoville. In: Bódy, Veruschka und Gabór (Hrsg.) Video in Kunst und Alltag. DuMont: Köln, 1986. S. 24ff.

neuen Kunstform, die jedoch an der Einfallslosigkeit vieler Mainstream Produktionen scheitert, wie folgendes Zitat veranschaulicht:

„Im Musikvideo sind die Bilder nicht mehr die Sklaven der Geschichte, die primär die Funktion haben, einen Inhalt zu transportieren. Sie werden nicht vor den Karren eines verbalen Inhaltes gespannt, sie sind befreit oder könnten es zumindest sein. Doch hier beginnt die Tragödie der Phantasielosigkeit, die sich seit dem Urknall wie eine Schleimspur durch ca. 99 Prozent aller Bild- und Tonwelten zieht. Anstatt die Freiheit zu benutzen und die Bilder tanzen zu lassen, werden die immer gleichen von der Industrie vorgefertigten elektronischen Tricks vorgeführt, die mit Titten, Sadismo und Rauch durchgeschüttelt, kurz geschnitten den Star zeigen, der als Markenträger die ganze Chose verkaufen soll.“⁸⁷

Hierbei muss angemerkt werden, dass sich eben zitierte Kritik in erster Linie auf das kommerzielle Musikvideo bezieht und in dem Sammelband „Video in Kunst und Alltag: Vom kommerziellen zum kulturellen Videoclip“ erschien, welcher bereits 1986 veröffentlicht wurde. Musikvideos wurden lediglich im Bereich der Art Clips, die direkt an die Methoden des Avantgardefilms und somit auch an die Bildende Kunst anknüpfen, im Zusammenhang mit einem Kunstanspruch diskutiert. Doch auch hier wird das Zurückgreifen auf Stilmittel des Avantgardefilms oftmals kritisiert, da die künstlerischen Experimente von damals aus dem ursprünglichen Kontext gerissen werden. Diese kritische Position wird in folgender Aussage vertreten:

„Die zitierten filmhistorischen Experimente und avancierte Bildsprache des Avantgardefilms werden durch die zumeist beliebige Aufnahme und Verwendung in Rock- und Popvideos aus ihrem ursprünglichen Kontext herausgelöst und fallen in der kommerziellen Vermarktung einer Trivialisierung und Banalisierung zum Opfer, werden zum Teil des Massen- und Unterhaltungs- und Konsumangebots in den Medien und letztlich zum

⁸⁷Dieter Meier: „Die letzte Lockerung“ Rudis Balkangrill. In: ebd. S. 70-71

visuellen Verbrauchs- und Wegwerfartikel degradiert.“⁸⁸

Erst einige Jahre später setzt eine Wende bezüglich der Diskussion des Musikvideos im kunsthistorischen Kontext ein. Die 1990er-Jahre gelten als Kristallisationspunkt im Musikvideo. „Denn hier entsteht ein großes Feld ambitionierter Videoclips, die immer stärker als eigenständige künstlerische Ausdrucksform angesehen und in den Kontext von Kurzfilmen und Medienkunst gestellt werden.“⁸⁹ Die Arbeit von Regisseuren wie Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek, Michel Gondry, Spike Jonze und Anton Corbijn führte erstmals zu einer Diskussion, die das kommerzielle Musikvideo als Kunstform legitimierte.

„Die hemmungslose Stilvermischung, Techniknutzung und die durch den musikalischen Rhythmus bedingten extrem schnellen Bildfolgen haben Kritiker immer wieder dazu veranlasst, Musikvideos als ‚Bilderflut‘ oder als inkohärente, traumartige Gebilde zu beschreiben.“⁹⁰ Diese Position bezieht Bruce Naumann Braun in Bezug auf die teilweise heftigen Kritikpunkte das Musikvideo betreffend.

„Unabhängig von der jeweiligen Bezeichnung findet sich jedoch zwischen beiden Extremen ‚konsum-orientierter Musik-Vermarktungs-Clip‘ und ‚langweiliges Bildende-Kunst-Video‘ eine Schnittmenge, der als Teilbereich der Produktion ein gewisser künstlerischer Wert zugesprochen wird. Diesem Teilbereich wird seit Beginn der 1990er-Jahre im Kontext von Ausstellungen sowie Video- und Kurzfilmfestivals ein Diskussionsforum geboten“.⁹¹

Laura Frahm sieht die Problematik, welche das Musikvideo trägt, nämlich jener zwischen Kunst und Trash zu stehen, durch die Vielfalt der Aspekte des Musikvideos gegeben. Dies entsteht vor allem dadurch, dass der Clip drei Konstituenten, nämlich Bild, Musik und Text, zusammenführt, was eine Vergrößerung der Beobachtungsperspektiven nach sich zieht. Die Kritiker des Musikvideos kommen

⁸⁸Gerhard Bühler: Postmoderne, auf dem Bildschirm, auf der Leinwand. Gardez!: Sankt Augustin, 2002. S. 191

⁸⁹Laura Frahm: Bewegte Räume. Peter Lang: Frankfurt am Main, 2007. S. 13

⁹⁰Zitiert nach Bruce Naumann- Braun. In: ebd. S. 13

⁹¹Ebd. S.23

daher aus den verschiedenen wissenschaftlichen Bereichen: Medien-, Musik- und Kunstwissenschaften sowie Soziologie, Psychologie und Philosophie.⁹²

Einen weiteren Grund für die extrem kontrahierenden Kritikpunkte sieht Frahm durch die extremen Unterschiede der künstlerischen Qualität der Clips gegeben:

„Das schrittweise Auseinandertreten von künstlerisch ambitionierten Videoclips einerseits und der breiten Masse der Videoproduktionen andererseits macht wiederum sehr deutlich, dass Videoclips ein grundlegendes Paradox zugrunde liegt. Dieses Paradox wird insbesondere in den unterschiedlichen und zumeist konträren Diskussionslinien deutlich, die Videoclips in einem permanenten Spannungsfeld zwischen Avantgarde und Populärkultur, zwischen Kurzfilm und referenzloser Bilderflut, zwischen Kunst und Kommerz verorten“.⁹³

Gegenwärtig ist der Diskurs über den Kunstanspruch von Musikvideos, in der Literatur, nicht mehr so zentral wie in dessen Anfängen. Das Musikvideo scheint sich als zeitgenössische Kunstform etabliert zu haben. Das folgende Kapitel widmet sich nun dem Subgenre „Abstrakte Musikvideos“.

⁹²Vgl.: ebd. S.19

⁹³Ebd. S. 24

5 Das abstrakte Musikvideo

„In dem Moment, in dem der Künstler von der Notwendigkeit des Erzählens befreit ist, eröffnet sich ihm die unbegrenzte Welt des Möglichen.“⁹⁴

Im Gegensatz zu anderen Formen des Musikvideos, die meist eine narrative Struktur aufweisen oder eine Performance simulieren, versucht das abstrakte Musikvideo, eine sinnliche Erfahrung darzustellen.⁹⁵ An die Stelle der Narration treten hier Muster und Abstraktionen. „Dabei geht es um die Qualität der Wirkung von sich wiederholenden Bildern zu einem bestimmten Rhythmus, zu einem bestimmten Sound.“⁹⁶

Gerade im abstrakten Musikvideo ist der Einfluss des Avantgarde- und Experimentalfilms stark erkennbar: es besteht eine Allgegenwart von Abstraktion in Bezug auf Farbe, Linien und Formen in Bezug auf die Musik.

Die Möglichkeit der Abstraktion ist hier zweigeteilt. Entweder handelt es sich um Umrisse, Farben, Formen, Töne und Linien die elektronisch generiert wurden oder aber um Echtzeitanimationen. Das abstrakte Musikvideo ist der Kategorie Art Clip, wie in Punkt 4.2.1 „Visuelle Kategorisierung von Musikvideos“, bereits kurz beschrieben wurde, zuzuordnen.

Ogleich natürlich auch konventionelle Videos an die Techniken früherer Kunstströmungen anknüpfen, ist dies im Art Clip noch stärker vertreten.

Das Problem des Experimentalfilms ist es, ein spezifisches Publikum zu finden. Die starke Betonung des Theoretischen schreckt oft ab, da es in den Bereich der Hohen Kunst fällt und somit ebenso, oder besser noch, in eine Kunstgalerie gehören würde. Im Musikvideo sind Bild und Klang oft experimentell verbunden, wodurch die Abstraktion

⁹⁴ Altmeyer, Markus: Die Filme und Musikvideos von Muchel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psycholanalyse. Tectum: Marburg, 2008.S. 25

⁹⁵ Vgl. Chris Drake: Fantastic Voyages. Befreite Bilder. Eine Kosmologie des Musikvideos. Video. Buch/ Regie: Christoph Dreher. VHS.Im Auftrag des ZDF/ 3Sat. ZDF 2000

⁹⁶ Ebd.

genussvoll wird.⁹⁷ Der Rhythmus ist es schlussendlich, der den Zugang nochmals um ein weiteres erleichtert.

Im Film wird Abstraktion vom Zuschauer oftmals nicht angenommen, da man an die literarisch-lineare und narrative Struktur gewohnt ist. Im Musikvideo werden visuelle Gedanken hingegen akzeptiert, da es sich bei Musik an sich schon um ein Abstraktum handelt. Infolgedessen ist es naheliegend, der Musik ein Gesicht zu geben, was in erster Linie die emotionale Wirksamkeit erzielen soll. Das abstrakte Musikvideo ist ein „Versuch, die experimentelle Tradition fortzuführen und jenseits einer gebräuchlichen visuellen Sprache oder Klangvorstellung zu arbeiten“⁹⁸.

Abstrakte Musikvideos werden häufig für elektronische Musik produziert, da hier kaum mit textlicher Aussage gearbeitet wird. Aber die Interpretation eines Musikstückes mit Text kann ebenso abstrakt gestaltet werden. „Der Text ist das Herzstück eines Songs, deshalb muss er angesprochen werden. Wörtliche oder abstrakte Interpretation. Man kann den Text ignorieren, muss sich dessen aber bewusst sein“.⁹⁹

Der Musikvideoexperte Olaf Karnik führt das häufige Auftreten abstrakter Bilder und des Minimalismus, mit Anlehnung an die Ästhetiken des experimentellen Films, in Zusammenhang mit elektronischer Musik nicht nur auf den fehlenden Text zurück, sondern auch darauf, dass es meist keinen Star gibt, den es abzubilden gilt.¹⁰⁰ Die fehlenden motivischen Elemente sowie der Verzicht auf eine Dramaturgie machen wiederum eine freie Assoziation möglich, wodurch Bildwelten aufgebaut werden können, die parallel zur Musik existieren. An die Stelle des verbildlichten Inhalts tritt hier die Erzeugung einer Atmosphäre.¹⁰¹ Die Betonung von Rhythmus, Bass und Beats kann durch abstrakte Bildräume optimal visualisiert werden. Als Fortführung des abstrakten Musikvideos und als aktuellste Form der visuellen Umsetzung von Musik

⁹⁷Vgl. Chris Drake: *Fantastic Voyages. Befreite Bilder. Eine Kosmologie des Musikvideos.* Video. Buch/ Regie: Christoph Dreher. VHS. Im Auftrag des ZDF/ 3Sat. ZDF 2000

⁹⁸Vgl. ebd.

⁹⁹Olaf Karnik: *Fantastic Voyages: Eine Kosmologie des Musikvideos Teil 1.* Buch/Regie: Christoph Dreher

¹⁰⁰*Fantastic Voyages: Eine Kosmologie des Musikvideos. Teil 1. Mit: Olaf Karnik.* Buch/ Regie: Christoph Dreher. VHS. Im Auftrag des ZDF/3sat. ZDF.2000

¹⁰¹Vgl. Eva Fischer: *Audio-Visuelle Tendenzen. Entwicklungen in der Visualisierung elektronischer Musik und in der Clubkultur.* Dipl.: Wien, 2009. S.32

können daher Visuals und das Visual Jockeying gesehen werden, welche Themenschwerpunkt in Kapitel 6 sind. Dennoch wird in folgendem Kapitel der Fokus nicht nur auf den Bereich Visualisierung elektronischer Musik liegen, sondern der Versuch unternommen, ein breitgefächertes Bild unterschiedlicher Formen des Abstrakten im Musikvideo aufzuzeigen.

5.1 Ästhetische Vorläufer

In den 1970er-Jahren klang das Interesse an abgefilmten Bühnenauftritten, in dessen Mittelpunkt der Star und dessen Performance standen, ab.

Auf der Suche nach neuen visuellen Effekten stieß man auf die Techniken des Absoluten Films, der Visuellen Musik, des Experimental-, Underground- und Animationsfilms. Transformiert und neu verarbeitet hielt der Avantgardefilm Einzug in den Wohnzimmern einer neuen Generation. Die Abstimmung von Farben, Linien und Formen auf einen Rhythmus des Films geht zurück in die 1910er- und 1920er-Jahre. Die künstlerischen Experimente der Avantgarde wurde dadurch zum Interesse eines breiten Publikums und zum Teil der Unterhaltungskultur.¹⁰²

5.1.1 Der Absolute Film

Der Begriff Absoluter Film steht stellvertretend für eine avantgardistische Kunstrichtung der 1920er-Jahre. Diese künstlerische Strömung knüpft an das ideelle Erbe der Visuellen Musik an, ist interessiert an der Schaffung einer „Farbmusik für das Auge“¹⁰³, und verarbeitet dies mit den technischen Mitteln des Films. Der Absolute Film vereint diese Gedanken und so entstanden abstrakte konstruktivistische Filme, die als Verwirklichung einer „Musik für das Auge“ gesehen werden können.¹⁰⁴

Wie der Begriff schon selbsterklärend beschreibt, geht es hier darum, das Absolute mit

¹⁰²Vgl. Gerhard Bühler: Postmoderne auf dem Bildschirm auf der Leinwand. S. 191

¹⁰³Vgl. ebd. S. 165

¹⁰⁴Vgl. ebd.

den Mitteln der Kunst auszudrücken. Genau genommen könnte man von der Suche nach einem synästhetischen Gesamtkunstwerk sprechen, und dies „durch harmonische Verknüpfung der visuellen Ebene mit der Musik“¹⁰⁵.

Genauer betrachtet ist der Begriff für die Beschreibung dieser Kunstform etwas unklar. Wählt man als wörtliches Äquivalent für „Absolut“ den Ausdruck „Abstrakt“, so kann dies zweierlei definieren. Zum einen beschreibt es künstlerische Formen, die sich vom Dinglichen lösen. Demgegenüber könnte man jedoch ebenso von etwas Konkretem, sinnlich Wahrnehmbarem sprechen, aus dem die wesentlichen, gesetzesmäßigen Züge abgeleitet sind.¹⁰⁶

Gerade hiervon wollte sich der Absolute Film jedoch entfernen. Somit ist der Begriff „Absolut“ in diesem Zusammenhang etwas schwammig, bedenkt man das eigentliche Bestreben dieser Künstler.

Formal ist der abstrakte Absolute Film eng an musikalische Metaphern gebunden und befreit sich von den, dem Handlungsfilm üblichen, dramatischen Elementen. „Dass solche Emanzipation von der Fabel sich am Modell der Musik orientiere, hat seinen Grund in einer weiteren Gemeinsamkeit zwischen Film und Musik: dem Moment der Bewegung, des Ablaufs und der Veränderung der Zeit.“¹⁰⁷ Es handelt sich also um Filme, deren Bildmaterial ähnlich einer musikalischen Ordnung komponiert ist.

Siegfried Kracauer beschreibt diese Art von Filmen mit dem Synonym Verbildlichte Musik als „Filme, in denen die Musik, gleichviel ob kommentierend oder aktuell, die Auswahl und die rhythmische Gestaltung von Bildern bestimmt, deren Zweck es ist, die Stimmungen und Bedeutungen der Musik auf die eine oder andere Weise widerzuspiegeln.“¹⁰⁸

Kracauer spricht hier zwei zentrale Mittel des Absoluten Films an. Zum einen den „Rhythmus“, zum anderen die Bedeutung der musikalischen Komponente. Dass diese

¹⁰⁵Markus Altmeyer: Die Filme und Musikvideos von Michel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse. Tectum: Marburg, 2008. S. 23

¹⁰⁶Holger Wilmesmeier: Deutsche Avantgarde und Film: Die Filmmatinee „Der absolute Film“. Kunstgeschichte Band 25. Lit: Münster/ Hamburg, 1994. S.138

¹⁰⁷Hans Emons: Das missverstandene Modell. In: Film-Musik-Video, oder die Konkurrenz von Auge und Ohr. Gustav Bosse: Regensburg, 1987. S.51.

¹⁰⁸Siegfried Kracauer: Theorie des Films. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1964. S.209

beiden Komponenten stilgebende Eigenschaften dieser Filmform sind, ist auch in deren Titeln erkennbar. So sind die Titel dieser Filme aus dem Vokabular der Musik entlehnt und heißen *Rhythmus 21-25*, *Symphonie Diagonale*, *Komposition in Blau*, *Film ist Rhythmus*, etc.

Die Ästhetik dieser Filme ist überwiegend von abstrakten Grafiken geprägt. Geometrische Körper, Kugeln, Kreise, Rechtecke, Quadrate, die dynamisch im musikalischen Rhythmus agieren. Hierbei ist sowohl von schwarz-weiß als auch von Farbfilmen die Rede.

Diese Filmemacher, die bis zu diesem Zeitpunkt fast alle als Bildende Künstler tätig waren, näherten sich also dem Medium Film über die Malerei. So schreibt Walther Ruttmann in *Kunst und Kino*, über die alternativen Möglichkeiten der Kinematographie, folgendes:

„Ihre Ausdrucksmittel sind: Formen, Flächen, Helligkeiten und Dunkelheiten mit all dem ihnen innewohnenden Stimmungsgehalte, vor allem aber die Bewegung dieser optischen Phänomene, die zeitliche Entwicklung einer Form aus der anderen. Es ist bildende Kunst mit dem Novum, daß die Wurzel des Künstlerischen nicht in einem abschließenden Resultat zu suchen ist, sondern in dem zeitlichen Werden einer Offenbarung aus der anderen. Die Hauptaufgabe des Filmbildners liegt demgemäß in der optischen Gesamtkomposition des Werkes, die ihrerseits wieder ganz bestimmte formale Forderungen an die Behandlung der einzelnen Glieder stellt. Und wesentlich für den ästhetischen Wert muß so ziemlich alles sein, was man bisher als unwesentlich vernachlässigte.“¹⁰⁹

Weiters spricht Ruttmann von der Kinematographie als einer „Kunst für das Auge, die sich von der Malerei dadurch unterscheidet, daß sie sich zeitlich abspielt“¹¹⁰

Dies haben all diese graphisch abstrakten Filme gemein. Bildende Künstler vereinen die

¹⁰⁹Walther Ruttmann: in *Kunst und Kino*: zitiert nach Goergen. In: Holger Wilmesmeier: *Deutsche Avantgarde und Film: Die Filmmatinee „Der absolute Film“ Kunstgeschichte Band 25*. Lit.: Münster/ Hamburg, 1994. S. 61

¹¹⁰Ebd. S.61

Künste Malerei, Musik und Film zu einer neuen Kunstform, dem „Absoluten Film“. Erwähnenswert ist ebenso, dass sich diese avantgardistische Strömung zu Beginn lediglich in Deutschland und Frankreich entwickelte, erst später auch in Amerika.

