Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 46 (1994)
Heft: 10

Artikel: Zum synästhetischen Gesamtkunstwerk
Autor: Gattoni, Antonio
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-932145

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

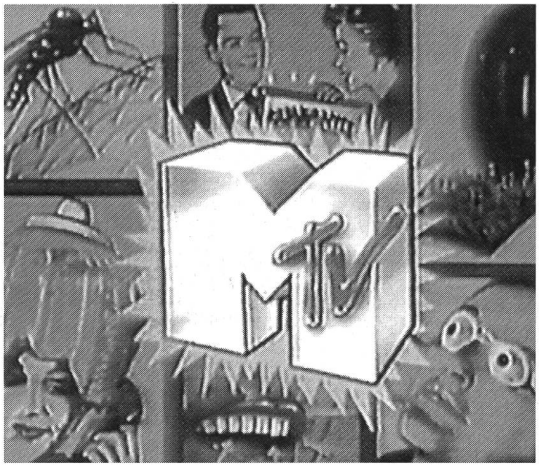
Zum synästhetischen Gesamtkunstwerk

Zuerst waren es die Arbeiten der Experimentalfilmer, welche die Musikclips beeinflussten. Heute hinterlassen Clips und MTV mehr und mehr ihre Spuren im Kinofilm. Eine Auswahlschau zeigt die diesjährige VIPER in Luzern.

Antonio Gattoni

«Kommerzielle Konfektionsware, filmisches Fast food», so tönen nicht selten verächtlich die Kommentare, die in gehobenen Filmkreisen über Musikvideos zu vernehmen sind. Dabei wird gerne ausser acht gelassen, dass dieser spezielle Nebenzweig der Filmindustrie durch die weltweite Verbreitung auf dem vor allem Clips und Werbung ausstrahlenden Satelliten-Fernsehsender MTV (Music Television) eine Zuschauerzahl erzielt (1993 allein in Europa 112 Millionen), die jeden amerikanischen Blockbuster-Film in den Schatten stellt. Es sind zwar vor allem Jugendliche, die allabendlich zu Chips und Cola flippige Musikclips reinziehen und über die bösartigen Streiche der Comicfiguren Beavis und Butthead grölen, doch der Einfluss, den die in Clips propagierten Modetrends, die Zelebrierung von Kultobjekten und Lifestyle-Haltungen auf die Generation X ausüben, ist fast bodysnatchergleich. Musikvideos, ursprünglich von Plattenfirmen als Promos für den Verkauf von Platten und CD's lanciert, sind mittlerweile zu einem ernstzunehmenden Subgenre der als Videoart bezeichneten Kunstgattung und zu einem interessanten Gradmesser des Zeitgeistes geworden.

