

Henry Keazor

Vom „pictoresque of sound“ zur „convergence culture“: das Spektrum des Musikvideos

Nachdem das Medium des Musikvideoclips lange Zeit fast ausschließlich mit der sogenannten U-Musik assoziiert wurde, hat sich seit einiger Zeit nun auch verstärkt die Gattung des Klassik-Musikvideos als Teil der Werbe- und Verkaufsstrategie etabliert.¹ Gerade vor dem Hintergrund von solchen vergleichsweise jüngeren Beispielen wie z. B. Craig McCalls Clip zu der Aufnahme der berühmten *Toccatà und Fuge in d-Moll* (BWV 565) von Johann Sebastian Bach durch die thailändisch-britische Geigerin (und Sportlerin) Vanessa Mae im Jahre 2002 ist die Frage interessant, wie diese Gattung des Klassik-Musikvideos aktuell aussieht und wohin sie sich längerfristig entwickeln bzw. was sie vielleicht im Zukunft auch ästhetisch zu leisten imstande sein mag. Denn just im Vergleich zu der sehr viel älteren Form des U-Musik-Videos erscheint es angesichts von Clips wie demjenigen McCalls, als stünde das Klassik-Musikvideo künstlerisch noch ganz in seinen Anfängen: Das Video erweist sich als ein eher auf den äußerlichen Effekt hin angelegter Bilderreigen, bei dem insbesondere die weiblichen Reize der Interpretin in recht abgedroschenen Tableaus – „exotisch“ bzw. „idyllisch“ anmutenden Landschaften, die den Vorwurf dafür liefern, Mae in knappen oder freizügigeren Kleidern zu inszenieren – herausgestellt werden.² Hält man sich demgegenüber vor Augen, welches Spektrum an Konzepten und Mitteln mittlerweile im Bereich des U-Musik-Videos beobachtet werden kann, so lässt sich dies immerhin als hoffnungsvoller Ausblick dahingehend verstehen, welche Bandbreite auch beim Klassik-Musikvideo vielleicht irgendwann einmal möglich sein könnte.

Dies gilt umso mehr, als es innerhalb der E-Musik sogar schon direkte Vorläufer für solche Clips gibt, wie z. B. Alfred Feussners und Mauricio Kagels 1967 gedrehten Musikfilm *Solo*, eine filmische Adaption von Dieter Schnebels *Visible Music II*. Auf musikalischer Ebene hat Kagel dabei Schnebels visuell ausgerichtete Partitur auf eine nun auch hörbare Musik hin interpretiert und diese sodann mit Bildern begleitet, in denen ebenfalls durchaus immer wieder weibliche Reize in den Vordergrund gerückt werden. Im Unterschied zu McCalls Video geschieht dies freilich auf abstrahierende Weise, indem nicht nur Formen und Ornamente des Jugendstils zur Gestaltung des Films adaptiert wurden, sondern auch nackte Frauengestalten in Form von im Erscheinungsbild ebenfalls an den Jugendstil angelehnten malerischen Darstellungen wie Großskulpturen wesentliche Elemente der Studiodekorationen bildeten (Abb. 1, S. 66).

Diese visuelle Ebene des mit Eleganz und stark stilisiertem Naturbezug assoziierten Jugendstils steht dabei einerseits im Kontrast zu der sich primär aus Geräuschen zusammensetzenden Musik.³ Andererseits aber lässt insbesondere gegen Ende, wenn das Studio zunehmend – u. a. von einem Feuer – zerstört wird, das dann zu hörende Klirren zerbrechenden und das Aufknirschen zertrretenen Glases, mit dem der Film auch ausklingt, an die Vorliebe des Jugendstils für eben dieses Material denken.

Der Verweis auf Feussners und Kagels filmische Interpretation von Schnebels *Visible Music II* erinnert zudem daran, dass es zwischen dem Bereich der klassischen Musik und dem populären Musikvideo über den ersten Anschein hinaus durchaus länger zurückreichende und tiefergehende Bezüge gibt. Tatsächlich war der Urahne des Videoclips eigentlich als eine Art von Videoperformance von E-Musik konzipiert: Obgleich man Thomas Alva Edisons 1891 vorgestelltes Kinetophone (Abb. 2, S. 66) eher mit der Entwicklungsgeschichte des (von der Genese des Videoclips ebenfalls nicht zu trennenden) Kinos assoziieren mag, stellte Edison die von ihm bei der Entwicklung des Kinetophones verfolgten Ziele in einer Art und Weise dar, die an das Genre eines (Klassik-) Musikvideoclips denken lässt. Der Erfinder schilderte als seine Absicht nämlich eine musikalische Aufführung, der das Publikum nun aber nicht mehr live und vor Ort, etwa auf der Opernbühne, beiwohnen muss, sondern die es, dank des Kinetophones, bequem vom heimischen Wohnzimmer aus verfolgen kann. Die seinerzeit hochverehrte Opernsängerin Adelina Patti als Beispiel nehmend, entwirft Edison eine Szene, derzufolge *should Patti be singing somewhere, this invention will put her full-length picture upon the canvas so perfectly as to enable us one to distinguish every feature and expression on her face, see all her actions, and listen to the entrancing melody of her peerless voice.*⁴

Oder, wie es ein Berliner Rezensent 1895 formulierte, als man dort die ersten Apparate aufstellte: [...] *daß jedermann in seinem eigenen Zimmer, im Lehnstuhl sitzend, eine ganze Opernvorstellung nicht alleine telephonisch hören, sondern auch die Vorgänge auf der Bühne sehen kann.*⁵

Edison hatte sein Kinetophone mithin als eine Art Fernsehgerät konzipiert, mit dessen Hilfe ein Ersatz für den Besuch eines Live-Konzerts geschaffen werden konnte, das die Musikliebhaber bequem von zu Hause aus verfolgen und jederzeit erneut genießen würden: Die überzeugende Präsenz von zeitlich und räumlich entfernten musikalischen Vorgängen und Interpreten in Ton *und* Bild mittels eines audiovisuellen Mediums war hier folglich das erklärte Ziel, und dies wäre vielleicht schon einmal ein für den Videoclip prägendes Element, das es als Kriterium festzuhalten gilt, denn der Clip sollte später in der Tat als Surrogat für Live-Auftritte fungieren (so z. B. in den 1970er Jahren bei Rock- und Popgruppen wie *Queen* und *ABBA*).