5.1.1.1 Die Filmmatinee *Der Absolute Film*

Als Höhepunkt des Absoluten Films wird in der Literatur immer wieder das Datum 3. und 10. Mai 1925 erwähnt, an welchem sechs abstrakte Filme im Ufa-Theater am Berliner Kurfürstendamm bei einer Filmvorführung unter dem Titel *Der absolute Film. Eine einmalige Filmmatinee* einem Publikum von 900 Gästen präsentiert wurde.

Es handelt sich um Filme von Hirschfeld Mack (*Dreiteilige Farbmatinee*), Hans Richter (*Film ist Rhythmus*), Viking Eggeling (*Symphonie Diagonale*), Walther Ruttmann (*Opus 2, 3 und 4*), Fernand Léger und Dudley Murphy (*Images Mobiles*) sowie einen Film von René Clair (*Entr'Acte*).

Auf ästhetischer Ebene weisen alle Filme erhebliche Unterschiede auf.

Dreiteilige Farbmatinee ist genau genommen kein abstrakter Film, sondern vielmehr eine Art reflektorisches Farbenspiel, in gewisser Weise könnte man diesen Film als eine Vorform des abstrakten Films bezeichnen.

Die Filme von Richter, Eggeling und Ruttmann hingegen sind abstrakte Filme.

Bei *Entr'Acte* von René Clair ist ein starker Einfluss des Surrealismus und des Dadaismus sowie eine Auseinandersetzung mit dem Stummfilm der Vorkriegszeit und der Thematik des Phantastischen, wie man es aus den Filmen von Méliès kennt, erkennbar. Der Film ist eine Art Montage verschiedener Einstellungen und Realaufnahmen, die sich den Regeln einer logischen Story widersetzt. Durch die extremen Kamerastandpunkte, den schnellen Schnittrhythmus, diverse Effekte, Überblendungen und die Kürze der Erzählform ist dieser Film ein zentraler stilistischer Wegbereiter für das Musikvideo.

Der Film von Dudley Murphy und Fernand Léger setzt sich hingegen mit der Ästhetik des Mechanischen auseinander. Die Beschäftigung mit dem Motiv der Mensch-Maschine wurde zu dieser Zeit häufig von Künstlern, vor allem aber jenen des Bauhaus,

aufgegriffen.

Im Folgenden werden nun Filme von Richter, Ruttmann und Eggeling vor allem in Bezug auf deren Ästhetik kurz beleuchtet.

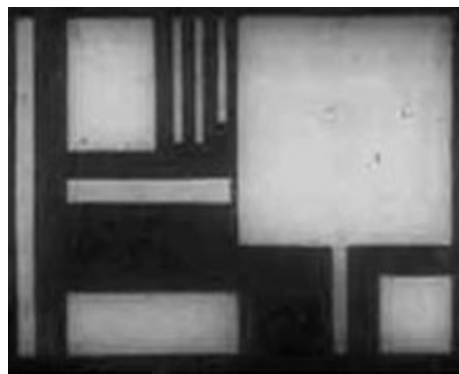
5.1.1.2 Visuelle Ästhetik des Absoluten Film:

Richter, Ruttmann und Eggeling



(Abb.1)

Viking Eggeling *Diagonal Symphonie*



(Abb.2)

Hans Richter *Film ist Rhythmus*

Hans Richters Film *Film ist Rhythmus* (späterer Titel: *Rhythmus 21*) besteht aus den einfachsten geometrischen Formen, Rechteck und Quadrat. In dieser großzügig angelegten Komposition agieren die Formen miteinander, verschieben sich und lassen dadurch neue Formkonstellationen entstehen. Die Grundformen weisen starke hell-dunkel-Kontraste auf. Durch die Dynamik, die etwa durch größer- und kleiner werden der Formen vermittelt wird, entsteht eine evozierte Räumlichkeit.¹¹¹ Die Verschiebung der Elemente in Vorder- und Hintergrund lässt einen Raum entstehen, der durch die Illusion der Tiefe geschaffen wird. „Formal wirkt Richters Film wie die Animation von abstrakten Bildern von Mondrian oder Malewitsch.“¹¹²

¹¹¹Vgl. Holger Wilmesmeier: Deutsche Avantgarde und Film. Die Filmmatinee „Der absolute Film“. Kunstgeschichte Band 25. Lit: Münster/Hamburg, 1994. S.40

¹¹²Hans Dieter Delkus: Absoluter Film. Cinema pur. StrzeleckiBooks: o.O., 2009. o.S.



Walter Ruttmann *Opus 1* (Abb.3)

In Ruttmanns *Opus Studien* hat der Rhythmus als Stilelement einen noch höheren Stellenwert als bei Richter und Eggeling. „Ruttmann hat dem Film die bewegte absolute Malerei geschenkt. Ruttmann löst sich von allem Gegenständlichen und lässt Kugeln, Kreise, Keile in einem von innen heraus empfundenen Rhythmus spielen. Formen gleiten ruhig auf der Leinwand vorüber, ballen sich zusammen, führen zur Katastrophe und entladen sich. Er gibt Schicksale der reinen Formen, Parallelen zu einem Gewitter oder einem erotischen Akt.“¹¹³

Eggelings Film *Diagonale Symphonie* ist, im Gegensatz zu den eben besprochenen ästhetischen Stilmitteln, kleinteiliger. Eggelings Bestreben lag in der Formulierung eines universellen Alphabets, indem er versuchte, eine grundsätzliche Musik Analogie zu berücksichtigen. Die musikalische Struktur spielt hierbei eine zentrale Rolle und dient nicht nur zur Umsetzung der Bilder. Sein Film ist nicht nur kleinteiliger als jener von Richter oder Ruttmann und auch zweidimensionaler. Zentral ist für Eggeling die Formensprache, daher ist diese auch komplexer. Auch in Bezug auf die Dynamik unterscheidet sich *Diagonale Symphonie* von den beiden anderen Filmen. Eggelings Film ist weniger dynamisch, die Figuren sind filigran und wirken wie grafische Zeichen. Nicht grundlos wurde oft der Vergleich zu Buchstaben und arabischen Schriftzügen gezogen.

Mit der Suche nach einer universalen Sprache war Eggeling nicht allein. Die Suche nach einer internationalen allgemein verständlichen (Bild-) Sprache war ein beliebtes

¹¹³Vgl. Holger Wilmesmeier: Deutsche Avantgarde und Film. Die Filmmatinee „Der absolute Film“. Kunstgeschichte Band 25. Lit: Münster/Hamburg, 1994. S 51

Thema dieser Zeit, das häufig künstlerisch verarbeitet wurde.¹¹⁴

5.1.1.3 Visuelle Ästhetik bei Oskar Fischinger

1925 begann Oskar Fischinger, früher Assistent von Walter Ruttmann, abstrakt gezeichnete Experimentalfilme zu machen. Auch bei Fischinger nimmt der Rhythmus einen besonders hohen Stellenwert ein. Die Bewegungen seiner Formen waren so konzipiert, dass ein Rhythmus im musikalischen Sinn entstand.¹¹⁵ Besonders, im Zusammenhang mit dem Musikvideo, ist bei Fischinger der Verwendungszweck seiner Videos. Diese sollten nämlich, wie das Musikvideo ursprünglich auch, Werbeträger für Musiknummern und Schallplatten sein.

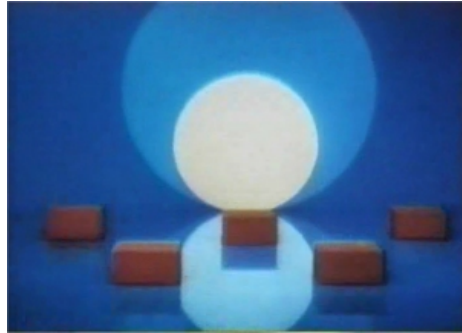
„Im Gegensatz zu den anderen Vertretern des abstrakten bzw. absoluten Films überwiegt bei Oskar Fischinger das Moment des spielerischen Spontanen und Dekorativen. Fischinger gibt in seinen Filmen die strenge Sachlichkeit des frühen deutschen abstrakten Films auf, zugunsten einer mehr melodischen und gefühlsmäßig orientierten Filmsprache. Seine ersten stummen Studien I-V sind Bilderfolgen zu populären Tanznummern-Fandango, Foxtrott, Walzer und Jazz-, die während der Vorführung synchron im Nadeltonverfahren abgespielt wurden. Seine Formen entwickeln sich entsprechend der musikalischen Stimmung und aus festgelegten Strukturen einer strengen Partitur.“¹¹⁶

Das Lichttonverfahren und der damit aufkommende Tonfilm ermöglichten Oskar Fischinger eine Präzisierung seiner ohnehin schon bemerkenswerten Genauigkeit in der Zusammenführung von Bild und Ton.

¹¹⁴Vgl.ebd. S 40

¹¹⁵Gerhard, Bühler: Postmoderne auf dem Bildschirm auf der Leinwand. S. 166

¹¹⁶Ingo Petzke: Das Experimentalfilmhandbuch. S. 155



(Abb.4)

Oskar Fischinger *Komposition in Blau*

„ In seinen Studien IV und VII vervollkommnete er seine Verbindung von Effekten des Bildrhythmus mit dem musikalischen Rhythmus. Erstmals synchronisierte er seine Filme mit einer Lichttonspur, was der Musikalität seiner ‚tanzenden Linien` einer größere Präzision verleiht. Mit seiner Studie VII wird er, auch dank der Einführung des Tonfilms, einer größeren Zuschauerschaft bekannt, als eben dieser Film als Vorfilm in deutschen Premierenkinos eingesetzt wurde.“¹¹⁷ In den 1930er-Jahren schuf Fischinger seine bekanntesten abstrakten Filme: *Kreise* von 1933 und *Komposition in Blau* von 1935.

Wie auch Ruttmann, schuf auch Fischinger Werbefilme. Die *Muratti Kampagne* zählt zu den Höhepunkte von Fischingers abstraktem Schaffen. *Muratti greift ein* und *Muratti privat* zeigen den „ perfekten tricktechnischen Einsatz von Musik, Farbe, Rhythmus und Bewegung und bildeten den Höhepunkt und Abschluss der Symbiose von Werbefilm und Avantgarde im Spannungsfeld von Abstraktion und Konkretion.“¹¹⁸ Fischingers Filme, speziell seine Filmstudien, die er ab 1930 schuf, und welche heute als sein Lebenswerk gelten, wurden oft als kunstgewerblich abgetan, da sie zu humorvoll waren und daher als leichte Kost galten. Die Filme wurden sowohl im Kunstkino also auch als Vorfilme in kommerziellen Kinos gezeigt und wurden vom Publikum mit großer Freude erwartet und positiv aufgenommen.¹¹⁹ Es handelt sich um Filme, die eine geometrische

¹¹⁷Ebd.

¹¹⁸Ebd. S. 167

¹¹⁹Vgl. Hans Dieter Delkus: Absoluter Film: Cinema pur. StrezeleckiBooks. o.O. 2009. o.S.

und halbgeometrische Formenwelt zeigten und hauptsächlich schwarz-weiß waren.¹²⁰

Neu bei der Ästhetik von Fischingers Filmen war auch die Kombination von Real- und Trickfilm. Ein Beispiel hierfür wäre der Film *Schall und Rauch*, welchen er gemeinsam mit dem Trickfilmzeichner Hans Fischerkoesen realisierte.¹²¹

Bedeutend war Fischingers Einfluss auf die Künstler der „Kalifornischen Schule“, nachdem er an die amerikanische Westküste emigrierte. Bedeutende Künstler wie James Whitney, Jordan Belson und Harry Smith interessierten sich nun auch für Visuelle Musik.¹²² Dies ist vor allem für das Expanded Cinema von Bedeutung, welches in den 1960er-Jahren in San Francisco entstand, und interessant im Zusammenhang mit Visuals ist. Darauf wird in Kapitel 6 genauer eingegangen.

5.1.2 Surrealismus

Der Surrealismus, eine in den 1920er-Jahren entstandene Avantgardebewegung, zählt wie der der Absolute Film zu einem der wesentlichen Einflüsse des Musikvideos. Der Surrealismus fällt zeitlich mit der Erforschung von Freuds Tiefenpsychologie zusammen. Als Folge dessen setzen sich auch die Künste Malerei (Dalí, Max Ernst), Bildhauerei (Duchamp), Literatur (André Breton), Fotografie (Man Ray) und Theater (Antonin Artaud) mit dieser Thematik auseinander. Das Unbewusste wird zum Gegenstand künstlerischer Produktionen und wird vor allem durch die Darstellung in Form von Traum- und Rauschzuständen beschrieben und visualisiert. Somit sind ästhetische Strategien des Surrealismus gerade für das abstrakte Musikvideo, sowie die Fortführung dessen in der aktuellsten Form der Visualisierung von Musik, den Visuals, von Bedeutung. Vor allem aber der Begriff des Neosurrealismus steht in engem Zusammenhang mit den Populärkulturen.

„Die Welt der Stimmungen ist frei von Logik und Rationalität und kann jenseits des Korsetts der ‚Realität‘ stattfinden . Traum, Imagination und scheinbar objektiver Zufall

¹²⁰Vgl. Josef Kloppenburg: Musik Multimedial. S. 253

¹²¹Gerhard, Bühler: Postmoderne auf dem Bildschirm auf der Leinwand. S.166

¹²²Ebd.

können so zum Wesen eines Videoclips werden.“¹²³ Das macht die Einbindung surrealistischer Motive und Ästhetik in Videoclips so naheliegend.¹²⁴

Wesentliche Elemente surrealer Ästhetik im Film, wie sie auch in Musikvideos angewendet werden, sind das Ersetzen von Erzählung und Handlung durch Szenen und Bilder. Diese werden durch Montage und Collage neu organisiert. Weiters wird mit Verfremdung und Deplatzierung gearbeitet. Ebenso mit einer Art Spiel mit der A-Logik, Absurdität, Paradoxie und Gegen-Sinn.¹²⁵ Verwandlung und Überschreitung in Bezug auf Körper, Raum und Zeit sowie der bewusste Verzicht auf einen Zeitindex wirken verwirrend auf die Wahrnehmung ein: Eine Unterscheidung zwischen Traum, Realität, Halluzination und Vision ist kaum mehr möglich.

Es handelt sich um eine Art „ironisches Spiel mit Raum und Zeit, das Arbiträre der Traumszenarien, ihre Schnelllebigkeit, Ubiquität, Simultaneität, die Flüchtigkeit und Fragilität der Traumbilder.“¹²⁶

Gerade im Bereich der elektronischen Musik bietet sich die Darstellung oder visuelle Übersetzung in Form von Traum- und Rauschzuständen an, wodurch eine Art visueller Rausch entsteht.

Bei surrealen Ästhetiken im Film geht es, ebenso wie bei surrealen Formen des Theaters, darum, „die Bühne in ein surreales Szenario zu verwandeln, um eine synästhetische Kombination sinnlicher, akustischer und optischer Reize,[...] welche auf die Sinne und die Psyche des Zuschauers einwirken soll.“¹²⁷

Abschließend lässt sich zusammenfassen, welche künstlerische Strömungen die bedeutendsten Einflüsse in Bezug auf das Musikvideo sind: „Der deutsche konstruktivistische ‚Absolute Film‘ und der französisch dadaistische- surrealistische Film sowie die Futuristen und Surrealisten, die sich mit Maschinenästhetik und der Idee

¹²³Markus Altmeyer: Die Film und Musikvideos von Michel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse. Tectum: Marburg, 2008. S. 22

¹²⁴Vgl.ebd.

¹²⁵Vgl. Michael Lommel/ Isabel Maurer Queipo: Surrealismus und Film: Einleitung. S. 11

¹²⁶Vgl. ebd. S.8

¹²⁷Vgl. ebd. S.8-9

eines techno-artifiziellen , Homununkulus“ beschäftigen.“¹²⁸

5.2 Versuch einer formalen Kategorisierung

Für die hier vorliegende Arbeit, vor allem aber für die Nachvollziehbarkeit der Auswahl der Analysebeispiele, wird vorab der Versuch unternommen, eine formale Kategorisierung für das abstrakte Musikvideo aufzustellen. Eine formale Einteilung von abstrakten Musikvideos gibt es bisher nicht. Ästhetische Kategorisierungen beziehen sich in der Literatur stets auf die Kunstform Musikvideo im Allgemeinen und nicht auf dieses Subgenre.

Um den Überblick nicht zu verlieren, wird hier noch einmal zusammenfassend festgestellt: Abstrakte Musikvideos können unterschiedliche Ästhetiken aufzeigen. So unterschiedlich die Bilder dieser Videos sein können, so verschieden ist auch das Material aus dem sie bestehen. Von Found Footage bis hin zur Echtzeitanimation.

Siegfried Kracauers beschreibt in seiner Schrift „Theorie des Films“¹²⁹, dass die Umsetzung von Musik in Bilder auf drei unterschiedlichen Ebenen geschehen kann. Erstens durch die Benutzung von dem der Natur gegebenen Material. Oder aber durch die filmische Bearbeitung realistischer Aufnahmen, kombiniert mit Abstraktion. Als dritte Möglichkeit erwähnt Kracauer Zeichentrickfilme, die aus Naturimitation und Abstraktion bestehen, bzw. nur Abstraktion, um Musik in Bilder umzusetzen, wie auch bei den Filmen Oskar Fischingers.¹³⁰

Anhand dieser drei groben Unterteilungen lassen sich nun weitere Differenzierungen ziehen, welche das Material der Videos betrifft.

¹²⁸Gerhard Bühler. Postmodern auf dem Bildschirm auf der Leinwand. S. 170

¹²⁹Siegfried Kracauer: Theorie des Films. Suhrkamp: Frankfurt am Main.

¹³⁰Siegfried Kracauer: Theorie des Films. Suhrkamp: Frankfurt am Main. S.209

1. Found Footage Clips

Hierbei handelt es sich um sogenanntes „vorgefundenes Material“. Schon bestehendes Filmmaterial (z.B. Archivmaterial) wird bearbeitet, neu montiert und eventuell verfremdet. Aus zwei zusammengefügt Bildern entsteht ein neues, drittes Bild. Ein Beispiel hierfür wäre das Musikvideo *Natural Rythm* von *Coldcut* (Regie: Coldcut/Hexstatic.1997). Das Video beginnt mit der Bewegung einer Libelle, deren Flügelschläge den Ton zu erzeugen scheinen, und umgekehrt. Diese Bilder werden mit dem einer Pflanze, dessen Blätter „auf- und zu schnalzen“ und dem eines Käfers montiert. Das Schnalzen der Pflanze (besser gesagt die Bewegung dessen) und die Bewegung des Käfers fügen sich so in die Musik, dass man meint sie würde von diesen beiden erzeugt. Das Bild erzeugt damit die Musik und umgekehrt gibt die Akustik den Bildern einen auf sie abgestimmten Ton.

Coldcut wandte hierfür die sogenannte Samplingtechnologie auf Klänge an, der Samplingbereich wurde gewissermaßen auf die Bilder ausgedehnt. Die elektronische und digitale Klangkunst und Bildtechnologie überlappen sich. Diese Methode dient der visuellen Stimulanz.¹³¹ Bei *Coldcut* korrespondieren und antworten die Bilder auf die live erzeugte Musik. „Wenn ich die Musik ausschalte und die Bilder sehe, kann ich die Musik hören und wenn ich die Bilder ausschalte, kann ich sie trotzdem sehen“¹³², sagt Jonathan Glazer über das Wesen von Musikvideos. Auf *Natural Rythm* von *Coldcut* trifft diese Aussage genau zu.

2. Grafisch-abstrakte Clips

Hierbei handelt es sich um Videos, die in ihrer Ästhetik dem abstrakten Absoluten Film sehr ähnlich sind. Sie bestehen aus computergenerierten Form- und Farbwelten. Durch deren Rhythmus und Bewegung, und häufig auch deren Farbenspiel, transportieren sie

¹³¹Vgl. Chris Drake: *Fantastic Voyages. Befreite Bilder. Eine Kosmologie des Musikvideos.*

¹³²Vgl. ebd.

die Stimmung der Musik. Diese Videos haben oft eine große Ähnlichkeit zu Visuals. Bei dieser Form des abstrakten Musikvideos handelt es sich oft um Videos, die völlig ohne die übliche Filmtechnik auskommen können, da sie computergeneriert sind. Das Video *Little Black Rocks in the Sun* von *Add N to (X)* (Regie: Trash 2000.1998) ist ein Beispiel für diese Form des Clips. Das Video besteht aus Vierecken und Linien, die sich vertikal und horizontal bewegen und die wie sich bewegende gemalte Bilder wirken. Das Video hat sowohl Schwarz-weiß, als auch Farbsequenzen, die sich abwechseln. Linien, Vierecke und Farben befinden sich in einem ständigen Wechselspiel mit der Musik. Wie auch bei dem eben angeführten Videoclip von *Coldcut*, ist auch bei diesem Video die synästhetische Wahrnehmung eine zentrale Komponente. Durch die Art des Arrangements von Linien und Farben wird man in die Tiefe des Bildes gezogen.¹³³ Auch hier wird wiederum das Bild als Klang und der Klang als Bild wahrgenommen.

3. Videoclips deren Abstraktion durch Verfremdung von Alltagsgegenständen und Situationen gegeben ist

Bei dieser Form besteht eine „gegenständliche Abstraktion“. Hierbei geht es darum, den Blick auf Gegenstände und Formen zu erneuern, indem man sie auf die Möglichkeit der Abstraktion untersucht.

Das Video des Regisseurs Michel Gondry für das Lied *Star Guitar* von der Band *The Chemical Brothers* gehört in diese Kategorie. Michel Gondry schafft in diesem Video eine perfekte Klang- Bild Übersetzung. Im Video sieht man eine immer wieder kehrende karge Industrielandschaft, die aus einem fahrenden Zug gefilmt wird. Man sieht Strommasten, Bahngleise, Häuser, Bäume, Menschen, etc. All diese Elemente kehren immer wieder. Das Besondere daran ist, dass jedes dieser Objekte einem Ton entspricht und immer wieder analog zu diesem erscheint.

Die genaue Analogie, wie es bei dem Video von *The Chemical Brothers* der Fall ist, ist jedoch kein Kriterium für die Zugehörigkeit zu dieser Kategorie. Vielmehr handelt es

¹³³Vgl. ebd.

sich um Gegenstände und Situationen, die aus ihrem alltäglichen Gebrauch und Zusammenhang gerissen werden, um die Musik visuell zu begleiten bzw. zu übersetzen.

4. Surrealistisch-abstrakte Videoclips

Surrealistisch-abstrakten Musikvideos umfassen eben jenen Bereich, welcher in 2.5. beschrieben wurde. Es sind Videos, die abstrakt sind, ohne sich vom Gegenständlichen zu lösen. Jener von Deleuze als chaotischer, formloser bezeichnete Raum. Diese Form der Videos wird am besten anhand verschiedener Beispiele erläutert. In *Come into my world* von *Kylie Minogue* entsteht eine eben solche Welt. Auch in *Let forever be* von den *The Chemical Brothers* oder in *Cell Phones Dead* von *Beck*.

Bei den ersten beiden Videos wird dieser Effekt vor allem durch Vervielfältigung erzielt. Bei *Come into my world* geht Gondry ähnlich vor wie bei *Star Escalator*. In Gondry's Clip zu *Come into my World* wird „die Struktur eines Popsongs, dem ja melodisch eine potentielle Endlosschleife zu Grunde liegt, visualisiert. Gondry übersetzt die auditive Sprache in die visuelle Sprache.(...) Kylie Minogue läuft hier in nur scheinbar einer Einstellung die immer gleiche Strecke durch die Stadt und kommt zu Beginn jedes Refrains erneut am ursprünglichen Standpunkt an. Bei jeder Überschreitung dieses Punktes dupliziert sich die Sängerin, und auch all die anderen Menschen (...) vervielfältigen sich zu jedem Neubeginn der Schleife um ein weiteres Mal.“¹³⁴ Absurd und bizarr scheinen diese Video oft, eine Art Traum oder Rausch, ganz im Sinne des Surrealismus.

In *Let forever be* hingegen ist alles mehrfach sichtbar. Es handelt sich um rein visuelle Lust. Ein Oszillieren von physischer Präsenz und abstrakten Eindruck.¹³⁵

Die physische Präsenz löst sich auf, die Tänzer lösen sich in Muster auf, wodurch kaleidoskopartige, traumartige Bilder geschaffen werden und eine surreal-abstrakte Formwelt entsteht, die aus grafischen Gebilden besteht.

¹³⁴Altmeier, Markus: Die Filme und Musikvideos von Michel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse. Tectum: Marburg, 2008. S.24

¹³⁵Vgl. Chris Drake: *Fantastic Voyages*. Befreite Bilder. Eine Kosmologie des Musikvideos.

5.3 Exemplarische Bildanalysen

Für diesen Teil wurden Musikvideos ausgewählt, die in ihrer Ästhetik unterschiedliche Formen der Abstraktion aufzeigen, um die Vielschichtigkeit des Subgenres abstrakte Musikvideos zu verdeutlichen.

5.3.1 Sensorama *Star Escalator*

(Regie: Michel Klöfkorn/ Oliver Husain. 1998)



(Abb.5)

Zu Beginn des Videos sieht man sieben Garagentore, die sich gleichzeitig öffnen und welche mit dem Einsetzen der Musik in kleinen Bewegungen ein Stück auf- und zuklappen. Ein „medium long shot“ der Kamera zeigt eine triste Einöde: grauer Asphalt, eine graue Wolkendecke, die vorbeizieht, und rechts neben den Garagen, im Hintergrund, erkennt man einen grauen Häuserblock. Mit dem Einsetzen des Beats schließen sich alle Tore wieder und bewegen sich fortan im Takt der Musik. Nach 1:30 Minuten sieht man ein „close-up“ von einem anderen braunen Garagentor, das sich ebenfalls auf- und zu bewegt, dann ein Einfamilienhaus mit anschließender Garage, dessen Tor auch ständig in Bewegung ist. Nach 1:44 Minuten wird eine Doppelgarage sichtbar, deren Tore sich abwechselnd und wieder synchron zu den melodischen Hauptsträngen bewegen. Das alles geschieht im Zeitraffer. Das Tempo der Bewegungen ist dem Rhythmus angepasst. Nach weiteren drei Ansichten von Garagen, die an

Häuser angrenzen, kehrt das Video zur Anfangseinstellung zurück: die sieben Garagentore in den Farben braun, weiß, blau und hellblau, die zu Beginn des Clips sichtbar waren.

Dann ändert sich die Einstellung der Kamera, womit sich auch der Blickwinkel des Betrachters auf das Geschehen ändert, bevor die Tore am Ende wieder zuklappen.

In diesem Clip werden „Gegenstände spielerisch zum Leben erweckt, erhalten ein ‚Eigenleben‘, treten aus den geregelten Abläufen heraus und werden unkontrolliert. Kurz: sie befreien sich aus ihren drögen Sachzwängen.“¹³⁶

Die Bilder in diesem Video sind eine direkte Übersetzung des Rhythmus. Da es keinen Text gibt, sind die Bilder davon befreit, textliche Bezüge herzustellen. Stattdessen visualisieren die immer wiederkehrenden Tore die Loop Struktur des elektronischen Sounds.

„Star Escalator konstituiert eine menschenlose, technisch-utopische Welt aufgrund der kulturellen bildlichen und klanglichen Vorstellung von Technik. Diese entwickelt sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts und gelangt, vermittelt durch die Avantgarde, in die Bildimagination der electronic music.“¹³⁷

In diesem Video des Frankfurter Electronic Duos *Sensorama* wird die abstrakte Möglichkeit von Alltagsgegenständen gezeigt und wie viel man mit Video machen kann.¹³⁸ Das Video hat eine relativ einfache Struktur, die Geschwindigkeit der Bewegungen variiert synchron zum Rhythmus der Musik.¹³⁹

Dieses Video knüpft somit direkt an eine Strategie des Avantgardefilms, der Verfremdung, an und führt diese fort, indem es den Blick auf Gegenstände, in diesem Fall die Garagentore, erneuert, indem man sie auf die Möglichkeit der Abstraktion untersucht.¹⁴⁰

¹³⁶ Christian Meyer: A new style is born: Dokumentar-Pop als Musikvideo-Ästhetik. Interview mit Michel Klöfkorn und Oliver Husain. De:Bug online. 3.12.2012

<http://de-bug.de/mag/1953.html>

¹³⁷ Alexis Ruccius: Sensoramas Star Escalator als Technik Utopie. Zugriff: 22.10.2012

<http://ksk-hamburg.de/index.php?cmd=programm&cmd2=2>

¹³⁸ Vgl. Chris Drake: Fantastic Voyages. Befreite Bilder. Eine Kosmologie des Musikvideos.

¹³⁹ Vgl. ebd.

¹⁴⁰ Vgl. Chris Drake: Fantastic Voyages. Befreite Bilder. Eine Kosmologie des Musikvideos.

Zentral ist in diesem Video, wie Michel Klöfkorn und Oliver Husain in einem Interview mit der Musikzeitschrift *De:Bug* betonen, das Dokumentarische. Dabei geht es darum, Räume und Dinge so zu nehmen, wie sie gerade sind. Räume, die man mehr mit der Vorstellung vom Alltag verbindet als mit elektronischer Musik.¹⁴¹

Dafür suchen Klöfkorn und Husain für ihre Videos bewusst Orte, die eine gewisse Tristesse, eine Art „Peripherie Romantik“¹⁴², vermitteln. Das sei, wie beide betonen, ein Verfahren aus dem Musical, in welchem man ebenfalls den „grauen“ Alltag zum Tanzen animiert.¹⁴³

Visuell erinnert das Video an Arbeiten von Martin Arnold, etwa an Filme wie *Passage à l'acte* oder *Pièce touchée*, welcher anhand von Found Footage Material aus Hollywoodfilmen, seine Bewegungsstudien realisierte.¹⁴⁴ Dies wird vor allem durch das Wiederholen von Bewegungen, das Vor- und Rückwärtslaufen der Bilder, deutlich.

Ebenso filmhistorisch angesiedelt ist der Umgang mit dem Filmmaterial, erinnert das Video doch sehr an Werke des strukturellen Films, welcher „ausdrücklich seine Form zum Inhalt macht.“¹⁴⁵

¹⁴¹Christian Meyer: A new style is born: Dokumentar-Pop als Musikvideo-Ästhetik. Interview mit Michel Klöfkorn und Oliver Husain. *De:Bug* online. 3.12.2012

¹⁴²Ebd.

¹⁴³Vgl.ebd.

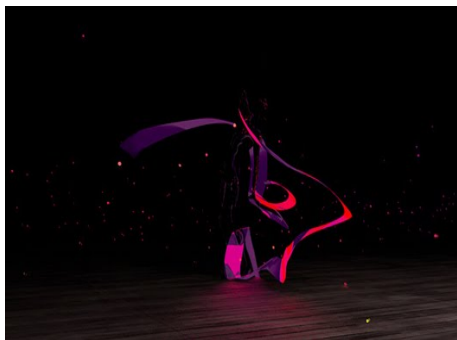
¹⁴⁴Vgl.: Scott MacDonald: Sp...Sp...Spaces of Inscription. Scott MacDonald im Gespräch mit Martin Arnold. S. 285 ff.

¹⁴⁵Heike Helfert: Raum-Zeit-Technikkonstruktionen. Aspekte der Wahrnehmung. Zugriff: 2.12.2012

http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/wahrnehmung/1/

5.3.2 Stateless Ariel

(Regie: Field, 2011)



(Abb.6)



(Abb.7)

Field, ein Studio für digitale Kunst und Grafikdesign in London, realisierte das Video für den Song *Ariel* von *Stateless*, einer britischen Indie-Rock Band. Auf der Website von *Field* wird das Video beschrieben als „a digital dance performance exploring the eternal struggle of good an evil.“¹⁴⁶

Zu Beginn des Videos sieht man violett geschwungene Linien die sich auf schwarzem Grund bewegen und sich anschließend rot färben, um dann immer zwischen den Farben rot und violett zu wechseln. Mit dem ersten Ton erscheint die erste schmale schleifenförmig, filigrane Linie, die sich im Takt der Musik bewegt. Weitere Töne sind hörbar. Nun sind viele dieser Linien sichtbar, die sich quer durch das Bild bewegen und wie eine Art Tanz wirken. Plötzlich ist ein brauner Holzboden erkennbar, auf ihm die Schatten und Umrisse einer schwarzen Figur, die durch den Raum tanzt und die Bewegungen der roten sowie violetten Linienstruktur hervorruft und hinter sich „nachzieht“. Zum Teil vermengen sich die Linien zu einem ganzen Farbschweif, ähnlich einem Umhang den die Figur trägt. Der Hintergrund ist schwarz und nur durch winzige helle Punkte durchbrochen, wodurch es scheint, als würde sich die

¹⁴⁶<http://2009.field.io/project/stateless-ariel> Zugriff: 4.8.2012

Holzbodenplattform inmitten des Weltalls befinden. Dadurch wird der futuristische Charakter des Videos noch mehr hervorgehoben.

Anschließend erscheinen die Umrisse einer weiteren Figur. Sie liegt auf dem Boden, bevor sie sich langsam erhebt und dann mit der Ersten interagiert und tanzende Bewegungen ausführt. Im Gegensatz zur ersten Figur zieht die zweite einen dunklen Farbschweif hinter sich her.

„Das Video visualisiert das Verhältnis von Tanz und digitalen Technologien, welches gegenwärtig verstärkt diskutiert wird. Hierbei verschiebt sich der Blick vom ‚realen‘ menschlichen Körper, der live vom kopräsenten Zuschauer wahrgenommen wird, zur medialen Vermittlung von Körpern und Bewegung.“¹⁴⁷

Ariel ist ein Spiel des Farblichtes im Raum. Die Farben und Bewegungen lösen sich von den Körpern und den Objekten und werden zu Bestandteilen eines anderen Körpers: des Lichtspiel- beziehungsweise des Filmkörpers.¹⁴⁸

Das Video wurde mittels Motion Capture realisiert. Dabei wurden die Bewegungen eines Tänzers erfasst und auf ein vom Computer lesbares Programm übertragen, mit welchem die Bewegungen infolge weiterbearbeitet werden konnten.¹⁴⁹

Diese abstrakte Tanzperformance erzeugt durch die Kombination der Elemente Rhythmus, Dynamik, Form und Farbe eine Art avantgardistisches Farb- und Formenspiel. Wie auch in der Avantgarde der 1920er-Jahre steht hier vor der Wahrnehmung eines Objektes, der Fokus auf die intensive Bewegungsabfolge abstrakter Farben und Formen.

Ästhetisch erinnert das Video auch an Arbeiten der Lichtkunst, welche als thematisch offener Bereich bezeichnet werden kann, indem Licht als immaterieller Werkstoff

¹⁴⁷Vgl. Christiane Berger: Figurenkonzepte im Tanz. In: Leschke, Rainer u. Heidbrink, Hannelore: Formen der Figur: Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK: Konstanz, 2010. S.77

¹⁴⁸Vgl. Marc Glöde: Farblichträume: Heteropien synästhetischer Wahrnehmung. In: Synästhesie- Effekte: Wilhelm Fink: München, 2012. S. 179

¹⁴⁹Vgl. Making Of: Stateless „Ariel“ Zugriff: 2.8.2012
<http://2009.field.io/project/stateless-ariel>

Eingang in die künstlerische Praxis findet.¹⁵⁰ Das Spiel mit Licht, Schatten und Farbe ist hierbei zentrales Gestaltungsmerkmal. Der bekannte Lichtkünstler James Turrell präsentiert beispielsweise „das Licht in seiner physischen Faktizität, in seiner metaphysischen Wirkung.“¹⁵¹ Dabei entstehen „ungreifbare, dimensions- und grenzenlos wirkende Lichträume-Räume reiner Sinneserlebnisse, die immer auch transzendentaler Deutungen offen stehen.“¹⁵² Eben jene Form des immateriellen Raumes ist auch in *Ariel* gegeben.