Allerdings: Die Erfindung von Edison und seinem Mitarbeiter William Kennedy Laurie Dickson hat den erhofften Weg ins heimische Wohnzimmer nie ge-



Abb. 1



Abb. 2

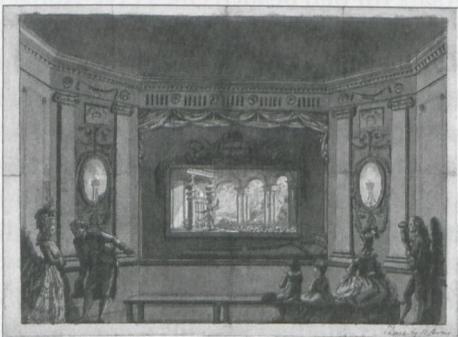


Abb. 3

schaft, sondern wurde viel mehr zum Abspielen von Filmen mit Akrobaten, Messerwerfern oder exotischen Tanzdarbietungen genutzt und dafür in „Kinetoscope, Phonograph and Gramophone Arcades“ aufgestellt, wie sie z. B. von Peter Bacigalupi in San Francisco bald nach Vorstellung des Geräts eröffnet wurden.⁶ Ein Grund war hierbei, dass das Gerät nicht in der Lage war, die erforderliche Synchronizität zwischen Bild und Ton zu halten: Da Edison beide seinerzeit nicht auf einem einzigen Träger festhalten konnte, musste er zwei separate Maschinen miteinander kombinieren. Eine lieferte die Bilder, die andere, der Phonograph, die Töne dazu. Da jedoch beide Maschinen getrennt voneinander waren, liefen Bild und Ton zunehmend asynchron ab, weshalb man von anspruchsvollen Unterfangen wie der Wiedergabe von Opernaufführungen abkam und sich stattdessen auf kürzere Unterhaltungsformen konzentrierte, bei denen solche Abweichungen zwischen Bildern und Ton zudem nicht weiter auffielen wie etwa bei den oben genannten Filmen. Zudem erwies sich bei diesen Unterhaltungsformen die beim Kinetophone gegebene Trennung von Bild und Ton insofern als Vorteil, als man immer neue Kombinationen zwischen Bild und Musik erstellen und somit bereits gezeigte Filme immer wieder akustisch „auffrischen“ konnte.

Die grundsätzliche Idee dieser dann in den erwähnten „Arcades“ aufgestellten Geräte, an denen man gegen Entgelt mit Musik unterlegte Filme schauen konnte, wurde dann immerhin später bei den sogenannten „Soundies“ der 1940er und den „Scopitones“ der 60er Jahre wieder aufgegriffen, die als direkte Vorläufer des Musikvideoclips gelten können.⁷

Einen – zugleich komplementären – Vorläufer hatte Edisons Kinetophone wiederum rund hundert Jahre zuvor bereits in dem sogenannten, in den 80er Jahren des 18. Jahrhunderts in London vorgestellten Eidophusikon des in Straßburg geborenen Malers und Bühnenbildners Philippe Jacques de Loutherbourg (1740–1812).⁸

Diese Erfindung (Abb. 3) kann insofern als „Vorläufer“ bezeichnet werden, als es sich dabei um ein Bildertheater handelte, in dem – wie bei Edison – die Natur (auf die der Partikel „Phusikon“ hindeutet) möglichst realistisch abgebildet werden sollte („Eidos“ bedeutet „Gestalt“, „Form“, „Bild“). Als „komplementär“ zum Kinetophone kann das Eidophusikon jedoch insofern gesehen werden, als es de Loutherbourg im Unterschied zu Edison nicht um die Aufzeichnung und möglichst authentische Wiedergabe eines Vorgangs ging, sondern um dessen ästhetische Nachschöpfung und Durchgestaltung. Zu diesem Zweck schuf de Loutherbourg Szenarien aus teilweise gemalten, teilweise jedoch dreidimensional modellierten Elementen, die Bildtiefe vermitteln sollten. Zudem erlaubten diese gebauten Bereiche des Bühnenbildes es, Teile der Ausstattung zu bewegen, so dass die Wirkung noch realistischer ausfiel – de Loutherbourg bezeichnete sein Theater daher auch als *movable canvas*, also eine bewegte Bildleinwand.⁹

Hinzu kamen besondere Lichteffekte, welche die gezeigten Szenen – zumeist Ereignisse wie Seestürme, Schiffbrüche (Darstellungen, die de Louthembourg auch gerne als Maler gestaltete) – in ihrer Dramatik noch intensivierten, indem sie Mond- und Sonnenaufgänge, Wolken- und Wellenbewegungen bei Sturm simulierten, bei denen eine sie in Bewegung versetzende Mechanik eine recht getreue Wiederholung der immer gleichen Vorgänge gewährleistete. Vollends gesteigert wurden die dargestellten Szenen des Eidophusikon, *dem wohl bedeutendsten multimedialen Bildertheater des 18. Jahrhunderts*,¹⁰ durch den Einsatz von Geräuschen und Musik, die maßgeblich an dem Gesamteindruck mitwirkten. De Louthembourg wurde von seinen Zeitgenossen für das von ihm erzielte audiovisuelle Gesamtergebnis gelobt, das als eine neue Form, in der Optisches und Akustisches eine neue Allianz eingehen, empfunden wurde: Der Eindruck der gezeigten Szenen gewann durch das Hinzutreten von Klang und Musik zum einen an Lebendigkeit und Überzeugungskraft, da viele Phänomene auch in der Natur von Geräuschen begleitet werden und ihr kunstvoll und bewusst gestaltetes Klangbild demgegenüber, zumal wenn von Musik begleitet, noch wirkungsvoller ausfiel. Darüber hinaus aber weckten Klänge und Melodien im Publikum automatisch vage Gefühle, Fantasien und Assoziationen, die durch das Hinzutreten der gezeigten realistisch wirkenden Bilder in eine bestimmte Richtung gelenkt und so präzisiert, konzentriert, intensiviert und zugleich ästhetisch interpretiert wurden, was das Ausmaß des Erlebnisses noch verstärkte. Der Maler William Henry Pyne 1824 fasste in einem unter dem Pseudonym „Ephraim Hardcastle“ veröffentlichten Artikel, mit dem ein Besuch des Eidophusikon im Jahre 1786 erinnert wurde, den Charakter des durch das Eidophusikon vermittelten Erlebnisses in einer synästhetisch konzipierten Wendung zusammen, wenn er de Louthembourg belobigt: *He introduced a new art – the picturesque of sound*.¹¹

Verwandte audiovisuelle Funktionsweisen können nun auch im Videoclip beobachten werden, wo die InterpretInnen zumeist nicht einfach nur bei der Darbietung ihrer Stücke gezeigt werden, sondern wo ebenfalls eine ästhetische Durchgestaltung des Bild-/Ton-Verhältnisses für deren gesteigerte Inszenierung sorgt (etwa indem die Bilder auf der Ebene von z. B. Schnitt oder Stimmung oder erzählter Geschichte auf die dazu erklingende Musik reagieren und somit das *pictoresque of sound* herausarbeiten und interpretieren).