In Zusammenhang mit dem Beginn der Lichtkunst wird häufig eine Tanzperformance aus dem Jahr 1892 gebracht, welche formal auch in Bezug zu dem Video *Ariel* gesetzt werden kann. Die Tänzerin und Choreographin Loie Fuller inszenierte einen Tanz, welcher die Synästhesie von Licht und Bewegung, sowie jene von Licht und Raum¹⁵³ sichtbar machte. Dabei wurde Fuller, eingehüllt in einem großen weißen Umhang, während des Tanzes vom Bühnenlicht beschienen, wodurch „ein sich transformierendes Gebilde aus Licht“¹⁵⁴ entstand. „Hatte Fuller den Tanz durch Verdecken ihres Körpers in Stoff- und Lichtinszenierung zu einer nahezu abstrakten Kunstform werden lassen, so war es derselbe abstrakte Charakter, der zur gleichen Zeit auch die Musik zum Modell für andere Künste, etwa die Malerei oder den Film, werden ließ.“¹⁵⁵

Die Synästhesie von Licht und Bewegung ist in *Ariel* ebenso strukturgebendes Element.

¹⁵⁰Vgl.: Das Licht in der Kunst. Zugriff: 2.12.2012

<http://www.biennale-lichtkunst.de/pages/de/projekt/1451.lichtkunst.htm>

¹⁵¹Matthias Wagner K.: Lichtkunst. Zugriff: 2.12.2012

<http://www.biennale-lichtkunst.de/pages/de/projekt/1451.lichtkunst.htm>

¹⁵²Ebd.

¹⁵³Vgl. ebd.

¹⁵⁴Ebd.

¹⁵⁵Cornelia Lund: Filmtanz, Tanzfilm und getanzter Film. Zugriff: 2.12.2012

<http://www.see-this-sound.at/kompendium/text/50/1#textbegin>

5.3.3 Gary Jules *Mad World*

(Regie: Michel Gondry, 2004)



(Abb.8)

Mad World von Gary Jules zeigt eine vollkommen andere Möglichkeit der Abstraktion im Musikvideo.

Die Kamera blickt von dem Dach eines Schulgebäudes hinunter auf die Straße. Der Blick der Kamera ist dem Blick von Gary Jules, welcher sich am Hausdach befindet, gleichzusetzen. Die Schulglocke läutet. Aus dem Gebäude kommen Kinder in schwarzer Kleidung. Musik setzt ein, die Kinder formieren sich zu einem Objekt, einem Gesicht. Gary Jules beginnt zu singen. Die schwarzen Punkte auf der Straße formen einen Vogel, dann ein Haus. Die Kamera schwenkt ganz langsam nach links und filmt den Sänger, welcher auf dem Dach steht, und dann wieder zurück auf die Kinder, welche weitere, teils abstrakte Figuren formen.

Das Video wurde als Plansequenz realisiert. Die Kamera schwenkt nur nach links und rechts, oben und unten. Sie richtet den Blick auf die Kinder, Gary Jules, die umgebende Stadt und auf den Pianisten der ganz am Rande des Daches am Klavier sitzt. Die Bewegungen der Kamera sowie der Verzicht auf Schnitt und Montage, unterstreichen die Stimmung des Songs, indem sie Langsamkeit und Ruhe suggerieren. Die Kamerafahrten wirken wie eine poetische Umsetzung des Liedes.

Michel Gondry schafft eine Bildwelt, die ebenso melancholisch wirkt wie das Lied.

Die surrealen Szenen auf der Straße, die Organisation der Personen zu archetypischen

Formen wie Haus, Hund, Vogel, Auto, etc. wirken bizarr. „Das absurde, künstlerisch-tänzerische, surreale bringt der Szene kein Leben, widerlegt die Liedzeilen nicht, sondern unterstreicht sie.“¹⁵⁶

Die Figuren, zu denen sich die Personen formen, haben keinerlei textlichen Bezug, sondern reflektieren eher die Gefühlswelt des Protagonisten. Der Text handelt von sozialer Isolation. Der Sänger fungiert als stiller Beobachter inmitten des Geschehens. Sein senkrechter Blick und die Entfernung zum Geschehen auf der Straße verdeutlichen dies. Er ist abgeschnitten und isoliert, selbst der Pianist, der sich mit Gary Jules auf dem Dach befindet, dreht ihm den Rücken zu.

Das spielzeughafte, handgemachte, leicht absurde und surreale¹⁵⁷ ist kennzeichnend für die Ästhetik vieler Videos von Michel Gondry. Auch in diesem Video erzeugt es eine Art Traumwelt, die sich inmitten der Realität befindet.

Während Gary Jules von einer „mad world“ singt, träumt er von einer besseren Welt, welche durch die Figurendarstellungen der Kinder verdeutlicht wird.

Das Video vermittelt eine triste Stimmung welche durch die gedeckten Farben unterstrichen wird. Die Farben und Formen sind perfekt auf die Musik abgestimmt.

Gondry schafft eine abstrakte, surreale Bildwelt, ohne sich vom gegenständlichen, figurativen zu lösen. Allein durch die Organisation einer abstrakten Welt.

Interessant in diesem Video ist der Blick auf die Figurendarstellungen der Kinder. Filmhistorisch erinnert jener Blick auf die geformten Figuren im Video an frühe Formen des Tanz- und Musicalfilms. Gemeint sind hier Filme des Regisseurs und Musical Choreographen Busby Berkeley. Im Gegensatz zu den damals typisch abgefilmten Bühnenperformances, entwickelte Berkeley in den 1930-er Jahren einen Ansatz, der auf spezifische filmische Möglichkeiten setzt.¹⁵⁸

¹⁵⁶Perversion der Ordnung: Gary Jules: Mad World. Zugriff: 6.8.2012

<http://bittekunst.de/gary-jules-mad-world-r-michel-gondry/>

¹⁵⁷Vgl. Christoph Jacke: Figurenkonzepte in der Popmusik. In: Leschke, Rainer u. Heidbrink, Henriette: Formen der Figur: Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK: Konstanz, 2010. S.142

¹⁵⁸Cornelia Lund: Filmtanz, Tanzfilm und getanzter Film. Zugriff: 2.12.2012

<http://www.see-this-sound.at/kompendium/text/50/1#textbegin>

Dabei bricht Berkeley

„mit der monodirektionalen Blicksituation des Theaterzuschauers. Zahlreiche Schnitte bieten unterschiedliche Ansichten, wobei diese jeweils auf die rhythmische Struktur der Musik abgestimmt ist. Charakteristisch ist der Top-Shot, die senkrechte Kameraperspektive von oben, welche die tanzenden Personen zu abstrakten Formationen werden lässt, die an die abstrakten Formenchoreografien von Oskar Fischinger denken lassen.“¹⁵⁹

Im Gegensatz zu anderen Clips, in denen Gondry intensiv mit diesen filmischen Mitteln spielt (z.B. *Chemical Brothers- Let forever be*), reduziert er diese in *Mad World* auf ein Minimum. So schafft er, trotz Verzicht auf Schnitte und unterschiedliche Ansichten, Ornamente, die an die Ästhetik eines Berkeley Films erinnern. Denn auch in *Mad World* löst sich die physische Präsenz der Figuren auf, indem sie Teil der abstrakten Muster werden.

Kulturhistorisch betrachtet ähneln die Figuren, und der Blick auf dieselben, einem zeitgenössischen Phänomen der virtuellen Kultur: dem Flashmob. Hierbei handelt es sich um „a group of people mobilized by social media to meet in a public place for the purpose of doing unusual or entertaining activity of short duration.“¹⁶⁰

Flashmobs sind als spontane flüchtige Treffen, bei denen die Personen die daran teilnehmen, im öffentlichen oder halböffentlichen Rahmen, ungewöhnliche Dinge tun. Gefilmt werden diese Aktionen meist aus der Vogelperspektive, wodurch Gebilde entstehen, welche Sigfried Kracauer 1927 in seinem Werk *Ornament der Masse*¹⁶¹ thematisierte.

In diesem Zusammenhang scheinen die Bilder, die Gondry in *Mad World* inszeniert, doch textliche Bezüge herzustellen, geht es in dem Lied schließlich um soziale Isolation aus der Masse.

¹⁵⁹Ebd.

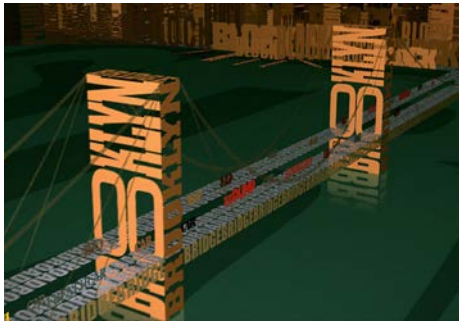
¹⁶⁰Definition Flashmob. Zugriff: 3.12.2012

<http://dictionary.reference.com/browse/flash%20mob>

¹⁶¹Sigfried Kracauer: *Ornament der Masse*. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1977. S.50

5.3.4 Alex Gopher *The Child*

(Regie: Antoine Bardou-Jacques, 1998)



(Abb.9)



(Abb.10)

Schrift hat im Musikvideo selten eine tragende Rolle. Kommt sie dennoch zum Einsatz, beschränkt sich dessen Funktion, meist anhand von Inserts, auf die einer erweiternden Erklärung. Eines der ersten Musikvideos, das Schrift als künstlerisches Gestaltungsmittel im Video einsetzt, ist *Sign of the Times* von *Prince* von 1987. Hierbei beschränkt sich der Einsatz von Schriftzeichen jedoch lediglich auf die textuelle Ebene. Aus heutiger Sicht weist dieses Video eher die Ästhetik eines Karaokevideos auf.

Der Clip *The Child* von Alex Gopher zeigt eine vollkommen andere Synthese von Schrift und Film. Hier stehen Buchstaben und Wörter stellvertretend für Figuren und Objekte, die sie bezeichnen.

Der Blick des/der ZuschauerIn fährt durch die Straßen von Manhattan. Man begegnet typischen Elementen einer Großstadt: Autos, Taxis, U-Bahn, Menschen, die durch die Straßen gehen. Man überquert Brücken und durchfährt Tunnels. Das Besondere daran ist, dass anstelle der Figuren, die Worte stehen die sie bezeichnen.

So quert man eine Stadt in der die bewegte Typografie die Hauptrolle spielt.

Elektronische Klänge korrespondieren mit einem bunten Treiben an Buchstaben und Wörtern und dennoch entsteht kein typografisches Chaos, sondern eine räumliche

Vorstellung, welche lediglich durch die animierten Wörter erzeugt wird. Das Bild erzeugt eine Imagination eines realen Großstadtalltags.

Inmitten der Straße ziehen Wörter wie „car“, „taxi“ oder „a very long Cadillac“ vorbei. Ein Polizeimotorrad besteht aus den vertikal angeordneten Wörtern „helmet“, „speed“ und „cop“. Stellvertretend für Häuser stehen die Wörter „block“ und „building“.

Die Stützpfeiler einer Brücke sind aus dem Wort „Brooklyn“ beschaffen, während die Tragefläche eine Aneinanderreihung des Wortes „bridge“ bildet.

Innerhalb dieser abstrakten Welt hat das Video dennoch eine narrative Struktur. Denn innerhalb dieser Welt wird eine Geschichte erzählt, in welcher eine schwangere Frau und ihr Mann ins Krankenhaus eilen, um ihr Kind auf die Welt zu bringen. Die „Figuren“ bestehen aus übereinander gereihten Worten. Die Frau in rosa, der Mann in blau. Dargestellt werden die beiden in Worten, welche ihr äußeres Erscheinungsbild sowie ihre Befindlichkeit ausdrücken. Die Frau wird beispielsweise durch folgende Attribute dargestellt: „brown hair“, „pretty face“, „pregnant“, „red dress“ und „sneakers“. Gemeinsam eilen die beiden durch einen Text, der beim Betrachten der Bilder urbane Räumlichkeit suggeriert.

Visuell erinnert das Video zu *The Child* stark an eine der frühesten interaktiven Installationen. *The Legible City* (1989-1991) des Performance- und Videokünstlers Jefferey Shaw ist eine virtuelle Reise durch eine „lesbare Stadt“¹⁶². Genau genommen gibt es von diesem Projekt drei Versionen von drei unterschiedlichen Städten: Amsterdam, Manhattan und Karlsruhe.

Der/die BesucherIn durchquert auf einem stationären Fahrrad eine virtuelle Stadt, die nicht aus Häusern, sondern ebenso aus Buchstaben besteht. Dabei wurde die Struktur der Städte geografisch erfasst.¹⁶³

„In The Legible City the visitor is able to ride a stationary bicycle through a simulated representation of a city that is constituted by computer-generated

¹⁶²Jefferey Shaw: „The legible city“. Zugriff: 4.12.2012
<http://www.medienkunstnetz.de/werke/the-legible-city/>

¹⁶³Vgl.: The Legible City. Zugriff: 4.12.2012
http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83

three-dimensional letters that form words and sentences along the sides of the streets. Using the ground plans of actual cities - Manhattan, Amsterdam and Karlsruhe - the existing architecture of these cities is completely replaced by textual formations written and compiled by Dirk Groeneveld. Travelling through these cities of words is consequently a journey of reading; choosing the path one takes is a choice of texts as well as their spontaneous juxtapositions and conjunctions of meaning.“¹⁶⁴

The Legible City zeigt, ebenso wie *The Child* die Synthese von Schrift und Bild innerhalb zeitgenössischer Medienkunst. Zudem wird durch eben dargelegten Vergleich die ästhetische Wechselwirkung innerhalb künstlerischer Produktionen des digitalen Zeitalters, in welchem die Grenzen zwischen Film, Video und Installation fließend geworden sind, gezeigt.

Darüber hinaus veranschaulicht der Videoclip zu *The Child* Möglichkeiten der Intermedialität innerhalb des abstrakten Musikvideos, indem er die Symbiose von Schrift, Ton und Bild geradezu ausstellt.

¹⁶⁴Vgl.: Ebd.

5.3.5 Grace Jones *Corporate Cannibal*

(Regie: Nick Hooker, 2008)



(Abb. 11)

Der Videoclip zu *Corporate Cannibal* von Grace Jones, Musikerin, Model und Kunstfigur der 1980-er Jahre, wurde 2008 von Nick Hooker realisiert. Ausgangspunkt für das Video war die Aufnahme von Gesicht und Oberkörper von Grace Jones vor einer weißen Wand, welche Nick Hooker anschließend, mittels Computertechnik, bearbeitete.

Das Video ist auf die Farben schwarz und weiß reduziert. Zu Beginn erscheint ein schwarzes schlangenförmiges Gebilde, das sich quer durch das Bild bewegt, noch bevor der Ton einsetzt. Plötzlich transformiert sich das Gebilde und ein Auge wird sichtbar.

Mit dem Einsetzen des Textes „Pleased to meet you“ weitet sich die Sicht auf das Bild aus. Zu sehen sind nun Gesicht und Schultern der Musikerin. Ihr Kopf ist verzerrt und nach oben hin in die Länge gezogen. Ihr Gesicht wirkt vor dem weißen Hintergrund wie ein Farbenspiel aus schwarz, grau und silbern.

Dann setzt auch die Musik ein und mit ihr die totale Verwandlung und Deformation des Körpers von Grace Jones. Ihr Körper wird in die Länge gezogen, verdoppelt und verdreifacht sich, und strahlt „bildlich“ von sich aus. Zum Teil übernimmt die Figur das ganze Bild und verdeckt den weißen Hintergrund. Dazu kommt eine starke Fragmentierung des Gesichtes: Man sieht nur Mund, Augen oder Nase inmitten des

deformierten Kopfes. So wird Grace Jones zu einem „Zerrbild ihrer selbst.“¹⁶⁵ Die Gestalt verformt sich unablässig zum tiefschwarzen Alien, einer Figur ferner Utopien. Streckt sich zum gefräßigen Insekt, einer Art Heuschrecke, die sich als „Menschen fressende Maschine“ vorstellt¹⁶⁶ und somit einen textlichen Bezug herstellt. In einem Interview verriet der Regisseur Nick Hooker, dass Jones wollte, dass er sie in *Corporate Cannibal* wie ein Insekt aussehen lasse.¹⁶⁷ Durch die Bearbeitung der Aufnahmen von Grace Jones bekommt die Figur des Videos genau diese Optik. Zusätzlich wirken die Bilder dämonenhaft. Ihr Bild zeigt ein verfremdetes Wesen zwischen Alien, Monster und Insekt.¹⁶⁸ „Die Digitaleffekte machen aus Grace Jones so etwas wie eine Art High-Tech-Voodoo-Puppe.“¹⁶⁹

Die Stilisierung ihrer selbst zu einem Kunstobjekt ist typisch für die Arbeiten von Grace Jones. Thematisch handelt das Lied vom Kapitalismus. Das verzerrte Monster im Video, das seine Form ändert wie Quecksilber, steht stellvertretend für diese Thematik und so wird Jones selbst zum freigesetzten Kapital.¹⁷⁰

Zudem zeigt *Corporate Cannibal*, dass die Gattungsgrenzen des Musikvideos fließend sind: Das Video kombiniert Elemente des Performance-Videos mit denen des abstrakten Musikvideos. Der Star, oder besser noch die Kunstfigur Jones sind das zentrale Element des Videos. Mittels digitaler Bearbeitung transformiert der Regisseur die Künstlerin jedoch zu einem abstrakten Gebilde, wodurch der Clip eine gattungsübergreifende Ästhetik aufweist.

¹⁶⁵ Grace Jones:, Königin des Kapitals. Zugriff: 3.12.2012

<http://www.welt.de/kultur/article2698393/Grace-Jones-Koenigin-des-Kapitals.html>

¹⁶⁶ Vgl. Ebd.

¹⁶⁷ Jan Kedves: Auge in Auge mit Grace Jones. Nick Hooker über den Videoclip *Corporate Cannibal*. Zugriff: 3.12.2012.

<http://www.spex.de/2008/11/03/auge-in-auge-mit-grace-jones-nick-hooker/>

¹⁶⁸ Vgl.: Grace Jones: Zugriff: 4.12.2012

<http://www.jazzopen.com/index.php?id=92>

¹⁶⁹ Jan Kedves: Auge in Auge mit Grace Jones.

¹⁷⁰ Vgl.: Gib mir dein Fleisch. Zugriff: 3.12.2012.

<http://www.zeit.de/2008/46/Grace-Jones>

5.3.6 Radiohead *House of Cards*

(Regie: James Frost, 2008)



(Abb.12)

Das Video *House of Cards* von der britischen Band *Radiohead* wurde ohne Kamera und ohne Licht realisiert. Es entstand mittels 3D- Laserplotting Technologie am Computer. Dabei wird ähnlich wie beim Motion Capture gearbeitet, allerdings wird hier eine Lasertechnik zur Abtastung der Objekte verwendet.¹⁷¹ Die Bilder, die in *House of Cards* zu sehen sind, sind keine dreidimensionalen Objekte, sondern Punkte, die unverbunden im virtuell dreidimensionalen Raum verortet werden können.¹⁷²

Zu Beginn des Videos sieht man das Gesicht von Thom Yorke, dem Sänger der Band, dargestellt als blaues System an Punkten in einem schwarzen Raum. Das Gesicht hat keine klar abgegrenzten Konturen, die Punkte verlaufen sich im Raum, im Nichts, verteilen sich über das gesamte Bild, dennoch sind die Grundzüge von Thom Yorkes Gesicht erkennbar. Synchron zum Liedtext beginnt dieses computergenerierte Wesen zu singen. Währenddessen verzerrt sich immer wieder die Struktur des Gesichtes, löst sich

¹⁷¹Making of: House of Cards: Zugriff: 9.8.2012.

<http://www.intro.de/audiovideo/sehen/23049827/radiohead-house-of-cards-video-und-making-of>

¹⁷²House of cards mit innovativem Videokonzept: Zugriff: 9.8.2012.

<http://board.gulli.com/thread/1173822-house-of-cards-radiohead-mit-innovativem-videokonzept/> Zugriff: 9.8.2012.

kurz auf und formt sich schließlich wieder zum Abbild des Sängers. Dann wird das Gesicht einer jungen Frau sichtbar, das auf die gleiche Art und Weise und in dem gleichen Blau dargestellt wird.

Durch den tief schwarzen Bildraum und die immer wiederkehrende Verzerrung der Punkte und somit der Gesichter erscheinen diese als vom Körper losgelöste Objekte, die sich, verschwindend in der Unendlichkeit, schwebend bewegen.

Dazwischen sieht man eine Straße, ähnlich einer Wohnhaussiedlung, dargestellt in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb. Später fährt der Blick des Zuschauers durch die Straße einer Großstadt. Dies wird zumindest durch die hohen Häuser und den Einsatz der Farben vermittelt. Je tiefer man sich durch die Bewegung des Bildes in den Bildraum begibt, desto unklarer wird das Bild. Der/die RezipientIn wird durch den Blick in das Bild hineingezogen. Ähnlich wie bei einem Computerspiel, scheint man Teil des Videos zu sein.

Die vorbeiziehenden Häuser verlaufen sich ebenso punktuell im Raum, wie die der Figuren. Dies kann als eine Allegorie zum Zusammenfallen eines Kartenhauses, einem House of Cards, gedeutet werden. Die Szenerie einer Party wird in den gleichen Farben dargestellt wie die Gesichter von Thom Yorke und der Frau. Die Punkte, die zwischen den Personen verlaufen, und jene, die eigene „Körperlichkeit“ ausstrahlen, wirken wie eine Art Interaktion zwischen den Menschen und vermitteln Dynamik und Stimmung des Szenariums.

Am Ende sieht man ein großes Haus, welches sukzessive im Nichts verläuft und sich schließlich auflöst. Der Text handelt von der Instabilität zwischenmenschlicher Beziehungen und dem Zusammenfallen von Strukturen. Das Video ist nicht nur visuelle Interpretation der Stimmung des Liedes, sondern überträgt den Text auf eine visuelle Ebene. Die Instabilität der Beziehung spiegelt sich in den „gepixelten“ Figuren wieder. *House of Cards* ist eines jener Videos, die mittels neuer Technologien neue Möglichkeiten des Musikvideos schaffen. Damit stellt dieser Clip die zeitgenössische Computerkunst aus. Die Bilder wirken surreal, lösen sich jedoch nicht vom Objekt an sich, sondern zeigen die Häuser und Figuren in ihrer Immaterialität des digitalen Bildes. Und auch wenn sich die Bilder an realen Objekten orientieren, sind die

„computeranimierten Bilder trotz ihres Realismus nicht mehr dem Film gleich, der, die ‚physische Realität‘ und, ‚die sichtbare Welt‘ (Kracauer) rettet, sondern ihre Loslösung vom Abbildungsprozess, macht die wahrnehmbare Realität selbst zur Konstruktion, die auch ganz anders sein könnte.“¹⁷³

Die Möglichkeit, Bilder mithilfe der Computertechnik entstehen zu lassen, schafft eine völlig neue Dimension, indem sie eine Auseinandersetzung mit dem unbegrenzten Bild¹⁷⁴ nach sich zieht. Das immaterielle, unbegrenzte Bild in *House of Cards* stellt nicht nur die digitalen Möglichkeiten der Bildgestaltung aus, sondern drückt mit den Mitteln des Computers - das Filigrane, Endlose und Pixelhafte - ebenso den Text des Songs aus.

Somit zeigt das Video „befreite, digitale Bilder“¹⁷⁵. Peter Weibel sieht in dessen Wesen „die Aufgabe mehr als die Realität durch den Computer zu schaffen, aber dieses Mehr im Look der Realität.“ Denn laut Weibel liegt der Grund des digitalen Bildes gerade darin, Irrealität mit Hilfe des Computers realistisch zu machen. Dies geschieht durch die Transformation eines Abbildes der Realität zu einem Bild einer neuen Realität. Somit versöhnen sich die beiden ausgeschlossenen Schwestern, Reproduktion und Fantasie, im digitalen Bild.¹⁷⁶

¹⁷³Florian Rötzer: Mediales und Digitales: In:Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1991. S. 12

¹⁷⁴Vgl. H.W. Franke: Der Monitor als Fenster in einen unbegrenzten Raum. Gespräch mit Florian Rötzer. In: Ebd. S.283

¹⁷⁵Peter Weibel. Zitiert in: Thomas Wimmer: Fabrikation der Fiktion? In: Ebd. S. 524

¹⁷⁶Vgl. Ebd.

6. Das abstrakte Musikvideo im öffentlichen und halböffentlichen Raum

Mit der Verlagerung des Musikvideos ins Internet ändern sich auch die Rezeptionsbedingungen. Daraus entstehen auch neue Möglichkeiten künstlerischen Schaffens, wodurch neue Formen des Musikvideos entstehen. Das Musikvideo scheint aus dem langen Tiefschlaf erwacht zu sein. Im Internet wird das Musikvideo nun in einem halböffentlichen Raum konsumiert und diskutiert.

Auf der anderen Seite hat das Musikvideo Einzug in den öffentlichen Raum gehalten. Bei Festivals, die sich dem Thema Audiovision widmen, treten sowohl die Bilder, als auch der Zuschauer aus der passiven Rolle, wodurch Audiovision zum kollektiven Erlebnis wird. Visuals und Videokunst sind die wohl zeitgenössischste Form des abstrakten Musikvideos. Die Avantgarde der Gegenwart?

Im Folgenden wird zwischen öffentlichem und halböffentlichem Raum unterschieden.

Halböffentlicher Raum steht hier für das Internet, welches für jeden zugänglich ist, wodurch eine kollektive Rezeption von Inhalten möglich wird. Auf der anderen Seite können jene Inhalte, in diesem Fall Musikvideos, in privater Umgebung, unabhängig von einem Rezipienten-Kollektiv, konsumiert werden. Das Internet kann somit als halböffentlicher Raum bezeichnet werden.

Demgegenüber steht der öffentliche Raum, welcher ebenso für jeden zugänglich ist, jedoch eine direkte kollektive Rezeption nach sich zieht bzw. unumgänglich macht. Gemeint ist hier der urbane Raum, der zum Ort des künstlerischen Geschehens transformiert wird, sowie die Umwälzung von Orten zugunsten der Kunst.

6.1 Interaktive Musikvideos

Das in Kapitel 5.3.4. beschriebene Video *House of Cards* ist nur eines von vielen Musikvideos, das dem Zuschauer eine interaktive „Mach-mit-Möglichkeit“ bietet. Neben der Originalversion des Clips gibt es die Möglichkeit, sein eigenes Video zu kreieren. Per Mausclick hat man die Möglichkeit, anhand von Zoom- und

Rotationsfunktionen Perspektiven zu ändern und zwischen den Bildsequenzen zu wählen. Der Zuschauer wird zum Regisseur seines individuellen Videoclips.

Das von Chris Milk Produzierte interaktive Musikvideo *We Used To Wait* von der kanadische Band *Arcade Fire* bietet noch mehr interaktive Spielarten für den Zuschauer. Anhand von Google Street View kann man das Video in einer wählbaren Stadt ablaufen lassen. Das klassische Musikvideo, das lediglich über den Bildschirm flimmert, scheint der Generation 2.0. längst nicht mehr gerecht zu werden. Das Bedürfnis der Mitgestaltung, scheint stark an Bedeutung gewonnen zu haben. Diesem Wunsch passt sich auch die Musikindustrie an. „Gerade jüngere Videos konzentrieren sich auf die Aktivierung des Konsumenten, das entspricht den Erwartungen heutiger Internetnutzer. Ob Politik, Medien oder Kultur- sie wollen mitgestalten.“¹⁷⁷ Somit passt sich der Markt lediglich an die Wünsche des Zuschauers an.

Die Möglichkeiten interaktiver Musikvideos sind ebenso vielfältig wie auch einfalllos. Was als technische und künstlerische Innovation des Musikvideos dargestellt wird, ist oft nur Spielerei für den Zuschauer. „ Die angebliche Interaktivität stellt sich oft als Mogelpackung heraus: an der Essenz darf der Zuschauer nicht mitmischen, ihm bleibt oft nur der Mauszeiger-Schmuck, Wedelbewegungen und Klicks, die kleine Ereignisse auslösen.“¹⁷⁸

Dennoch ist das interaktive Musikvideo, egal ob künstlerisch wertvoll oder nicht, eine Umwälzung der Musikvideogeschichte. Denn „ in den vergangenen 80 Jahren hat sich keine der ästhetischen und technischen Revolutionen so fundamental auf den musikalischen Kurzfilm ausgewirkt wie das interaktive Netz. Ein Video wie das zu *Arcade Fires` We Used To Wait* lässt sich eben nicht ausstellen. Es hat keine verbindliche Form mehr. Denn jeder Betrachter dirigiert seine eigene Version, für einen flüchtigen Moment.“¹⁷⁹

Der/die UserIn wird zum Prosumer, und ist somit Konsument und Produzent. Er tritt aus der passiven Rolle und gestaltet selbst, oder hat zumindest das Bedürfnis danach. Das Kunstwerk wird dadurch spontaner, flüchtiger und ist nicht mehr reproduzierbar.

¹⁷⁷Das Musikvideo war nie lebendiger: Zugriff: 30.7.2012:

¹⁷⁸Interaktive Musikvideos: „Klick mich, das klickt nicht“ Zugriff:14.8.2012

¹⁷⁹Das Musikvideo war nie lebendiger: Zugriff: 30.7.2012

6.2 Visuals

Die wohl zeitgenössischste Form der Audiovision sind Visuals, welche als eine Form von visualisierter Musik beschrieben werden können. Entstanden ist diese Kunstform Mitte der 1990er-Jahre als eine Art visuelles Pendant zum DJ in Zusammenhang mit der Clubkultur. „Der VJ entstand aus dem Bedürfnis einer rhythmischen Visualisierung von Techno, House und Electronic Music.“¹⁸⁰ Visuals sind eine Art Inszenierung von Bild, Musik und Licht. „Die Visualisierung eines Soundtracks durch bewegte Bilder gibt dem abstrakten Sound einen anschaulichen Sinn und eine konkrete Bedeutung. Das Bild liefert dem Vorgang des Begreifens und Verstehens und seinem Resultat, dem Begriff, Fülle und Gehalt.“¹⁸¹

Lange Zeit galten Visuals lediglich als Teil der Clubkultur. Heute sind sie jedoch ein Teil der Videokunst, der sich zwischen Club, Galerie, Theater und Hochschule bewegt und gerade in der Clubkultur einen hohen Stellenwert hat.¹⁸²

„Visualisierung von elektronischer Musik und speziell das VJing stehen in einer langen Tradition der Verbindung aus Bild und Ton. Von Elementen der visuellen Musik, der Synästhesie, des Gesamtkunstwerkgedankens und der Performance, [...], inspiriert und beeinflusst, ist eine eigenständige Kunstform entstanden, die in den letzten Jahren immer mehr aus dem Underground ans Tageslicht drängt.“¹⁸³ So gibt es heute eine beachtliche VisualistInnenszene die international miteinander vernetzt ist und gemeinsam mit der DJ-Szene zusammenarbeitet, um dem audiovisuellen Moment einen Mehrwert zu verschaffen. Wesentlich bei dieser Kunstform ist der performative Charakter.¹⁸⁴

„Der performative Akt des Visualisierens ist Ausgangspunkt des Erlebens. Im Zentrum steht also weniger das klassisch archivierbare

¹⁸⁰Hans Dieter Huber: Visualize It! S. 127

¹⁸¹Ebd.

¹⁸²Vgl. Visual Music Festival: Töne Sehen, Bilder Hören. Die Zeit Online: Zugriff: 17.10.2011 <http://www.zeit.de/2011/18/KS-Visual-Music>. .

¹⁸³Eva Fischer: sound:frame: Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik.

¹⁸⁴Vgl. Isa Scharf- Minischmair: Die Welt der Umdeutungskraft. In: sound:frame: Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. o.S.

Kunstwerk als die Tatkraft und die Umdeutungskraft von Wirklichkeitskonstrukten. Es entstehen zeitgebundene Unikate. Gefundenes und Erfundenes werden in sinngebender Iterabilität zur Repräsentation einer Kultur und deren Selbstverständnis.“¹⁸⁵

Ebenso wie beim interaktiven Musikvideo ist hier die Spontanität ein zentrales Strukturmerkmal. Anders als Musikvideos sind Visuals hingegen kollektives Erleben von Klang und Bild. Man begibt sich hinaus aus den eigenen Wänden, hinein in den Club. Es handelt sich um Klang- und Bildwelten, die gemeinsam mit Musik erlebt werden, und man ist Teil eines Rezipientenkollektivs. Abstrakte Räume, das Erleben und Fühlen von Stimmungen sind hier zentral. Visuals sind nicht nur eine Kombination von Bild und Ton, sondern das gemeinsame Erleben von Audiovision. Abstrakte Formen werden hier nicht nur um den Faktor Zeit erweitert, sondern auch um den Faktor Raum. Dabei entstehen unterschiedliche Formwelten.

„ Was oft genug als bunte Bildtapete zu einem beliebigen Klangteppich abgetan wird – andere sprechen gar von Augen-Sex – stellt sich bei eingehender Betrachtung als fortwährende Arbeit an einem gesteigerten synästhetischen Erleben dar. Und nicht nur das: Wiewohl nicht jede Tapete gleich anspruchsvoll gestaltet ist und manche Zimmer wohnlicher als andere wirken, liegen der konkreten Ausgestaltung elektronischer Bildräume entscheidende Übersetzungsschritte zugrunde: von der speziellen Textur und dem Bauplan eines Musik Tracks hin zu Aufbau und zur Dimensionierung darauf abgestimmter Bildräume.“¹⁸⁶

Gestaltet werden Visuals von KünstlerInnen, welche man als VJ/ VJane bezeichnet und welche meist aus unterschiedlichen Bereichen kommen. „Design, Grafikdesign, Projektionsdesign, Webdesign, Multimedia, Video, Videoschnitt, Fotografie, Film,

¹⁸⁵Ebd.

¹⁸⁶Christian Höller: Avant-propos. Vom Sound zum Bild zu Techno-Visionen. S.14.

Raumgestaltung sind nur einige der Fächer, die in die Kunst mit einfließen.“¹⁸⁷

So unterschiedlich ihr Zugang auch ist, die Intention der KünstlerInnen ist dieselbe: das „Kreieren von visuellen Erlebnissen mithilfe verschiedenster medialer Technologien. Das Spektrum reicht dabei von medialen Installationen für Ausstellungen, über visuelle Kompositionen, das Gestalten von Räumen durch Projektionen, Projektionen im öffentlichen Raum, bis zu visuellen Live-Performances, bei denen Audio- und VideokünstlerInnen gemeinsam und live ein akustisches, visuelles und räumliches Erlebnis schaffen.“¹⁸⁸

Visuals sind also meist ein Live-Erlebnis und somit ein temporäres Ereignis, das ausschließlich in Zusammenhang mit Musik existieren kann und an den Ort der Aufführung gebunden ist. Somit sind Visuals eine „milieuspezifische Inszenierung“¹⁸⁹.

„Milieuspezifische Inszenierungen suchen sich ihre Orte in Form einer Szene und als temporäres, mobiles Milieu. Raves, Clubs, Parties, Konzerte, aber auch Galerien, Kunstvereine, Museen, (...), sind mittlerweile mögliche Inszenierungsorte von Visual Music.“¹⁹⁰ Die abstrakten Gebilde treten somit in den öffentlichen Raum und lösen sich von der Archivier- und Reproduzierbarkeit und ähneln somit, die Aufführung betreffend, eher einer theatralen Inszenierung als dem Film oder Musikvideo.

6.2.1 Visuelle Ästhetik von Visuals

Visuals haben ästhetisch eine große Ähnlichkeit mit abstrakten Musikvideos. Der Unterschied liegt in der Rezeption und Vorführungsweise. In Form von Visuals tritt das abstrakte Musikvideo in den öffentlichen bzw. halböffentlichen Raum.

Formal weisen Visuals unterschiedliche Formen auf:

„Der visuelle Remix von Street Art, Ikonen aus Technik und Industrie,

¹⁸⁷Vgl. ebd.

¹⁸⁸Salon Projektionist: „Vjs/VisualistInnen sind...“ Zugriff: 16.8.2012
<http://www.salon-projektionist.com/>

¹⁸⁹Hans Dieter Huber: Visualize It! S.183

¹⁹⁰Ebd.

Roboter, Videogames, Found Footage aus Film und Fernsehen und unendlich viel mehr, ist weitverbreitet. Auf der anderen Seite gibt es eine minimalere Tendenz, die mit abstrakten Bildern, Video oder Animation arbeitet, welche für ausgefeilte Technik und Design stehen und ganz andere Skills von Seiten der KünstlerInnen erfordern.“¹⁹¹

Es handelt sich also um ein Bildmaterial welches sich aus Selbstgefilmtem aus Film- und Fernsehen sowie der Werbung Entfremdetem und Animation zusammensetzt. Der VJ „dekontextualisiert das Material, das für andere Zusammenhänge wie Werbung, Fernsehen, Kino oder Wissenschaft erstellt wurde, indem er es entgegen dem ursprünglichen Zweck verwendet.“¹⁹² Auch der Einsatz von digital bearbeitetem Super 8- Filmmaterial ist bei VJs eine beliebte künstlerische Strategie.¹⁹³ Meist sind die Bilder „in schnellen, rhythmisch sich wiederholenden Schnitten oder kurzen Loops angeordnet, die entweder die Soundbase selbst erzeugen oder sie doch eindeutig rhythmisch interpretieren.“¹⁹⁴

Ähnlich wie beim Found Footage Film oder dem Experimentalfilm wird das aus dem medialen Fundus zusammengesammelte Material neu organisiert und zu einem neuen Produkt transformiert. Dies rückt Visuals ästhetisch nicht nur in Richtung Film sondern zeigt auch die ästhetische Nähe zum abstrakten Musikvideo.