Zwischen 1890 und 1915 folgten sodann in Amerika die so genannten „Songslices“, die mit großem Erfolg als Pausenprogramme zwischen den Hauptattraktionen in Vaudevilles und Kinos gezeigt wurden.¹² Zweck dieser Darbietungen, bei denen eine animierte Diashow mit bis zu 16 zum Teil handkolorierten Einzelbildern Text und Stimmung eines Songs visuell umzusetzen versuchte, war es dabei, für diesen Song zu werben, dessen Refrain auch auf die Leinwand projiziert wurde, so dass das Publikum vereint in den Gesang einstimmen konnte (es handelte sich also um eine Art von Vorläufer des heutigen

Karaoke-Videos): Noten und Text des Liedes konnte man anschließend als von Musikverlagen vertriebene „Sheetmusic“ käuflich erwerben. Da die „Songslides“ (ebenso wie später die Videoclips) jedoch zunehmend selbst zur Attraktion wurden, konnte man mit ihnen schließlich nicht nur für die angebotenen Songs, sondern auch für die Orte der Aufführung, Vaudevilles und Kinos, werben. Obgleich sich mit den „Songslides“ z. T. recht beeindruckende Effekte erzielen ließen (durch geschickte Überblendung zwischen den einzelnen Diapositiven konnte teilweise sogar geradezu so etwas wie eine fließende Bewegung simuliert werden), nahm deren Erfolg ab der Jahrhundertwende in dem Maße ab, in dem sich der Kinematograph der Gebrüder Lumière durchsetzte.

Fehlte diesem zunächst noch, wie Edisons Kinetophone, der zeitgleich dazu laufende Originalton, so vermochte Léon Gaumont dem 1902 Abhilfe zu verschaffen, als er das „Chronophone“ einführte, eine Erfindung, mit der es möglich war, den Ton bei den Dreharbeiten auf einer synchron laufenden Walze (abgelöst später durch eine Platte) aufzuzeichnen und abzuspielen.¹³ Mit der damit gegebenen Synchronizität eröffneten sich Möglichkeiten zu bereits recht komplexen Kombinationen von laufenden Bildern und dazu erklingendem Ton, die sich u. a. dem heute bei Videoclips angewendeten Playback-Verfahren annähern: So war es z. B. bereits möglich, aufgenommene Musikstücke ablaufen zu lassen und parallel dazu entsprechende Sequenzen zu filmen, die bei der gemeinsamen Präsentation dann den Eindruck erweckten, die gefilmten Protagonisten seien die Urheber der erklingenden Musik.

Damit sind nun verschiedene Formen des Verhältnisses von reproduziertem Bewegtbild und dazu erklingender Musik möglich, die hier – als einzelne Bestandteile des Spektrums des Musikvideos – anhand der folgenden Unterscheidungen angeführt und erörtert werden sollen.

1. Der illustrative Ansatz

In diesem Fall wird mit einer den Liedtext illustrierenden und die Performance kontextualisierenden Spielhandlung gearbeitet. Schon früh wurden dabei auch bei der Umsetzung eines solchen erzählerischen Konzepts Außenaufnahmen eingesetzt. Als ein konkretes Beispiel kann hier der Werbefilm der Firma Gaumont zu dem von den Komponisten Clarence Wainwright Murphy und Harry Fragson (Léon Philippe Pot) zu einem Text von Alexandre Trébitsch und Henri Christiné geschriebenen Lied *Anna, qu'est-ce que t'attends* angeführt werden, das der belgische Sänger und Komiker Blon-Dhin (auch: Blond'hin, den Pseudonymen für Bruno François Fièremans) im Jahre 1916 aufnahm (Abb. 4, S. 70).¹⁴

Wie zuvor bereits im Kontext des Edisonschen Kinetophone angesprochen, setzte sich die Idee eines Apparats, an dem man gegen Geldeinwurf anschließend einen kurzen Musikfilm vorgeführt bekam, mit den sogenannten „Soundies“ ab 1939 wieder durch, als die in Chicago ansässige Firma Mills Novelty



Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6

Company die „Panoram Visual Jukebox“ entwickelte, ein Gerät, an dem man gegen ein Entgelt von 10 Cent einen ca. dreiminütigen Schwarzweiß-Film im 16 mm-Format gezeigt bekam.¹⁵ Dieses ähnelte, wie es der Name schon andeutet, einer Jukebox, auf die ein Bildschirm montiert war, auf dem durch Rückprojektion die darauf zu zeigenden Sequenzen sichtbar gemacht wurden. Im Unterschied zu einer solchen Musikbox hatte man bei dem Gerät jedoch keine echte Auswahlmöglichkeit, sondern musste aus einer Serie von acht auf einer in den Automaten eingelegten Rolle zusammengefassten Kurzfilmen stets den nächstfolgenden anschauen.

Die „Panoram Jukebox“ fand bevorzugt in Nachtclubs und Cocktailbars Aufstellung, was auch das thematische Schwergewicht der in großer Zahl (zu Tausenden) in Hollywood produzierten Kurzfilme erklärt, die vor allem berühmte Jazz-Musiker zeigten. Die dabei gewählten thematischen Rahmen waren sehr unterschiedlich – sie folgten einmal dem soeben gesehenen Verfahren der illustrierenden Erzählhandlung.

2. Der konzeptuelle/performative Ansatz

Für eine andere Form der ästhetischen Gestaltung entschied man sich jedoch z. B. 1944 bei dem von Gjon Mili gemeinsam mit Norman Granz gedrehten Film zu dem Stück *Jammin' the Blues*, der ein künstlerisch in jeder Hinsicht ausgesprochen ambitioniertes Unterfangen darstellt (was als adäquates Äquivalent zu den in dem Film erscheinenden Jazzgrößen – u. a.: Lester Young, Marlowe Morris, Red Callender, Sidney Catlett oder Jo Jones – verstanden werden kann).¹⁶

Deutlich wird dabei, dass der 1904 in Albanien geborene Mili Fotograf (vor allem für das *LIFE Magazine*) war und sich sehr für Experimente, u. a. mit dem Stroboskop-Blitz, interessierte (tatsächlich fungierte Mili bei *Jammin' the Blues* auch eigentlich eher als Kameramann und Granz als Regisseur, aber da Mili eben eigentlich eher Fotograf und daher nicht Mitglied in der Kameramannvereinigung war, durfte er in Bezug auf den Film nicht als Kameramann angegeben werden. Granz wiederum musste, obgleich eigentlich Regisseur des Films, seine Beteiligung nach außen hin möglicherweise ebenfalls wegen ähnlichen Zugehörigkeitsproblemen offiziell auf die Rolle des „Technical Director“ beschränken).¹⁷ 1937 arbeitete Mili daher auch mit Harold Eugene Edgerton vom MIT zusammen und verfeinerte die Möglichkeiten, mit Hilfe des Stroboskop-Blitzes verschiedene Phasen einer Aktion in einer so genannten „Chronophotographie“ aufzunehmen. Bei *Jammin' the Blues* wendete er seine Ergebnisse indirekt auf den Film an, wenn er dort Musiker ebenfalls als vervielfältigt erscheinen lässt und ihre multiplizierten Bilder nebeneinander stellt, um auf diese Weise Wiederholungsmomente in der Musik visuell zu interpretieren (Abb. 5). Ähnlich wie später bei einem Fotografen und Musikvideoregisseur wie Anton Corbijn, der die Ästhetik seiner Fotografien ebenfalls in seine Videoclips herüber geholt und entsprechend adaptiert,¹⁸ machte Mili also seine fotografische Ästhetik für das Musikvideo fruchtbar (mit dem Erfolg, dass *Jammin' the Blues* 1944 einen „Oscar“ als „Best Short Subject“ erhielt).