Weiters entlehnen sich VJs Techniken, die aus der DJ Szene stammen. „ Wie beim DJing der Sound gesampelt, geloopt, rückwärts abgespielt, beschleunigt, verlangsamt und gescratcht werden kann, so kann beim VJing auch das Bild gesampelt, geloopt, rückwärts, vorwärts, seitenverkehrt, auf dem Kopf stehend abgespielt, beschleunigt, verlangsamt und gejoggelt werden.“¹⁹⁵

Neben dem Sampling Verfahren, bei dem bereits vorhandenes Material neu zusammengesetzt wird, werden auch andere DJ Techniken entlehnt.

¹⁹¹Eva Fischer: sound:frame: Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik.

¹⁹²Jan Rohlf: Generieren, nicht collagieren. S. 123

¹⁹³Vgl.Hans Dieter Huber: Visualize It! S. 176

¹⁹⁴Vgl. ebd. S. 172

¹⁹⁵Ebd. S.172.

„Formal liegt die Gemeinsamkeit von VJing und DJing darin, aus vielen unterschiedlichen Sequenzen oder Tracks einen neuen, in sich zusammenhängenden, kontinuierlichen Strom der Bilder oder Klänge zu erzeugen. Abhängig von der technologischen Ausstattung verfügen VJs dabei über ein unterschiedlich ausdifferenziertes Repertoire zur Überlagerung und Bearbeitung vorgefertigter Bildsequenzen in Echtzeit. Es ermöglicht ihnen, musikalische Elemente aufzugreifen und so Synästhesien und Synchronizitäten zu erzeugen oder Kontrapunkte zur Musik zu setzen. Erlaubt der verfügbare technologische Standard nur wenige Echtzeit-Prozesse, ist es umso wichtiger, die Bildsequenzen in der Vorproduktion bereits von ihrer Struktur her (Rhythmik, Länge, Informationsdichte, Stimmung und so weiter) auf bestimmte Musikstile und Situationen zuzuschneiden. Dabei kommt eine umfangreiche Palette visueller Gestaltungsmittel zum Einsatz, die gegenständliche Aufnahmen, Found Footage, Info-Grafiken und visuelle Samples sowie synthetisch erzeugte abstrakte Zeichen, Formen, Texturen und Strukturen überlagern.“¹⁹⁶

Mithilfe dieser Techniken entstehen durch die Organisation des Materials abstrakte Farb- Muskräume, welche ein gemeinsames Erleben von Bild und Ton ermöglichen. Ton und Bild ergänzen sich dadurch zu einem audiovisuellen Erlebnis, in welchem die zeitliche Linearität durch Loop- und Hypertextstrukturen aufgebrochen wird.

Visuals sind ebenso, wie ihr ästhetischer Verwandte das Musikvideo, ein postmodernes Produkt, in dessen formaler Erscheinung sich verschiedene ästhetische Formen der Kunst- sowie Filmgeschichte spiegeln. Durch all diese Versatzstücke „bündeln sich im VJing Vorläufer experimenteller Bewegtbildgestaltung von den frühen kinematografischen Versuchen wie Laterna magica oder Kinetoskop über die vielen Strömungen des Experimentalfilms, der visuellen Musik und des Musikfilms, des Trickfilms, der Videokunst seit den sechziger Jahren bis hin zu Computeranimationen, Computerspielen und aktueller Medienkunst.“¹⁹⁷

In engen Zusammenhang mit Visuals steht auch die filmische Form des Expanded

¹⁹⁶Jan Rohlf: Generieren, nicht collagieren. S. 123

¹⁹⁷Vgl. ebd. S.124

Cinema, welche im Folgenden kurz beleuchtet wird.

6.2.2 Exkurs: Expanded Cinema

Expanded Cinema steht für eine erweiterte Form des Films. Dabei handelt es sich um die Überlegung, den Film über die Grenzen der Leinwand zu erweitern. Es geht darum, die räumlichen Bedingungen des Films neu zu diskutieren. Entstanden ist der Begriff in den 1960er-Jahren an der Westküste der USA. Die Idee einer „räumlich offenen Form der filmischen Präsentation“ ist hingegen so alt wie das Medium Film selbst.¹⁹⁸ Seit jeher gibt es daher auch Konzepte und Entwürfe von Filmvorführungssälen, welche sich nicht auf eine Leinwand beschränken.

Bruno Taut entwickelte 1913 eine Art Projektionskuppelsaal, in welchem eine Projektion nach allen Seiten möglich war. Ein ähnliches Konzept hatten Erwin Piscator und Walter Gropius für das von ihnen geplante Totaltheater. Auch hier galt expandierter Film als zentrales Element. Filme sollten sowohl in Tiefenbühne, Rundhorizont und Zuschauerraum, als auch auf Wände und Decken projiziert werden. Somit trat an, die Stelle der bisherigen Projektionsebene der Projektionsraum.¹⁹⁹

Wichtige Impulse für das Expanded Cinema setzten Harry Smith sowie Jordan Belson in den 1950er-Jahren. Smith war beeinflusst von den Werken Oskar Fischingers, nachdem dieser an die Westküste der USA emigrierte. Harry Smith experimentierte mit Film und dessen Projektion im Raum. Es entstanden musikalische Performances zu Jazz-Musik, welche im *Bop City Jazz Nightclub* in San Francisco aufgeführt wurden. Und auch Jordan Belson widmete sich der Idee des visuellen Konzertes außerhalb des Kinosals. 1957 konzipierte Jordan Belson mit einem gewissen Henry Jacobs eine Reihe von Filmabenden im Morrison Planetarium in San Francisco. Die sogenannten *Vortex Concerts* waren „dreidimensionale audiovisuelle Darbietungen die elektronische Musik mit abstrakten und kosmischen Bildern verbanden und die Grenzen zwischen

¹⁹⁸Vgl. Marc Glöde: Expanded Cinema: In: See this Sound: Audiovisuology Compendium. Walther König: Köln, 2010. S. 105.

¹⁹⁹Vgl. Marc Glöde. Expanded Cinema. <http://www.see-this-sound.at/kompendium/abstract/42>

Musik, Licht und Weltraum zu verschwimmen suchten.“²⁰⁰

„Die Vortex Concerts wurden so also zu einer Art kontrollierter Raumerfahrungen, die sich deutlich von einem klassischen Kinoerlebnis absetzten. In diesem Sinne prägte Gene Youngblood mit Bezugnahme auf derartige Präsentationsformen den Begriff Expanded Cinema.“²⁰¹

Im Folgenden kam es in den 1960er-Jahren zu einem Anstieg dieser Vorführungsform. Erwähnenswert ist ebenso *Exploding Plastic Inevitable* von Andy Warhol. Die Zusammenarbeit mit der Band *Velvet Underground* ist eine Art mediales Konglomerat, das auf den Zuschauer einwirkt. Dabei wurden fünf Projektoren, Dias, Diskokugeln und Stroboskope mit der auditiven Ebene von *Velvet Underground* sowie weiteren Performern zu einem audiovisuellen Feuerwerk vermischt. Das ständige Einwirken auf den Zuschauer war zu strukturgebend für viele Arbeiten dieser Zeit. Visuals arbeiten auf ähnliche, wenn auch meist abgeschwächte Weise.

„Diese räumlichen Ansätze, bei denen erneut der ganze Körper zum multisensorischen Erfahrungsfeld wurde, sollten ebenso für andere Kontexte wie Konzerte oder audiovisuelle Installationen immer wichtiger werden und bis heute ein interessantes Feld künstlerischer Beschäftigung mit dem Zusammenspiel von Bild und Ton bleiben. Dabei kann diese Art Live Cinema durchaus als Bindeglied zwischen den traditionellen Formen des Expanded Cinema und den neueren Formen der in Konzerten oder Clubs entwickelten Form des VJing gesehen werden.“²⁰²

Heute taucht der Ausdruck Expanded Cinema vermehrt in Zusammenhang mit filmischer Installation und der Diskussion über dessen Präsentationsformen auf.

„Dabei gerieten zum einen zunehmend neue architektonische

²⁰⁰Ebd.

²⁰¹David E. James: Lightshows und Multimedia Shows. Zugriff: 2.9.2012
<http://www.see-this-sound.at/kompendium/abstract/79>

²⁰²Marc Glöde. Expanded Cinema. Zugriff: 2.9.2012
<http://www.see-this-sound.at/kompendium/abstract/42>

Raumbedingungen der Filmpräsentation, wie beispielsweise das Museum, der öffentliche Raum und die Galerie, ins Blickfeld. Zum anderen traten die Aspekte der Wahrnehmung, das Zusammenspiel von Bild, Raum und Rezipient, deutlich hervor. Die Reflexion des Raumes wird dabei immer mehr zu einer Beschäftigung mit Aspekten der Bewegung, der Prozessualität und des kontinuierlichen Werdens.²⁰³

Dieser kurze Exkurs über die Form des Expanded Cinema scheint insofern von Bedeutung, als dass er wie eine Art Bindeglied zwischen dem abstrakten Musikvideo und dem VJing erscheint. Da es sich um eine filmische Form handelt, welche sich jedoch durch die Art der Präsentation vom Musikvideo stark unterscheidet. Ebenso wesentlich ist in diesem Zusammenhang, der performative Charakter beider Formen. Weiters wird die Überlegung über das Expanded Cinema in Abschnitt 6.3. wesentlich sein, da das Expanded Cinema wie eine frühe Form des audiovisuellen Raumes gedeutet werden kann.

In diesem Zusammenhang soll hier auch noch kurz die cineastische Form der Lightshows erwähnt werden: Hierbei handelt es sich um Projektionen bei denen spontane Zusammenschnitte von Licht, Film und Musik stilgebend sind. Lightshows wurden meist in Zusammenhang mit Multimedia-Aufführungen realisiert, bei denen verschiedene Medien -meist Musik, Licht und Tanz- künstlerisch miteinander verbunden wurden. Lightshows haben somit eine technische wie auch ästhetische Nähe zu Visuals.

6.2.3 Formale Schnittpunkte zwischen Visuals und abstrakten Musikvideos

Der Übergang von abstrakten Musikvideo zu Visuals scheint ein fließender zu sein. Wie bereits beschrieben, bestehen etliche Schnittpunkte zwischen diesen beiden Formen. Ebenso wie sich das abstrakte Musikvideo zwischen den formalen Kategorien surreal-abstrakt, Found Footage-Ästhetik, grafisch-abstrakte Form und verfremdete Gebilde

²⁰³Ebd.

befindet, so arbeiten auch VisualistInnen mit eben jenen Formen. Ästhetisch scheinen sich Visuals von abstrakten Musikvideos somit kaum zu unterscheiden.

Jedoch sind Visuals die Extension des Abstrakten Musikvideos im öffentlichen Raum. Durch das Bespielen eines Clubs oder anderen Vorführungsortes bekommen die grafischen Gebilde jedoch einen Zusatzwert, welchen sie durch bloßes abspielen am Laptop bzw. Fernseher, wie man es eben bei Musikvideos tat, nicht erlangen würde. „Der Hörsinn wird um den Sehsinn erweitert und durch den Zugang zum Raum, durch dessen Rundumbespielung mit Sound und Bild, zu einer gesamtheitlichen Erfahrung. Man kann eintauchen in einen Raum voller Reize.“²⁰⁴

Bei der Wahrnehmung von Visuals befindet man sich sozusagen inmitten eines abstrakten Musikvideos. Der Mitbegründer des *CTM-Festivals* in Berlin, Jan Rohlf, beschreibt die Beziehung von Zuschauer und der Rezeption von Visuals, und die damit verbundenen Welt des Clubs, wie folgt:

„ In der Disco wird der Körper aufgeladen und als eine Konfiguration aus Licht und Sound in Szene gesetzt. Der Tänzer wird selbst Teil der technischen Apparatur der Disco, er wird zum Sender und Empfänger, zum Mitproduzenten der spezifischen Atmosphäre. Diese ist niemals etwas Fertiges, sie wird beständig durch alle Anwesenden modifiziert.“²⁰⁵

Der/die ZuschauerIn ist Teil dieser Formwelt und betrachtet sie nicht nur auf dem Bildschirm. Der Konsument wird Teil des prozessartigen Entstehens abstrakter Formwelten.

²⁰⁴Eva Fischer: sound:frame: Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. o.S.

²⁰⁵Jan Rohlf: Time stops here and spaces takes over: Zur Atmosphäre in Club und Disco.

Zugriff: 10.9.2012

http://www.ctm-festival.de/archive/txt/text_popup_time.html#

6.3 Zwischen Bildschirm, Club und Galerie

Dass Visuals heute keineswegs nur mehr als Begleiterscheinung des DJs zu sehen sind, wird durch die stetig wachsende Diskussion der audiovisuellen Gestaltung im Kunstkontext deutlich. Nicht nur Ausstellungen widmen sich dem Thema Audiovision, sondern auch regelmäßig stattfindende Festivals haben sie zu ihrer zentralen Thematik gemacht. Hierbei wird die Visualisierung von Musik aus ihrem ursprünglichen Kontext, dem Club, gerissen.

Dabei kommt es nicht nur zu einer Verlagerung vom Club in die Galerie oder das Museum, sondern ebenfalls zu einer Verlagerung in „zweckentfremdete Spielstätten“. Alte Fabrikgebäude, Lagerhallen, etc. werden als Kunstraum genutzt und „bespielt“. Hierbei schließt sich der Kreis zur Avantgarde und dem Dadaismus, nicht nur auf ästhetischer Ebene. „Die Dadaisten hatten bereits während des Ersten Weltkrieges mit ihren performanceartigen Aktionen die Richtung erwiesen. Man machte Bilder, ging damit aber nicht in die Galerie. Man provozierte und verführte das Publikum zum Mitmachen. Dada war die erste Bewegung wider den tierischen Ernst und schlug eine Schneise von Happenings, Performances, Guerilla-Kunstereignissen und Straßentheatern durch die Kunst der sechziger Jahre.“²⁰⁶

Die Auflösung der Grenzen von Kunst und Vergnügen waren ebenso zentral wie auch die Auflösung der „strikten Trennung von passivem Betrachter und aktivem Kunstproduzenten zugunsten eines gemeinsamen Aktionsspektakels.“²⁰⁷

Audiovisuelle Festivals sind eine Art Vermischung von Kunst und Leben wie sie auch bei der Fluxus- und Happening Bewegung stilgebend war.

Die Clubkultur ist auch Teil des Urbanisierungsprozesses, denn „indem sie den öffentlichen Raum nicht nur als Ort der Fortbewegung nutzt, sondern ihm seine Funktion als kommunikativer Raum zurückgibt, trägt sie zu einer Wiedergewinnung von Urbanität bei. Indem sie den öffentlichen Raum zur Party- Location erklärt, leistet

²⁰⁶Uli Sigg: Keimzelle Club. In: Eva Fischer: sound:frame Festival. o.S.

²⁰⁷Gabriele Klein: Electronic Vibration: Pop Kultur Theorie. Erlebniswelten Band 8. VS Verlag: Wiesbaden, 2004. S. 139

sie einen Beitrag zu einer Ästhetisierung des entfremdeten, funktionalisierten Raumes. Die üblicherweise harten Grenzen zwischen Privatheit und Öffentlichkeit, Alltagsleben und Party-Leben lösen sich hierbei situativ auf.“²⁰⁸

Die Etablierung des VJings als eigenständige mediale Kunstform, als zeitgenössisches Phänomen der Visual Music, wird seit einigen Jahren durch die wachsende Zahl an Medienkunstfestivals sowie speziellen VJ-Festivals deutlich.

6.3.1 Audiovisuelle Festivals

Medienkunstfestivals sind heute feste Bestandteile des künstlerischen Schaffens bzw. der Kunstlandschaft im Allgemeinen.

In Berlin findet jährlich das *CTM Festival*, Festival für Adventurous Music and related Visual Art, statt. Ein Festival welches sich, wie der Name schon sagt, der elektronischen Musik und deren Visualisierung widmet.

Ach das *Sonar Festival* in Barcelona, welches sich als Festival für „Advanced Music and Multimedia Art“ bezichnet, thematisiert selbige Kunstform.

Neben jenen Festivals, welche als Medienkunstfestivals bezeichnet werden können, und bei denen neben dem VJing noch andere Komponenten eine zentrale Thematik bilden, finden auch Festivals statt, welche ausschließlich das VJing zu ihrem künstlerischen Thema machen. Hierbei handelt es sich beispielsweise um das *AVIT Festival* in Großbritannien und Amerika oder aber das *Contact Europe VJ Festival*.²⁰⁹

In Wien sorgt das *sound:frame* Festival jährlich für Interesse der internationalen VJ Szene. Im folgenden Abschnitt wird nun, stellvertretend für eine Reihe an audiovisuellen Festivals, näher auf das *sound:frame* Festival eingegangen.

²⁰⁸Ebd. S. 135

²⁰⁹Vgl. Susanne Scheel: Vjing: Musikvisualisierung im 20. Jahrhundert. VDM: Saarbrücken., 2009. S. 92

6.3.1.1 Das *sound:frame* Festival

Das *sound:frame* Festival ist seit nunmehr sechs Jahren fixer Bestandteil der Wiener Musik- und Medienkunstszene. In den Anfängen verstand sich *sound:frame* als Festival zur Visualisierung elektronischer Musik. Heute, sagt die Kuratorin Eva Fischer, sei das Festival nicht mehr nur ein Projekt, das sich dem VJing verschreibt sondern ist seit drei Jahren vielmehr ein Festival dessen „Fokus absolut auf der Verbindung von Musik und Visuals zu einer neuen Kunstform“²¹⁰ liegt.

Die Intention Fischers zur Gründung des Festivals war die Schaffung einer Vernetzungsplattform für Künstler. Wesentlich ist die Verbindung unterschiedlicher künstlerischer Strömungen. *sound:frame* will Plattform für Vielfalt und Diversität sein und die nationale wie auch internationale Zusammenarbeit unterschiedlicher Netzwerke, Labels und Einzelpersonen fördern.²¹¹

Das Festival ist somit nicht nur eine Veranstaltung für Hobby-VJs und Kunstinteressierte, sondern auch bedeutender Austauschort der internationalen VisualistInnenszene. Unterhaltung und künstlerisches Schaffen sind somit nicht mehr voneinander getrennt. „Der performative Charakter, das sinnliche Happening werden zu wichtigen Elementen. Hedonismus und Gegenkultur sind gleichzeitig die heimlichen Schlagworte der Szene.“²¹²

Eva Fischer erklärt im Ausstellungskatalog des Festivals 2008, was sie zu dem Namen *sound:frame* inspiriert hat:

Der Name *sound: frame* bezieht sich ursprünglich auf die Verbindung und Gleichstellung von Sound und Bild. „*frame*“ steht dabei speziell für den Kader einer Filmsekunde als Teil des bewegten Bildes. Im fortwährenden Arbeitsprozess entwickelte sich „*frame*“ jedoch zusätzlich zu einem symbolischen „Rahmen“ und Raum für Kreativität, Zusammenspiel und Aktion. *sound:frame* macht es sich zu einer

²¹⁰Soundframe: Die Party steigt jetzt im Museum. Die Presse online. Zugriff: 13.8.2012

²¹¹Vgl. Eva Fischer: *sound:frame: Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik*.