Gleich zwei spätere Musikvideos lassen sich zu Ganz' und Milis Film in Beziehung setzen: Die Idee einer Vervielfältigung des Interpreten zum Zweck der Umsetzung eines Klangeindrucks findet sich in dem 1975 von Regisseur Bruce Gowers zu dem Song *Bohemian Rhapsody* der Gruppe *Queen* gedrehten Videoclip wieder (Abb. 6), und der Ansatz, die Performance eines Songs zum zentralen Element eines gleichwohl mit Hilfe von Beleuchtung und Effekten stark stili-

sierten Films zu machen, hat z. B. noch in Mark Romaneks Clip für das *Cold-play*-Stück *Speed of Sound* von 2005 ein spätes Echo: Der Regisseur arbeitet dort mit einer die Band hinterfangenden riesigen Leuchttafel, welche die Dynamik der Musik visuell umsetzt, indem die Lichtintensität und Farbigkeit der auf der Tafel aufleuchtenden Felder im Einklang mit der musikalischen Dynamik konsequent gesteigert werden.¹⁹

Mit dem Kriegseintritt der USA 1941 wurde die Produktion der „Soundies“ und „Panorams“ jedoch eingeschränkt, und nach 1945 konnte an die vorherige Begeisterung nicht mehr angeschlossen werden, zumal sich durch das immer stärker sich verbreitende Schwarzweiß-Fernsehen die (von Edison seinerzeit anvisierte) Möglichkeit bot, Musikdarbietungen nun bequem von zu Hause aus zu verfolgen.

Die durch Edisons Kinetophone eingeführte und mit den „Soundies“ realisierte Idee, Kurzfilme gegen Geldeinwurf an einem Automaten anschauen zu lassen, erhielt jedoch 1960 wieder erneuten Auftrieb, nachdem es zwei Franzosen gelungen war, das Grundprinzip der „Panoram Jukebox“ dahingehend zu verbessern, dass mehr Titel zur Verfügung gestellt werden konnten (statt zuvor acht waren es nun 36), die zudem – wie bei einer Musikbox – gezielt angesteuert und somit ausgewählt werden konnten. Seine hauptsächliche Attraktivität bezog das auf den Namen „Scopitone“ (von „scope-a-tone“, „zeig einen Ton“) getaufte Gerät jedoch aus dem Umstand, dass es Farbfilme vorführte.²⁰

Nachdem die ersten „Scopitone“-Geräte in Frankreich hergestellt und ab 1963 von dort vertrieben worden waren, begann die wiederum in Chicago ansässige Firma „Scopitone Inc.“ ab 1965, die zunächst von Frankreich aus importierten Geräte serienmäßig selbst zu bauen und zu verkaufen. Allerdings ließ der Erfolg der „Scopitone“-Geräte und -Filme dann ab Ende der 1960er Jahre wieder merklich nach. Die Gründe hierfür waren vielfältig. Zum einen war der Ort der Aufstellung der Geräte grundsätzlich nicht ideal: Hatte man zunächst Kunden mit der Bekanntgabe einer Aufstellung des Geräts im eigenen Lokal anzulocken versucht, so musste man bald feststellen, dass die Besucher weniger konsumierten, wenn sie gebannt den Darbietungen des „Scopitones“ folgten. Zum anderen standen diese an Orten der Geselligkeit, wo man nicht unbedingt dafür bezahlen mochte, schweigend und vom Gespräch abgelenkt auf einen Bildschirm zu starren.

Text

Zuweilen lassen sich zwischen Musikfilmen und „Scopitones“ auch interessante Wechselwirkungen beobachten: Der „Scopitone-Film“ zu dem Song des „französischen Bob Dylan“, Antoine, belegt z. B., dass die 1965 von Donn Alan Pennebaker gedrehte Sequenz zu Bob Dylans *Subterranean Homesick Blues* bereits vor der Veröffentlichung des ganzen Dokumentarfilms *Don't Look Back* von Penne-

baker im Jahr 1967 bekannt und berühmt gewesen sein muss, denn bereits 1966 lässt sich Antoine zusammen mit seiner Band *Les Problèmes* vor der schmucklosen Kulisse eines Schrottplatzes für den „Scopitone“-Film zu seinem Song *Les élucubrations* aufnehmen. Die Trostlosigkeit des Schauplatzes sowie die eigentümliche Stoik, mit der Antoine ungerührt davon seinen Song vorträgt, erinnert an das berühmte Setting von *Subterranean Homesick Blues*, wo der echte Dylan vor der tristen Kulisse eines Hinterhofs (aber immerhin im Beisein des Poppoeten Allen Ginsberg sowie des Musikers Bob Neuwirth) seinen Song im wahrsten Sinne des Wortes darbietet – und zwar in Form heruntergeblätterter Spickzettel, die Dylan, ohne zu dem laufenden Lied die Lippen zu bewegen, also sozusagen „stumm“, und unter Verweigerung irgendeiner illustrierenden oder kontextualisierenden Spielhandlung präsentiert.²¹

Wie sehr diese eigene Form des „Letterings“, bei dem also Teile des Liedtextes oder dieses als Ganzes zum Gegenstand der präsentierten Bilder gemacht wird, nachgewirkt hat, kann anhand einer ganzen Phalanx an Videoclips belegt werden, die von *INXS* (1988) über *Wir sind Helden* (2005) bis hin zu Alain Chamfort (2005) reicht, der damit sogar die Auszeichnung eines „Victoire de la Musique“ für den besten Clip errungen hat.²²

Eine weitere Spielart des „Letterings“ findet sich schließlich in dem von Bill Konersman gedrehten Video zu *Sign o' the Times* von Prince aus dem Jahre 1987, wo, ganz im Gegensatz zur schmucklosen Präsentation bei Dylan, die Worte des Liedtextes eine aufwändige und sehr raffinierte typografische Animation erfahren: So arbeitet das Video zum einen mit einer umfassenden Nutzung des Bildraums, wenn Buchstabenfolgen nicht nur plan auf den Untergrund projiziert erscheinen oder auf diesem horizontal durch das Bild ziehen, sondern anscheinend auch frontal in die Tiefe des Bildraums stürzen. Dieses Stürzen überträgt sich dann auch auf die Worte, die – wie der Refrainbegriff „Time(s)“ – zunächst horizontal durch den Bildraum zogen, nun aber, einer kurz zuvor im Text erwähnten fallenden Bombe gleich („But if a night falls/and a Bomb falls“), vertikal von rechts oben nach links unten herabzustoßen scheinen. Dies gibt den im Rhythmus der Musik signalhaft blinkenden Rahmenelementen eine neue Bedeutung: Konnte man sie zuvor als rein abstrakt-geometrische Schmuckleisten deuten, so lassen sie sich nun dem Bereich der Waffen- und Zieltechnik zuordnen, indem ihre statischen ebenso wie ihre animierten Formen an Fadenkreuze und die Displays von Ortungsgeräten denken lassen.²³ Dem stellt sich abschließend das „Peace“-Zeichen innerhalb des „o“ des Songtitels *Sign o' the Times* entgegen, wie er abschließend innerhalb des blinkenden Rahmens noch einmal erscheint.

Klangschichten

Alternativ zu auf den Text abzielenden Interpretationen lassen sich Ansätze unterscheiden, bei denen stattdessen die verschiedenen Schichten und Stimmen

der Musik als Ausgangspunkt für das Konzept eines Musikvideos genommen werden. Ein gutes Beispiel stellt hier Michel Gondrys 1997 für den Song *Around the World* des französischen Duos *Daft Punk* gedrehtes Video dar: Der Regisseur personifizierte hier für den Clip einzelne Tonquellen der Musik,²⁴ indem er den Bass von Figuren verkörpern ließ, die mit kleinen Köpfen und großen Beinen ausgestattet sind, da sie sich – als Umsetzung des flinken Basslaufs – ständig bewegen müssen und dabei keine Zeit zum Nachdenken haben. Den Klang der Gitarre besetzte Gondry mit Skeletten, da ihm ihr Klang als *itchy* (kratzig, rau, spröde wie Knochen) erschien. Der Vocoder wird in dem Clip – wenig überraschend – von Robotern repräsentiert, während die Drum Machine – einer sehr persönlichen Assoziation des Regisseurs folgend – als mit Michael Jackson und dem, was er sich mit seinen zahlreichen Operationen selbst angetan hat, verbunden wurde, weshalb sie als eine Gruppe von Mumien erscheint. Der fröhliche Klang des Synthesizers schließlich wird von jungen Tänzerinnen in Schwimmkostüm und in Badekappen verkörpert, da der entsprechende Sound Gondry *weiblich*, aber auch bunt erschien. Gondry erarbeitete für jede dieser Figurengruppen eine eigene Choreografie, die auf einem großen, runden Bühnenaufbau dargeboten wird, das einmal an das im Lied besungene *Rund* der Welt, sodann an einen sich drehenden Schallplattenspieler sowie schließlich – ebenso wie die darum herumhüpfenden Bade-Frauen – an die Musical-Tradition des Hollywood-Films der 1930er Jahre und hierbei insbesondere an die aufwändig ausgestatteten Tanzfilme Busby Berkeleys erinnern.

Zeitstrukturen

Wie unterschiedlich ein solcher Ansatz ausfallen kann, sieht man an dem ein Jahr zuvor gedrehten Clip Gondrys für das Stück *Sugar Water* des japanischen Duos *Cibo Matto*, wo einzelne, auf der Klangebene rückwärts gespielte Elemente in dem ansonsten stetig vorwärts drängenden Musikstück den Regisseur auf die Idee brachten, das Video nach Art eines Palindroms zu konzipieren: So vollziehen sich auf der visuellen, per Splitscreen in zwei Teile geschiedenen Ebene die Abläufe in der rechten Bildhälfte stets rückwärts und links vorwärts. Genau in der Mitte des Videos, wenn die beiden je eine Bildhälfte dominierenden Interpretinnen sich auch kurz über eine gemeinsam gebildete Botschaft miteinander verbinden (Abb. 7a/b), tauschen sie zugleich ihre Bildfelder und wechseln damit auch die Ablaufrichtungen ihrer jeweiligen Handlungen: Lief für die im Clip stets rot gekleidete Miho Hatori zunächst im rechten Bildfeld alles rückwärts, so läuft für sie, nach ihrem Wechsel auf die linke Bildseite nun alles vorwärts, während jetzt für die stets blau gekleidete Yuka Honda im rechten Bildfeld alles rückwärts abläuft, nachdem sie sich zuvor in der linken Seite aufgehalten hatte. Dadurch, dass beide Sängerinnen je aufeinander abgestimmte und auf den beiden Seiten synchron zueinander gezeigte (einmal [Honda] vorwärts,

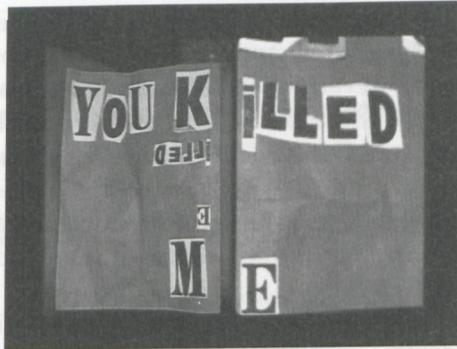


Abb. 7a

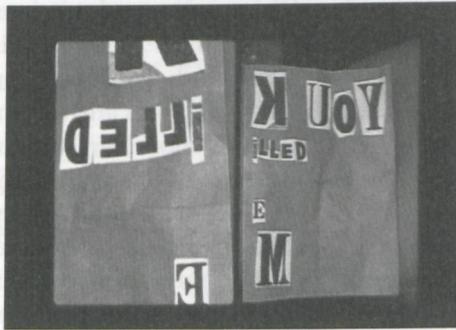


Abb. 7b

einmal rückwärts [Hatori] vollzogene) Handlungen vollführen (sie stehen auf, duschen sich, ziehen sich an, verlassen das Haus und stoßen bei einem Unfall aufeinander) und diese zunächst je vorwärts und dann rückwärts gezeigt werden, läuft das Video sozusagen wieder in sich selbst zurück und endet, wie es begonnen hat: Beide Sängerinnen schlafen anscheinend, um im nächsten Moment – wie zu Beginn des Videos – aufzustehen, sich zu duschen etc. Gondry deutet damit gewissermaßen eine unendliche Schleife an, die das Video, über die Palindrom-Form hinaus, bilden könnte.

3. Der referenzielle Ansatz

Bereits bei der Erwähnung von Gondrys Video zu *Around the World* von *Daft Punk* wurde thematisiert, dass der Regisseur sich durch die Kostüme der tanzenden Badefrauen für das Setting zu Referenzen an das Hollywood-Musical der 1930er Jahre inspirieren ließ – sein Regisseurskollege Spike Jonze wandte dies 1995 auf das ganze Video zu Björks *It's All Oh So Quiet* an: Da es sich bei dem Stück um ein Cover des ursprünglichen deutschen und 1949 von Horst Winter interpretierten Liedes *Und jetzt ist es still* (Musik: Hans Lang, Text: Erich Meder) handelte, das 1951 von der amerikanischen Sängerin Betty Hutton in

einer englischen Version vorgelegt wurde, fühlte sich Jonze durch die Entstehungszeit dieser Fassung, ihre Instrumentalbesetzung sowie die szenische Struktur des anscheinend unvermittelt zwischen Intro- und Extrovertiertheit wechselnden Stücks an die Musical-Tradition erinnert, weshalb er den Clip in enger Anlehnung an Jacques Demys Film-Musical *Les Parapluies de Cherbourg* von 1964 inszenierte: Nicht nur der Ausgangs-Schauplatz des Videos – eine Autowerkstatt –, sondern sogar einzelne Momente wie z. B. der Blick von oben auf einen Reigen sich öffnender bunter Regenschirme ist dem Vorbild direkt entlehnt.²⁵