²¹²Ebd.

Aufgabe, diesem Potential an Kreativität und Innovation einen Rahmen zu bieten und für frische Kooperationen und neue Arbeiten Platz zu schaffen.“²¹³

Der Name *sound:frame* ist somit zugleich Titel und Konzept des Festivals. Seit 2009 trägt das Festival jährlich einen anderen Untertitel, der auch den Themenschwerpunkt deutlich macht. Damit geht *sound:frame* jedes Jahr tiefer in die Materie und stellt sich sukzessive neuen Fragestellungen.²¹⁴ So lautete der Titel 2009 *Evolution Remixed!*, und stand stellvertretend für die Evolution der Audio-Vision sowie für die Praxis des Remix in der Visualkunst. *Dimensions* war das Thema 2010 und fungierte als Beschreibung für die Ausdehnung der Dimension der Aufführungen. Erstmals wurde das Festival auf den urbanen Raum Wiens ausgedehnt.²¹⁵ *Performance* lautete der Begleittitel 2011 und rückte zugleich den prozesshaften Entstehungscharakter von Liveperformances in den Mittelpunkt des Festivals.

Das diesjährige *sound:frame* Festival 2012 widmete sich dem Grundgerüst bzw. den Unterbauten. *sound:frame Substructions* machte somit die Rahmenbedingungen audiovisueller Arbeiten sichtbar.²¹⁶

Als strukturgebend für Medienkunst-Festivals sieht Fischer auch die Verlagerung des Geschehens in zweckentfremdete Räume. „Im Vordergrund steht dabei nun nicht die Performance oder die Aktion, die der Kunst des VJing, DJing und Live-Acting ursprünglich innewohnt. Vielmehr geht es darum, einen neuen Raum zu erfassen, einzunehmen und ihn zu bespielen. Die Arbeiten werden abseits der gewohnten Clubumgebung neu gestaltbar und erlebbar. Damit beschreitet die Kunst des Visualisierens von Sound einen neuen, zusätzlichen Weg.“²¹⁷

Zudem kommt es im Rahmen des Festivals immer wieder zu Kooperationen mit Museen und anderen Kunstinstitutionen.

²¹³Ebd.

²¹⁴Vgl. <http://2012.soundframe.at/festival-2012/ueber-soundframe/>

²¹⁵Vgl. <http://2012.soundframe.at/festival-2012/archiv/>

²¹⁶Ebd.

²¹⁷Vgl. Eva Fischer: *sound:frame: Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik.*

sound:frame ist ein Mix aus Workshop, Ausstellung, Vorträgen, Installation, Diskussionsrunden, Party und Live-Performances. Ebenso vielseitig sind auch die Aufführungsorte, denn man löste sich von dem Gedanken, nur eine Spielstätte zu bespielen und aktivierte den urbanen Raum: Das Künstlerhaus Wien, mit all seinen Spielstätten, dem Kinofoyer, dem *brut* Künstlerhaus sowie Passagegalerie, ist seit den Anfängen ein wichtiger Partner von *sound:frame*. Weitere bespielte Orte und Kooperationspartner bisher sind das Audimax der Technischen Universität, die Ottakringer Bierbrauerei, das Wiener Filmmuseum, die Kunsthalle Wien, unterschiedliche Wiener Clubs wie das *Fluc*, die ehemalige Rinderhalle in St.Marx, eine öffentliche Straßenbahn, die zur Party-Bim umfunktioniert wurde, und viele andere. All diese Komponenten, sowohl inhaltlich als auch räumlich, verdeutlichen abermals die Vielschichtigkeit dieses Festivals.

6.4 Abstrakte Formwelten als Gesamtkunstwerk

Nach vorangegangenen Überlegungen und Erläuterungen künstlerischer Richtungen und Strömungen der Audiovision stellt sich die Frage, ob es sich bei audiovisuellen Festivals oder dem Club, welche man als abstrakte Formwelten bezeichnen könnte, um eine Art Gesamtkunstwerk des 21. Jahrhunderts handelt.

„Der Club gilt als Schmelztiegel von Kreativität, Anderssein, Subkultur und sukzessiver Veränderung.“²¹⁸ Nicht zuletzt deshalb scheint dieser Ort perfekt als eine Art Labor der audiovisuellen Kunst zu funktionieren.

Diese audiovisuellen abstrakten Formwelten weisen zwei zentrale Merkmale des Gesamtkunstwerk-Gedankens auf. Zum einen handelt es sich um inter- und multimediale Aufführungen. Das zweite Merkmal ist der Verzicht einer Grenzziehung zwischen künstlerischer und außerkünstlerischer Realität. Die künstlerische Aktion ist in das Leben eingebettet. Audiovisuelle Räume zielen nicht auf ein Nebeneinander der Künste ab, sondern auf synästhetische Ganzheitlichkeit, wodurch die Wirkungskraft

²¹⁸Eva Fischer: *sound:frame* Festival. o.S.

verstärkt wird und eine Harmonie zwischen den Künsten entsteht.²¹⁹

Hierbei verschmelzen nicht nur die Künste zu einem harmonischen Ganzen, sondern auch die Grenzen zwischen Leben und Kunst verwischen. Diese abstrakten Formwelten sind ein geschlossenes Kunstsystem inmitten des Alltags.

„Die Disco und der Club sind eine Architektur der Stimmungen, Alltag und Umgebung werden ausgeblendet. Die Disco ist eine atmosphärische Blase, ein Raum im Raum mit eigenständigen Gesetzen, mit einer eigenen Zeit- eine lokal konkretisierte Utopie, ein anderer Ort, das, was Michel Foucault Heterotopie nennt. Die Disco und der Club sind auf das empathische Erleben ausgerichtet, die Grenzen des Produktformats, die Grenzen der persönlichen Zeitreserven, die Grenzen der rationalen Kontrolle, die Grenzen des Körpers und des Raumes überhaupt sollen überschritten werden. ‚time stops here and spaces takes over‘. Space, das ist der Raum, der innerhalb eines vorhandenen Raumes um sich greift, dessen Hülle durchbricht und abhebt. Die Disco wird zum Raumschiff, die Discokugel entwirft Galaxien, innerhalb deren die Tänzer zu Sternen werden. Die Drehbewegungen der Lichter und des Tanzes erzeugen einen Schwindel, der den Verlust der Perspektive bedingt- Oben ist Unten ist Norden ist Süden- Schwerelosigkeit.“²²⁰

Die Überwindung von Objekt- und Zuschauerraum rückt jene abstrakten Formwelten noch näher an die Überlegung, ob es sich hierbei um die Verwirklichung des Gesamtkunstwerkes, im Sinne Richard Wagners Utopie „denn im Kunstwerk werden wir Eins sein“²²¹, handelt

²¹⁹Vgl. Fornoff, Roger: Die Sehnsucht nach dem Gesamtkunstwerk: Studien zu einer ästhetischen Konzeption der Moderne. Literaturwissenschaft im interdisziplinären Dialog. Band 6. Georg Olms: Zürich/New York, 2004. S. 478

²²⁰Jan Rohlf: Time stops here and spaces takes over: Zur Atmosphäre in Club und Disco. Zugriff: 10.9.2012 http://www.ctm-festival.de/archive/txt/text_popup_time.html#

²²¹Richard Wagner zitiert nach: Roger Foroff: Die Sehnsucht nach dem Gesamtkunstwerk: Studien zu einer ästhetischen Konzeption der Moderne. Literaturwissenschaft im interdisziplinären Dialog. Band 6. Georg Olms: Zürich/New York, 2004. S.6

7. Schlussbemerkung

Ausgangspunkt dieser Arbeit war die Überlegung, ob die heutige Umsetzung von Klang und Bild in Form von Visuals als ästhetische Fortführung abstrakter Musikvideos gedeutet werden kann. In der Forschungsliteratur werden Visuals stets nur als Form der Visual Music bezeichnet. Hierbei werden Visuals als eine Kunst beschrieben, welche sich dem ästhetischen Repertoire der Visual Music von seinen Anfängen in den 1920er-Jahren bedient. Weiters werden sie in Zusammenhang mit Lightshows und dem Expanded Cinema thematisiert.

In dieser Arbeit hingegen, wurden Visuals aufbauend auf die formale Abstraktion in Musikvideo und Film dargelegt. Die Schaffung abstrakter Räume ist in beiden Kunstformen strukturgebendes Element. Interessant hierbei ist, dass sich beide Formen derselben filmischen Techniken bedienen und Visuals daher in Bezug auf dessen filmische Elemente beleuchtet wurden. Formal weisen abstrakte Musikvideos und Visuals eine große Ähnlichkeit auf: der Einsatz von surrealistischen Elementen, Found Footage Material und abstrakter Grafiken sowie die Verfremdung von Bildwelten. Dies ergibt vor allem auch die Exemplarische Analyse in Kapitel 5.3, welche die Möglichkeiten der abstrakten Bildgestaltung im Musikvideo darlegt, um folgend den abstrakten Raum im Video mit jenem von Visuals in Beziehung zu setzen.

Aus der vorliegenden Arbeit erschließt sich, dass Visuals und abstrakte Musikvideos nahezu eins geworden sind, denn Visuals wirken wie eine flüchtige Form des abstrakten Musikvideos, welche das Musikvideo um den Faktor Raum erweitert. Durch deren Live-Charakter und die damit einhergehende Nicht-Archivierbarkeit, scheinen Visuals den Zeitgeist einer neuen KonsumentInnenschaft, einer Generation Web 2.0, gerecht zu werden. Das Interesse dieser RezipientInnen liegt weniger in einem reproduzierbaren vorgefertigten Kunstwerk, sondern vielmehr in einer partizipativen „greifbaren“ Kunstform, die Teil des realen Lebens ist. Somit sind Visuals nicht lediglich das ästhetische Erbe der Avantgardekunst und des abstrakten Musikvideos, sondern eine Kunst, die sich den Erwartungen einer neuen Generation anpasst und dadurch neue Formen schafft. Dabei geht es darum, den Menschen in seinem Bedürfnis in Bezug auf

die Kunst abzuholen und ihn Teil des Prozesses werden zu lassen. Die Verlagerung in den urbanen Raum, sowie der partizipative Charakter dieser Formen, ist eine wesentliche Strategie hierfür. Dadurch entsteht ein kollektiver, sukzessiver Prozess von Produktion und Rezeption abstrakter Formwelten. Das ist das innovative an dieser Kunstform: Kunst und Leben sind untrennbar ineinander verstrickt. Die Verbindung von Bild und Ton ist Teil des realen Lebens geworden, befindet sich nicht lediglich auf der Leinwand vor uns, sondern ist eine eigene Welt, eine abstrakte Formwelt.

8. Literaturverzeichnis

- Altmeyer, Markus:** Die Filme und Musikvideos von Muchel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse. Tectum: Marburg, 2008.
- Barker, Jennifer M.:** Nicht synchron, nicht sichtbar. Synästhesie und Filmereignis. In: Curtis, Robin/ Glöde, Marc/ Koch, Gertrud (Hrsg.): Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung. Wilhelm Fink: München, 2010. S.69-86
- Behne, Klaus-Ernst(Hrsg.):** Film-Musik-Video, oder die Konkurrenz von Auge und Ohr. Gustav Bosse: Regensburg, 1987.
- Berger, Christiane:** Figurenkonzepte im Tanz. In: Leschke, Rainer u. Heidbrink, Henriette: Formen der Figur: Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK: Konstanz, 2010. S.73-85.
- Birringer, Johann:** Erschöpfter Raum-Verwindende Körper. In: Florian, Rötzer: Digitaler Schein. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1991 S. 503 ff.
- Blümle, Claudia/ Schäfer, Armin(Hrsg.):** Struktur, Figur, Kontur: Abstraktion in Kunst und Lebenswissenschaften. Diaphanes: Zürich/Berlin, 2007
- Bódy, Veruschka/Weibl, Peter:** Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo. Dumont: Köln, 1987
- Bódy, Veruschka und Bódy, Gábor(Hrsg):** Video in Kunst und Alltag: Vom kommerziellen zum kulturellen Videoclip. DuMont: Köln, 1986
- Brion, Marcel:** Geschichte der abstrakten Malerei. DuMont: Köln, 1960
- Brougher, Kerry/ Strick, Jeremy (Hrsg.):** Visual Music: Synaesthesia in Art and Music since 1900. Begleitbuch zur Ausstellung Visual Music: Synaesthesia in Art and Music since 1900. The Museum of Contemporary Art Los Angeles. Thames & Hudson: New York, o.J.
- Bühler, Gerhard:** Postmoderne, auf dem Bildschirm, auf der Leinwand: Musikvideos, Werbespots und David Lynchs Wild at Heart. (Filmstudien;24). Gardez!: Sankt Augustin, 2002
- Bürger, Christa/ Bürger, Peter:** Postmoderne: Alltag, Allegorie und Avantgarde. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1987
- Curtis, Robin/ Glöde, Marc/ Koch, Gertrud (Hrsg.):** Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung. Wilhelm Fink: München, 2010

Daniels, Dieter/ Naumann, Sandra: See this Sound: Audiovisuology Compendium. Walther König: Köln, 2010

Deleuze, Gilles: Das Zeit-Bild. Kino 2. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1991.

Deleuze, Gilles u. Félix Guattari: Tausend Plateaus. Aus dem Französischen übersetzt von Gabriele Ricke und Ronlad Voullié. 6. Auflage. Merve: Berlin, 1997.

Delkus, Hans Dieter: Absoluter Film. Cinéma Pur. Einige Anmerkungen zum Avantgardefilm der 20er und 30er Jahre in Frankreich und Deutschland. StrzeleckiBooks: o.O, 2009.

Droschl, Sandro, Höller Christian, Harald A. Wiltsche (Hrsg.):Techno-Visionen: Neue Sounds, neue Bildräume. Kunstverein Medienturm: Folio: Wien, 2005.

Düchting, Hajo: Zum Problem der Visualisierung musikalischer Eindrücke. In: Jewanski, Jörg/ Sidler, Natalia (Hrsg.) Farbe-Licht-Musik: Synästhesie und Farblichtmusik. Zürcher Musikstudien. Band 5. Peter Lang: Bern, 2006. S. 399-406

Fischer, Eva/ Bogner, Peter: Sound Frame Festival 2007/2008: Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. Zusammenarbeit mit dem Künstlerhaus Wien. Czernin: Wien, 2008.

Fischer, Eva: Audio-Visuelle Tendenzen. Entwicklungen in der Visualisierung elektronischer Clubkultur. Dipl.: Wien, 2009.

Fornoff, Roger: Die Sehnsucht nach dem Gesamtkunstwerk: Studien zu einer ästhetischen Konzeption der Moderne. Literaturwissenschaft im interdisziplinären Dialog. Band 6. Georg Olms: Zürich/New York, 2004.

Frahm, Laura: Bewegte Räume. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry. Peter Lang: Frankfurt am Main, 2007.

Franke, H.W. : Der Monitor als Fenster in einen unbegrenzten Raum. Gespräch mit Florian Rötzer. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1991. S.282-294

Gehr, Herbert: The Gift of Sound and Vision. In: Sound and Vision: Musikvideo und Filmkunst: Ausstellung und Retrospektive. Deutsches Filmmuseum. Frankfurt am Main. S.11 ff.

Gehr, Herbert: Sound and Vision. Musivideo und Filmkunst. Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums. Deutsches Filmmuseum: Frankfurt am Main, 1993.

Glöde, Marc: From Expanded Cinema to Environments and Audiovisual Multimedia Spaces. In: See this Sound: Audiovisuology Compendium. Walther König: Köln, 2010. S.105-115..

Glöde, Marc : Farblichträume: Heterotopien synästhetischer Wahrnehmung. In: Curtis, Robin/ Glöde, Marc/ Koch, Gertrud (Hrsg.): Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung. Wilhelm Fink: München, 2010. S.185-206

Glöde, Marc: Expanded Cinema: In: See this Sound: Audiovisuology Compendium. Walther König: Köln, 2010. S. 105.

Günther, Hans:(Hrsg.): Gesamtkunstwerk: Zwischen Synästhesie und Mythos. Aisthesis: Bielefeld, 1994

Günther, Hans: Vorwort. In: Günther Hans:(Hrsg.): Gesamtkunstwerk: Zwischen Synästhesie und Mythos. Aisthesis: Bielefeld, 1994. S. 7-11.

Haustein, Lydia: Videokunst. C.H.Beck: München, 2003

Herbst, Helmut: Mit der Technik denken: Konstruktion einer Augenmusik.In: Sound and Vision: Musikvideo und Filmkunst: Ausstellung und Retrospektive. Deutsches Filmmuseum. Frankfurt am Main.S. 37 ff.

Hoffmann, Hilmar, Schobert, Walter (Hrsg.): Optische Poesie: Oskar Fischinger. Leben und Werk. Schriftenreihe der Deutschen Filmmuseums. Nr.9/ 1993. Frankfurt am Main, 1993.

Jacke, Christoph: Figurenkonzepte in der Popmusik. In: Leschke, Rainer u. Heidbrink, Herriette: Formen der Figur: Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK: Konstanz, 2010. S.133-171

Jewanski, Jörg/ Sidler, Natalia (Hrsg.): Farbe-Licht-Musik: Synästhesie und Farblichtmusik. Züricher Musikstudien. Band 5. Peter Lang: Bern, 2006

John, Barbara: The Idea of the Gesamtkunstwerk in Historical Development. In: Daniels, Dieter/ Naumann, Sandra: See this Sound: Audiovisuology Compendium. Walther König: Köln, 2010S. 141-150.

Keazor Henry u. Wübbena, Thorsten: Video thrills the Radio Star: Musikvideos: Geschichte.Themen, Analysen. Transcript: Bielefeld, 2007

Klein, Gabriele: Electronic Vibration: Pop Kultur Theorie. Erlebniswelten Band 8. VS Verlag: Wiesbaden, 2004

Kloppenburg, Josef (Hg): Musik multimedial: Filmmusik, Videoclip, Fernsehen. Handbuch der Musik im 20.Jahrhundert. Band 11. Laaber: Laaber, 2000

Sigfried Kracauer: Ornament der Masse. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1977.