Natürlich handelt es sich bei den hier soweit vorgestellten Ansätzen um mehr oder minder idealtypische Beispiele, die sich tatsächlich in einzelnen Videos auch auf äußerst komplexe Weise unter- und miteinander verschränken können, wie z. B. Dave Meyers 2002 gedrehtes Video zu Missy Elliotts *Work It* zeigt. Dort wird die Vielfalt der musikalisch-textlichen Verweise (den vielen Zitaten und Wortspielen auf der Ebene der Lyrics antworten auf der Ebene der Musik zahlreiche Samples) zum Anlass genommen, um zum einen einzelne sprachliche Wendungen visuell direkt umzusetzen, zum anderen jedoch auch im Text angelegte Aussagen mit Hilfe der Bilder auf äußerst komplexe Weise auszudeuten. Scheint sich die Interpretin textlich insbesondere den Avancen eines Mannes ebenso schlagfertig wie erotisch aggressiv zu erwehren, so eröffnet insbesondere die dazu erklingende Musik eine Deutungsebene, auf der es um die Trauer angesichts von an den Tod verlorenen musikalischen Weggefährten geht: Die aus diesen beiden Polen von Eros und Thanatos resultierende Spannung wird von den Bildern ausgetragen und zugleich zu einem raffinierten Verweissystem verdichtet (vgl. Abb. 8).²⁶

4. Der interaktive Ansatz

Mit dem letzten hier zu erwähnenden Ansatz erreicht man zugleich die jüngste Gegenwart. Zwar gibt es interaktive Musikvideos bereits seit der Mitte der 1990er Jahre,²⁷ doch insbesondere in den vergangenen zehn Jahren haben sich in diesem Bereich entscheidende Entwicklungen vollzogen, die es mittlerweile erlauben, auch innerhalb dieses Feldes verschiedene Ansätze zu unterscheiden. So gibt es Musikvideos, bei denen die Rezipientinnen und Rezipienten die Möglichkeit haben, z. B. in die Besetzung einer gezeigten Band und in die von ihr dargebotenen Tonspuren einzugreifen (so z. B. bei dem Online-Clip von Sam Jones zu *I've Seen Enough* von den *Cold War Kids* aus dem Jahre 2009),²⁸ sodass der „User“ fast zum neue Songversionen abmischenden „Prosumer“ wird.²⁹

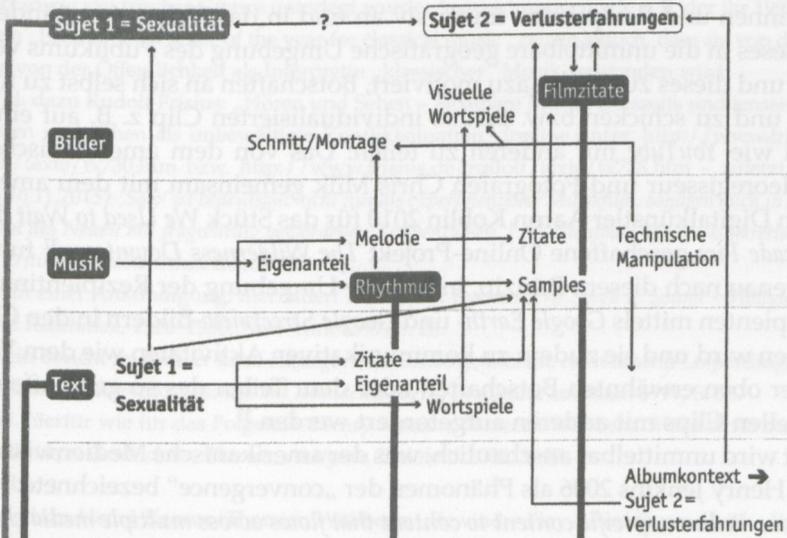
Oder aber der Clip ist (wie im Fall der 2011 von dem amerikanischen Digitalkünstler Scott Snibbe für Björk geschaffenen App zu *Crystalline*) wie ein Spiel angelegt, bei dem die Rezipientinnen und Rezipienten durch eine Spieldramaturgie auf bestimmte Klangschichten und dynamische Verläufe eines mit dem

INFO-GRAFIK:

TEXT-MUSIK-BILD-BEZÜGE IM VIDEOCLIP ALS SCHICHTENMODELL

REFERENZVIDEOS: DAVE MEYERS/MISSY ELLIOTT: »WORK IT« (2002) UND »PASS THAT DUTCH« (2003)

VIDEO 1



VIDEO 2

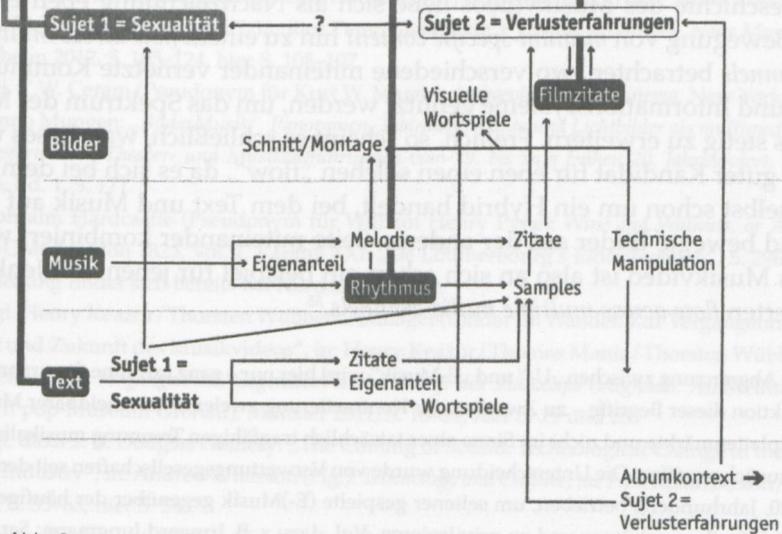


Abb. 8

Spiel verbundenen Musikstücks aufmerksam gemacht werden sollen.³⁰ Ähnlich wie im vorangegangenen Fall ist es möglich, durch den je unterschiedlichen Verlauf Fassungen des Liedes mit verschiedenen Zeiterstreckungen und Strukturen zu „erspielen“ bzw. darüber hinaus sogar erst durch das Erzielen eines bestimmten Ergebnisses zuvor verborgene Elemente des Stücks „frei“ zu spielen.³¹

Schließlich lässt sich noch eine Form unterscheiden, die es darauf anlegt, die Rezipientinnen und Rezipienten immersiv an und in das Video einzubinden, in dem dieses in die unmittelbare geografische Umgebung des Publikums verlegt wird und dieses zugleich dazu motiviert, Botschaften an sich selbst zu formulieren und zu schicken bzw. den so individualisierten Clip z. B. auf einer Plattform wie *YouTube* mit anderen zu teilen: Das von dem amerikanischen Musikvideoregisseur und Fotografen Chris Milk gemeinsam mit dem amerikanischen Digitalkünstler Aaron Koblin 2010 für das Stück *We Used to Wait* der Band *Arcade Fire* geschaffene Online-Projekt *The Wilderness Downtown*³² funktioniert genau nach diesem Prinzip, indem die Umgebung der Rezipientinnen und Rezipienten mittels *Google Earth*- und *Google Streetview*-Bildern in den Clip einbezogen wird und sie zudem zu kommunikativen Aktivitäten wie dem Verfassen der oben erwähnten Botschaften oder dem Teilen des so geschaffenen individuellen Clips mit anderen aufgefordert werden.³³

Damit wird unmittelbar anschaulich, was der amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins 2006 als Phänomen der „convergence“ bezeichnete: [...] *a move from medium-specific content to content that flows across multiple media channels, toward the increased interdependence of communications systems, toward multiple ways of accessing media content.*³⁴

Die Geschichte des Musikvideos ließe sich als Nachzeichnung eben einer solchen Bewegung von *medium-specific content* hin zu einem *flow across multiple media channels* betrachten, wo verschiedene miteinander vernetzte Kommunikations- und Informationssysteme genutzt werden, um das Spektrum des Musikvideos stetig zu erweitern. Freilich, so scheint es schließlich, war dieses von jeher ein guter Kandidat für eben einen solchen „flow“, da es sich bei dem Videoclip selbst schon um ein Hybrid handelt, bei dem Text und Musik auf der einen und bewegte Bilder auf der anderen Seite miteinander kombiniert werden. Das Musikvideo ist also an sich schon ein Beispiel für jenen von Jenkins konstatierten *flow across multiple media channels*.³⁵

¹ Auf diese Abgrenzung zwischen „U-“ und „E-Musik“ wird hier nur – ganz im Sinne der ursprünglichen Funktion dieser Begriffe – zu Zwecken der Kontrastierung zweier unterscheidbarer Musik- und Schallplattenmärkte und nicht im Sinne einer tatsächlich tragfähigen Trennung musikalischer Kulturen zurückgegriffen: Die Unterscheidung wurde von Verwertungsgesellschaften seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts betrieben, um seltener gespielte (E-)Musik gegenüber der häufiger gespielten (U-)Musik zu schützen und zu privilegieren. Vgl. dazu z. B. Irmgard Jungmann: *Sozialgeschichte der klassischen Musik. Bildungsbürgerliche Musikanschauung im 19. und 20. Jahrhundert*, Stutt-

gart 2008, S. 26. Wie fließend jedoch die Übergänge tatsächlich sind, zeigt das in der folgenden Anmerkung besprochene Beispiel.

² Vgl. den am 15.3.2012 erfolgten Upload des Videos unter <https://www.youtube.com/watch?v=qJHn1vje2ds> (zuletzt aufgerufen am 16.11.2015). Natürlich ließe sich hier einwenden, dass es sich just bei der von Vanessa Mae eingespielten Version des Bach-Stücks um keine rein „klassische“ Interpretation handelt, da diese teilweise mit modernisierenden Elementen wie einem Schlagzeugpart sowie elektrischer Gitarre unterlegt wurde. Auszeichnungen wie z. B. der ihr 1997 verliehene Preis „Echo for best seller of the year for classical music“ zeigen jedoch, dass sie von der Industrie wie von der Öffentlichkeit als Interpretin „klassischer“ Musik verstanden wird.

³ Vgl. dazu Rudolf Frisius: „Hören und Sehen – Sichtbare Musik. Diesseits und jenseits der Oper: Hören und Sehen als unbewältigte Konfliktsituation“ (online unter: <http://www.frisius.de/rudolf/texte/tx730.htm> bzw. <http://www.frisius.de/rudolf/texte/tx728.htm> – zuletzt aufgerufen am 16.11.2015): ‚Solo‘ ist bedeutsam nicht nur als experimenteller Musikfilm, sondern auch in der Konfrontation des Neuen mit fragwürdig gewordenen Konventionen. [...] ‚Sichtbare Musik‘ konkretisiert sich hier als Kritik an musikalischen Konventionen [...].

⁴ so in einer Ankündigung, hier zitiert nach Scott Eyman: *The Speed of Sound – Hollywood and the Talkie Revolution, 1926–1930*, New York 1997, S. 26.

⁵ so ein Bericht im *Berliner Lokal-Anzeiger* vom 3.3.1895, hier zit. nach Martin Loiperdinger: *Film und Schokolade: Stollwercks Geschäft mit lebenden Bildern*, Frankfurt am Main 1999, S. 58.

⁶ Vgl. hierfür wie für das Folgende: Henry Keazor/Thorsten Wübbena: *Video thrills the Radio Star. Musikvideos: Geschichten, Themen, Analysen*, Bielefeld 2005, S. 57.

⁷ Ebd.

⁸ Vgl. dazu Henry Keazor/Thorsten Wübbena: „Rewind – Play – Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video: Introduction“, in: dies. (Hg.): *Rewind – Play – Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video*, Bielefeld 2011, S. 7–25, hier S. 23, sowie Henry Keazor: „the most intimate, vital, and passionate performance [...] yet committed to film“: Mark Romaneks Coldplay-Video ‚Speed of Sound““, in: Jörn Peter Hiekel (Hg.): *Wechselwirkungen. Neue Musik und Film*, Hofheim 2012, S. 105–124, hier S. 105–107.

⁹ Vgl. C.W. Ceram (Pseudonym für Kurt W. Marek): *Archaeology of the Cinema*, New York 1965, S. 94.

¹⁰ Anno Mungen: „BilderMusik“. *Panoramen, Tableaux Vivants und Lichtbilder als multimediale Darstellungsformen in Theater- und Musikaufführungen vom 19. bis zum frühen 20. Jahrhundert*, Remscheid 2006, Bd. 1, S. 171.

¹¹ Ephraim Hardcastle (Pseudonym für William Henry Pyne): *Wine and Walnuts, or After Dinner Chit-Chat*, London 1823, Vol. 1, Kapitel XXI: „De Louthembourg’s Eidophusikon“, S. 296 – die Hervorhebung findet sich bereits bei Hardcastle/Pyne.

¹² Vgl. Henry Keazor/Thorsten Wübbena: „Image(u)ilder im Wandel: Zur Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Musikvideos“, in: Henry Keazor/Thomas Mania/Thorsten Wübbena (Hg.): *Image(u)ilder. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Videoclips* (zugleich: Ausstellungskatalog rock’n’pop-Museum Gronau), Münster 2011, S. 16–31, hier S. 19 und 23.

¹³ Vgl. dazu z. B. Douglas Gomery: „The Coming of Sound. Technological Change in the American Film Industry“, in: Andrew Utterson (Hg.): *Technology and Culture, the Film Reader*, Oxon/New York 2005, S. 53–68, hier S. 54.