Kracauer, Siegfried : Theorie des Films. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1964.

Lawder, Standish D.: The Cubist Cinema. New York University Press: New York, 1975.

Lommel , Michael/ Maurer Queipo, Isabel/ Roloff, Volker (Hrsg.): Surrealismus und Film: Von Fellini bis Lynch. Transcript: Bielefeld, 2008.

MacDonald, Scott : Sp...Sp...Spaces of Inscription. Scott MacDonald im Gespräch mit Martin Arnold. In: Alexander Horwath/ Lisi Ponger,/Gottfried Schlemmer:(Hrsg.): Avantgardefilm Österreich. 1950 bis heute. Wien: Wespennest, 1995. S. 285-300

Mank, Thomas: Die Kunst des Absoluten Films. In: Sound and Vision: Musikvideo und Filmkunst: Ausstellung und Retrospektive. Deutsches Filmmuseum. Frankfurt am Main. S.73 ff.

Meier, Dieter: Yello: „Die letzte Lockerung“ Rudis Balkangrill. In: Bódy, Veruschka und Bódy, Gábor(Hrsg): Video in Kunst und Alltag: Vom kommerziellen zum kulturellen Videoclip. DuMont: Köln, 1986

Meschede, Friedrich(Hrsg.): Etwas von Etwas: Abstrakte Kunst. Jahresring 52 herausgegeben im Auftrag der Deutschen Wirtschaft. Walter König: Köln, 2005.

Moritz, William: Visuelle Musik: Höhlenmalerei für MTV. In: Sound and Vision: Musikvideo und Filmkunst: Ausstellung und Retrospektive. Deutsches Filmmuseum: Frankfurt am Main. S.133 ff.

Neumann-Braun, Klaus/ Mikos, Lothar: Videoclips und Musikfernsehen. Eine problemorientierte Kommentierung der aktuellen Forschungsliteratur. Vistas: Berlin, 2006

Oetker, Brigitte: Vowort. In: Meschede, Friedrich(Hrsg.): Etwas von Etwas: Abstrakte Kunst. Jahresring 52 herausgegeben im Auftrag der Deutschen Wirtschaft. Walter König: Köln, 2005. S.5.

Petzke, Ingo: Das Experimentalfilmhandbuch. Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums: Frankfurt am Main, 1989.

Pfaffenbichler, Norbert u. Droschl, Sandra(Hrsg.): ABSTRACTION NOW: Begleitpublikation der Ausstellung ABSTRACTION NOW im Künstlerhaus Wien. 29.August-28.September 2003. Camera: Wien, 2004. S.16

Pfaffenbichler, Norbert: Vom Tafelbild zum Rechenprozess: Anmerkung zum Phänomen Abstraktion in der Gegenwart. In: Pfaffenbichler, Norbert u. Droschl, Sandra(Hrsg.): ABSTRACTION NOW: Begleitpublikation der Ausstellung ABSTRACTION NOW im Künstlerhaus Wien. 29.August-28.September 2003. Camera: Wien, 2004. S.16 ff.

Raychman, John: Abstraktion. Was ist abstrakt? In: Meschede, Friedrich(Hrsg.): Etwas von Etwas: Abstrakte Kunst. Jahresring 52 herausgegeben im Auftrag der Deutschen Wirtschaft.Walter König: Köln, 2005.S. 91 ff.

Rihm, Wolfgang: Notiz über „ Abstraktion“ in der Musik. In: Meschede, Friedrich(Hrsg.): Etwas von Etwas: Abstrakte Kunst. Jahresring 52 herausgegeben im Auftrag der Deutschen Wirtschaft. Walter König: Köln, 2005. S.89-90

Rohlf, Jan: Generieren, nicht collagieren. Ton- Bild Korrespondenzen im Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik. In: Cinema-unabhängige schweizer Filmzeitschrift. Bd. 49 Musik. Schüren: Marburg, 2004 S. 121- 132

Rötzer, Florian: Mediales und Digitales: In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1991. S. 9-78

Rötzer, Florian: Digitaler Schein. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1991.

Scharf-Minischmair, Isa: Die Welt der Umdeutungskraft. In: sound:frame. Festival zur Visualisierung von elektronischer Musik. Czernin: Wien, 2008. o.S.

Scheel, Susanne: Vjing: Musikvisualisierung im 20. Jahrhundert. VDM: Saarbrücken, 2009.

Schenk, Irmbert: Kino und Modernisierung: Von der Avantgarde zum Videoclip. Schüren: Marburg, 2008.

Schwierin, Marcel/ Naumann, Sandra: The Musicality of Abstract Film. In: See this Sound: Audiovisuology Compendium. Walther König: Köln, 2010. S. 19-31

Sean, A. Day: Was ist Synästhesie?. In: Jewanski, Jörg/ Sidler, Natalia (Hrsg.) Farbe-Licht-Musik: Synästhesie und Farblichtmusik. Zürcher Musikstudien. Band 5. Peter Lang: Bern, 2006. S.15-75

Sigg, Uli: Keimzelle Club. In: Fischer, Eva/ Bogner, Peter: sound:frame. Festival zur

Visualisierung elektronischer Musik. Czernin: Wien, 2008.

Spinrad, Paul: The VJ Book: Inspirations and practical advice for live visuals performance. Feral House: Los Angeles, 2005.

Uhlenbruch Bernd: Film als Gesamtkunstwerk? In: Günther Hans:(Hrsg.): Gesamtkunstwerk: Zwischen Synästhesie und Mythos. Aisthesis: Bielefeld, 1994. S. 185-200.

Weibel, Peter: Musik-Videos: Von Vaudeville zu Videoville. In: Bódy, Veruschka und Bódy, Gábor(Hrsg): Video in Kunst und Alltag: Vom kommerziellen zum kulturellen Videoclip. DuMont:Köln, 1986 . S.24 ff.

Weibel, Peter: Transformation einer Techno-Ästhetik. In: Florian, Rötzer: Digitaler Schein. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1991.S. 205

Weibel, Peter: Von der visuellen Musik zum Musikvide. In: Bódy, Veruschka/Weibl, Peter: Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo. Dumont: Köln, 1987. S. 54ff.

Wilmesmeier, Holger : Deutsche Avantgarde und Film: Die Filmmatinee „Der absolute Film“ (3. und 10. Mai 1925).*Kunstgeschichte Band 25. Lit.: Münster/ Hamburg,1994.*

Wimmer, Thomas: Fabrikation der Fiktion?: In: In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1991. S.519-533

Wirths, Axel: Musikclips und Videokunst. In: Sound and Vision: Musikvideo und Filmkunst: Ausstellung und Retrospektive. Deutsches Filmmuseum: Frankfurt am Main, S.43 ff.

Zec, Peter: Das Medienwerk im Zeitalter der elektronischen Kommunikation. In: Florian, Rötzer: Digitaler Schein. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1991. S.104

8.1 Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Viking Eggeling *Diagonal Symphonie*: Zugriff: 4.8.2012
<http://medienkunstnetz.de/kuenstler/eggeling/biografie>

Abb.2: Hans Richter *Film ist Rhythmus*: Zugriff: 4.8.2012
<http://exfilm.typolis.net/?day=20051212>

Abb.3: Walter Ruttmann *Opus I*: Zugriff 4.8.2012
<http://77graphicnotation.wordpress.com/2011/03/05/005/>

Abb. 5: Sensorama *Star Escalator*: Zugriff: 14.8.2012
<http://jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/377759>

Abb. 6+7: Stateless *Ariel*: Zugriff: 14.8.2012
<http://triangulationblog.com/2010/11/stateless-ariel.html>

Abb. 8: Gary Jules *Mad World*: Zugriff: 14.8.2012
<http://cityrag.com/2008/03/mad-world-from/>

Abb. 9+10: Alex Gopher *The Child*: Zugriff: 2.12.2012
http://www.studio002.com/action.php?action=news&id=213&idrub=2&rub_nom=Actu

Abb. 11: Grace Jones *Corporate Cannibal*: Zugriff: 2.12.2012
<http://www.dkds.dk/nyheder/OpenLectureDangerousModulations>

Abb. 12: Radiohead *House of Cards*: Zugriff: 14.8.2012
<http://www.radiohead.com/deadairspace/080719/HOUSE-OF-CARDS>

8.2 Videoquellen

Alex Gopher: *The Child*
<http://www.youtube.com/watch?v=URbFjz4hWMY>

Fantastic Voyages: Befreite Bilder. Eine Kosmologie des Musikvideos. Mit: Chris Drake. Buch/ Regie: Christoph Dreher. VHS.Im Auftrag des ZDF/3sat. ZDF.2000.

Fantastic Voyages: Eine Kosmologie des Musikvideos.Teil 1. Mit: Olaf Karnik. Buch/ Regie: Christoph Dreher. VHS.Im Auftrag des ZDF/3sat. ZDF.2000.

Gary Jules: *Mad World*
<http://www.youtube.com/watch?v=4N3N1MlvVc4>

Grace Jones: *Corporate Cannibal*
<http://www.nickhooker.com/moving.html>

Radiohead: *House of Cards*.
<http://www.youtube.com/watch?v=8nTFjVm9sTQ>

Sensorama: *Star Escalator*
<http://www.youtube.com/watch?v=yWSjnGHZT78>

Stateless: Ariel

<http://feingut.com/2010/11/08/stateless-ariel/>

8.3 Internetverzeichnis

Das Licht in der Kunst. Zugriff: 2.12.2012

<http://www.biennale-lichtkunst.de/pages/de/projekt/1451.lichtkunst.htm>

Das Musikvideo war nie lebendiger: Die Zeit online. Zugriff: 30.7.2012

<http://www.zeit.de/kultur/musik/2011-04/art-of-pop-video>

Der Clip ist tot, es lebe der Clip!: Die Zeit online. Zugriff: 17.10.2011

<http://www.zeit.de/online/2008/07/musikvideos>

Die Erfindung der digitalen Echtheit: Chemical Brothers- Star Guitar. Zugriff.

14.8.2012

<http://www.bittekunst.de/chemical-brothers-star-guitar-r-michel-gondry/>

Fast Forward im Zeitgeistarchiv: Zugriff: 30.7.2012

<http://www.zeit.de/kultur/2011-01/mtv-musikvideos-netz>

Gib mir dein Fleisch: Die Zeit online. Zugriff. 3.12.2012.

<http://www.zeit.de/2008/46/Grace-Jones>

Glöde, Marc: Expanded Cinema. Zugriff: 2.9.2012

<http://www.see-this-sound.at/kompendium/abstract/42>

Grace Jones, Königin des Kapitals. Welt online. Zugriff: 3.12.2012

<http://www.welt.de/kultur/article2698393/Grace-Jones-Koenigin-des-Kapitals.html>

Grace Jones: Zugriff: 4.12.2012

<http://www.jazzopen.com/index.php?id=92>

Gute Musikvideos gehören ins Museum: Die Zeit online Interview mit Regisseur

Uwe Flade. Zugriff: 30.7.2012

<http://www.zeit.de/kultur/musik/2011-04/musikvideo-uwe-flade>

Helfert, Heike: Raum-Zeit-Technikkonstruktionen. Aspekte der Wahrnehmung.

Zugriff: 2.12.2012

http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/wahrnehmung/1/

„House of cards mit innovativem Videokonzept“: Zugriff: 9.8.2012.

<http://board.gulli.com/thread/1173822-house-of-cards-radiohead-mit-innovativem->

videokonzept/

Huber, Hans Dieter: Visualize It! Visual Music in der Erlebnisgesellschaft. Zugriff: 28.9.2012

http://www.hgb-leipzig.de/artnine/huber/aufsaeetze/visualize_it.pdf

Interaktive Musikvideos: „Klick mich, das kickt nicht“. Zugriff: 14.8.2012

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/interaktive-musikvideos-klick-mich-das-kickt-nicht-a-735348.html>

James, David E.: Lightshows und Multimedia Shows. See this Sound. Zugriff: 2.9.2012

<http://www.see-this-sound.at/kompendium/abstract/79>

Jefferey Shaw: „The legible city“. Zugriff: 4.12.2012

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/the-legible-city/>

John, Barbara: Gesamtkunstwerk. Zugriff: 12.9.2012

<http://www.see-this-sound.at/kompendium/abstract/41>

John, Barbara: Das klingende Bild: Über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick. Zugriff: 6.8.2012

http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/1/

Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten: Musikvideo. Die aktuelle Krise: Neue Formate und Distributionskanäle. Zugriff: 24.7.2012

<http://www.see-this-sound.at/kompendium/text/44/8#textbegin>

Kedves, Jan: Auge in Auge mit Grace Jones. Nick Hooker über den Videoclip Corporate Cannibal. Zugriff: 3.12.2012.

<http://www.spex.de/2008/11/03/auge-in-auge-mit-grace-jones-nick-hooker/>

Kittel, Sören: „Harte Konkurrenz für MTV und VIVA“ Die Welt online. 19.10.2009. Zugriff: 3.8.2012

http://www.welt.de/welt_print/wirtschaft/article4892600/Harte-Konkurrenz-fuer-MTV-und-Viva.html

Löhr, Julia: „Immer auf Sendung“: Frankfurter Allgemeine online. 5.12. 2011. Zugriff: 3.8.2012

http://press.tape.tv/wp-content/uploads/2011/12/111205_frankfurter-allgemeine.pdf

Lund, Cornelia: Filmtanz, Tanzfilm und getanzter Film. Zugriff: 2.12.2012

<http://www.see-this-sound.at/kompendium/text/50/1#textbegin>

Mayer, Marlene: Sound:Frame Festival: Wenn die Bilder tanzen gehen. Die Presse

online.

28.3.2009. Zugriff: 3.9.2012.

http://diepresse.com/home/kultur/popco/465422/SoundframeFestival_Wenn-die-Bildertanzen-gehen

Movin Types: Lettern in Bewegung. Zugriff. 2.12.2012

http://www.hfg-gmuend.de/MOVING_TYPES_-_Lettern_in....html

Rohlf, Jahn: Time stops here and spaces takes over: Zur Atmosphäre in Club und Disco. CTM Festival online. Zugriff: 10.9.2012

http://www.ctm-festival.de/archive/txt/text_popup_time.html#

Ruccius, Alexis : Sensoramas Star Escalator als Technik Utopie. Zugriff: 22.10.2012

<http://ksk-hamburg.de/index.php?cmd=programm&cmd2=2>

Salon Projektionist: „Vjs/ Visualistinnen sind...“: Zugriff: 16.8.2012

<http://www.salon-projektionist.com/>.

Sandhofer, Margareta: Gequälter Begriff. Artmagazine online. Zugriff: 6.8.2012

<http://www.artmagazine.cc/content59794.html>

Soundframe: Die Party steigt jetzt im Museum: Zugriff: 13.8.2012

http://diepresse.com/home/leben/kreativ/749384/Soundframe_Die-Party-steigt-jetzt-im-Museum?from=simarchiv

tape.tv: „ Das Musikvideo hat eine große Zukunft“: Online Interview mit Conrad Fritsch. Zugriff: 3.8.2012

<http://jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/470784>

The Legible City. Zugriff: 4.12.2012

http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83

The Making of „House of Cards: Zugriff: 9.8.2012.

<http://www.intro.de/audiovideo/sehen/23049827/radiohead-house-of-cards-video-und-making-of>

Visual Music Festival: Töne Sehen, Bilder Hören. Die Zeit Online. Zugriff: 17.10.2011.

<http://www.zeit.de/2011/18/KS-Visual-Music>

Wie Youtube die Videokunst verändert: Die Zeit Online. Zugriff: 13.8.2012

<http://www.zeit.de/kultur/2010-07/videokunst>

Websites

www.corbijn.co.uk

www.ctm-festival.de

www.michelgondry.com

www.medienkunstnetz.de

www.oskarfischinger.org

www.see-this-sound.at/

www.sonar.es/en

www.soundframe.at

www.tape.tv

<http://visualmusicaward.de>

www.youtube.com

Abstract

Die vorliegende Arbeit setzt sich mit den ästhetischen Formen von abstrakten Musikvideos auseinander und beschäftigt sich weiters mit der Umsetzung von Musik und bewegtem Bild in Zusammenhang mit Abstraktion.

Zu Beginn wird daher eine Definition von Abstraktion formuliert, welche auf den Überlegungen von Gilles Deleuze basiert. Anschließend werden Denkansätze über Abstraktion in den Künsten Film, Malerei und Musik in Bezug auf das abstrakte Musikvideo dargelegt.

Eine theoretische Auseinandersetzung mit dem Thema Audiovison in Zusammenhang mit den Begriffen Synästhesie, Heautonomie und Gesamtkunstwerk wird für ein besseres Verständnis der fortführenden Kapitel konkretisiert.

Um das abstrakte Musikvideo zu analysieren, wird die Kunstform Musikvideo in Kapitel 4 in Hinblick auf dessen historische und formale Entwicklung genauer beleuchtet. Nachstehend wird die Frage aufgegriffen, inwiefern sich das Musikvideo als eingeständige und anerkannte Kunstform etabliert hat und wo sich das abstrakte Musikvideo im Kunstkontext befindet.

Eine intensive Beschäftigung mit dem abstrakten Musikvideo findet in Kapitel 5 statt. Einführend werden filmische Ästhetiken und Formen dieses Subgenres dargelegt. Der Versuch einer formalen Kategorisierung sowie die exemplarischen Analysen verschiedener Videos sollen die Möglichkeiten der Abstraktion im Musikvideo veranschaulichen.

Abschließend wird der Einfluss neuer Medien auf die Ästhetiken und Rezeptionsbedingungen von Musikvideos erläutert. Ebenso wird auf Visuals eingegangen. Anhand von audiovisuellen Festivals wird die Verlagerung von abstrakten audiovisuellen Gebilden in neue Räume beschrieben: den öffentlichen und halböffentlichen Raum.

Die Frage, ob Leben und Kunst in Form von abstrakten Formwelten, den audiovisuellen Festivals, eins geworden sind, wird ebenso behandelt wie, die Frage nach dem Gesamtkunstwerk der Gegenwart.

Lebenslauf

Schulbildung

1990- 1994 Volkshule Gilmstraße
6020 Innsbruck

1994-2003 Bundesrealgymnasium Sillgasse
6020 Innsbruck
Abschluss: Matura

Studium

Theater- Film- und Medienwissenschaft
Universität Wien
angestrebter Titel: Magistra phil.

Praktikum

03-07/ 2012 Regiehospitantz am Wiener Volkstheater
Eröffnungsproduktion: Spielzeit 2012/2013
Der Riese vom Steinfeld von Peter Turrini
Regie: Stephanie Mohr

Berufliche Nebentätigkeit

2005- 2012 Albertgasse 39 Bar and Kitchen
Service