¹⁴ Vgl. z. B. den unter <https://www.youtube.com/watch?v=kaHWCcVvCf0> (zuletzt aufgerufen am 16.11.2015) eingestellten Ausschnitt aus dem französischen Dokumentarfilm *Clipsaurus Rex*

von Philippe Truffault aus dem Jahre 2005, wo der Werbefilm allerdings um zehn Jahre zu früh, auf 1906, datiert und zudem der Darsteller bzw. Sänger falsch als Harry Fragson (Léon Philippe Pot) identifiziert wird. Schon ein Vergleich mit anderen Aufnahmen Fragsons sowie mit seinem Erscheinungsbild machen jedoch deutlich, dass es sich hierbei nicht um ihn handeln kann. Stimme und Aussehen des Interpreten passen demgegenüber eher zu Blond'hin (vgl. z. B. dessen Einspielung des Liedes *Ah mon colon!* von 1909 (<https://www.youtube.com/watch?v=UaX5d9T5oCM> – zuletzt aufgerufen am 16.11.2015), der „Anna, qu'est-ce que t'attends“ 1916 ebenfalls aufgenommen hatte (vgl. http://www.charm.kcl.ac.uk/discography/search/search_advanced?operatorSel_0=and¶meterSel_0=composer¶meterKey_0=compo_020549¶meterKeyTxt_0=Murphy/Fragson – zuletzt aufgerufen am 16.11.2015).

¹⁵ Vgl. dazu wie zum Folgenden Keazor/Wübbena, a. a. O. (Anm. 6), S. 57–58.

¹⁶ Vgl. ebd., S. 21.

¹⁷ Vgl. Arthur Knight: „Jammin' the Blues, or the Sight of Jazz, 1944“, in: Krin Gabbard (Hg.): *Representing Jazz*, Durham, North Carolina, 1995, S. 11–53, sowie Tad Hershorn: *Norman Granz. The Man Who Used Jazz for Justice*, Berkeley/Los Angeles/London 2011, S. 53–74.

¹⁸ Vgl. dazu Brigitte Ugi: „Bewegte und belebte Bilder. Von den Bezügen zwischen Musikvideo und Fotografie“, in: Henry Keazor (Hg.): *Kunstgeschichte, Musikvideo und Bildwissenschaften. Eine Einführung*, Berlin 2016 (im Druck).

¹⁹ Vgl. dazu Keazor, a. a. O. (Anm. 8).

²⁰ Vgl. hierfür wie für das Folgende Keazor/Wübbena, a. a. O. (Anm. 6), S. 58–61.

²¹ Vgl. ebd., S. 429–432.

²² Vgl. ebd., S. 432.

²³ Vgl. Tobias Vogt: „Ein Buchstabenballett als Zeitzeichen. Selbstreflexion im Musikvideo *Sign o' the Times*“, in: Klaus Krüger/Matthias Weiß (Hg.): *Tanzende Bilder. Interaktionen von Musik und Film*, München 2008, S. 173–187.

²⁴ Vgl. z. B. die entsprechenden Informationen in dem unpaginierten, von Gondry verfassten Booklet „I've been twelve forever“, das der DVD *The Work of Director Michel Gondry* (Directors Label, 2003) beiliegt.

²⁵ Vgl. dazu Keazor/Wübbena, a. a. O. (Anm. 6), S. 281–282.

²⁶ Vgl. ebd., S. 79–86.

²⁷ Als frühestes Beispiel gilt hier *Eve*, eine multimediale Anwendung des Rockmusikers Peter Gabriel für den Computer aus dem Jahre 1996. Das über zwei Millionen Dollar teure Projekt war seiner Zeit damals weit voraus und stellte auch hohe Anforderungen an die Heimcomputer. Wie es der Name andeutet, adaptiert das Projekt die Paradiesgeschichte, indem die SpielerInnen auf der Grundlage verschiedener Songs von Gabriel versuchen müssen, nach der Vertreibung aus dem Garten Eden wieder dorthin zurückzugelangen. 2005 legte dann Erik Schneider sein interaktives Projekt *Choose* als Ergebnis seiner Diplomarbeit *Konzeption und prototypische Realisierung eines interaktiven Musikvideos* in Medieninformatik für die Hochschule Furtwangen vor (vgl. <http://www.se-rik.de/diplomarbeit/> – zuletzt aufgerufen am 16.11.2015).

²⁸ Vgl. <http://www.coldwarkids.com/iveseenenough/> (zuletzt aufgerufen am 16.11.2015).

²⁹ Ein von dem amerikanischen Futurologen Alvin Toffler, in: *The Third Wave: The Classic Study of Tomorrow* (New York 1980) geprägter Begriff, in dem die Worte „Consumer“ und „Producer“ zusammengezogen sind, um anzudeuten, dass mit bestimmten Produkten die sonst für den Konsumenten so typische Passivität durchbrochen wird.

³⁰ Allerdings ist es fraglich, ob dieser gut gemeinte Anspruch tatsächlich von dem Spiel eingelöst wurde: Zwei im Februar und im Juli 2013 durchgeführte empirische ProbandInnen-Befragungen an der Universität Heidelberg im Rahmen des DFG-Projekts „Zur ästhetischen Umsetzung von Musikvideos im Kontext von Handhelds“ (vgl. dazu <http://www.uni-heidelberg.de/fakultaeten/philosophie/zegek/iek/forschung/portablemvs/> – zuletzt aufgerufen am 16.11.2015) haben demgegenüber gezeigt, dass die SpielerInnen der *Crystalline*-App sich durch diese eher von der Musik abgelenkt fühlten bzw. die Musik sogar z. T. als störend empfanden. Zudem gelang es keiner der z. T. durchaus versierten SpielerInnen, die verborgenen Bonus-Elemente (s. o. zur folgenden Anm.) frei zu spielen. Die Ergebnisse der Befragung werden in den Beiträgen eines Sammelbandes veröffentlicht werden: vgl. Keazor 2016, a. a. O., darin: Thorsten Wübbena: „Björk – Biophilia“ und Hans W. Giessen: „Björks ‚Crystalline‘ aus Sicht der Rezipienten. Ergebnisse einer qualitativen Befragung zur Mediennutzung und -bewertung“.

³¹ Vgl. das Videotutorial zu dem Spiel unter <http://youtu.be/EzfzXNssNns> (zuletzt aufgerufen am 16.11.2015).

³² Vgl. <http://www.thewildernessdowntown.com/> (zuletzt aufgerufen am 16.11.2015).

³³ Vgl. z. B. die Ergebnisse, die man erhält, wenn man unter *YouTube* Begriffe wie „The Wilderness Downtown – We Used to Wait – Arcade Fire“ eingibt und dort dann all die Clips der „Prosumer“ zusammengestellt bekommt, welche hier die von ihnen aufgrund ihrer Angaben und Antworten erstellten Videos hochgeladen haben.

³⁴ Henry Jenkins: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York 2006, S. 243.

³⁵ Vgl. dazu z. B. auch den Beitrag von Jörg Scheller: „Töne sehen, Bilder hören“, in: *Die Zeit*, Nr. 18/2011, online unter <http://www.zeit.de/2011/18/KS-Visual-Music> (zuletzt aufgerufen am 16.11.2015).