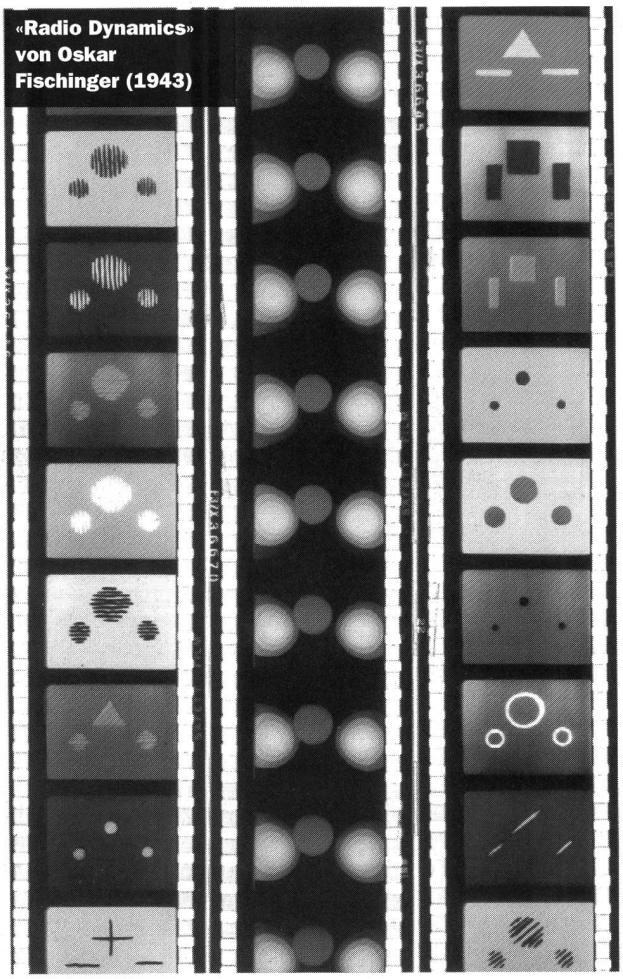
Das 15. Internationale Film- und Videofestival VIPER in Luzern zeigt vom 18. bis 22. Oktober im Rahmen einer Retrospektive zum Thema «Avantgardefilm und Musik-Clip» eine vom Long Beach Museum of Art zusammengestellte Auswahlschau der 130 interessantesten Musikvideos. Die in thematische Schwerpunkte unterteilte Zusammenstellung soll einen Einblick in die Entwicklung der Musikvideo-Ästhetik über die letzten zwanzig Jahre vermitteln und gleichzeitig Parallelen zwischen den Experimentalfilmen von gestern und den Musikvideos von heute aufzeigen. Begleitend zur Retrospektive ist im Seedamm-Kulturzentrum eine Ausstellung zu sehen, die ein Panorama der Geschichte der visuellen Musik liefert, von den Anfängen des abstrakten Films der dreissiger Jahre, über die Soundies der vierziger Jahre bis hin zu den interaktiven CD-ROMS von heute.



Seit den Anfängen der Kulturgeschichte war es ein Wunschtraum der Künstler: das synästhetische Ideal der Umsetzung von Musik in Bilder. Die Geburt des Films machte es möglich. Die Wurzeln der *visual music* lassen sich bis auf die abstrakten Experimentalfilme der zwanziger und dreissiger Jahre zurückverfolgen. Filmemacher wie Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter und insbesondere Oskar Fischinger versuchten damals, musikalische Prinzipien mit Hilfe der Animationstechnik in abstrakte Bildabläufe (geometrische Figuren, Farbflächen) umzusetzen. Technovideos von heute nehmen diese abstrakten, labyrinthischen Strukturen wieder auf. Die handgemachten *direct films* des Australiers Len Lye und des Kanadiers Norman McLaren führen diese Linie weiter bis zu den Experimentalfilmen der sechziger Jahre von Underground-Regisseuren wie Jack Smith, Kenneth Anger und Bruce Conner. Avantgardefilme wie Bruce Conners «A Movie» (1958) verwenden bereits viele der Stilmittel, die später als sogenannte Clipästhetik bezeichnet werden: rasante Schnitte und Veränderungen der Bildgeschwindigkeit.

Die Entwicklung der Musikvideoästhetik der letzten Jahre steht in engem Wechselspiel mit der Entwicklung neuer technischer Geräte, ähnlich wie in der Rock- und Popmusik. Der Musikwissenschaftler Andrew Goodwin führt das Aufkommen der Musikvideos sogar direkt auf den Einsatz neuer technischer Hilfsmittel (Synthesizer, Sequencer, Sampler etc.) in der Musikerzeugung zurück. Die Schwierigkeit, im Studio aufgenommene Musik live zu reproduzieren, führte nach Goodwin zum verstärkten Einsatz von Musikvideos ▶

als Konzertersatz und als Teil einer breit angelegten Marketingstrategie. Synthetische Popgruppen wie etwa die Pet Shop Boys beziehen ihr Image gänzlich aus der Ästhetik ihrer Clips und liefern in ihren Playback-Konzerten nur Abziehbilder davon. In der Künstlichkeit ihrer audiovisuellen Welt, ihren artifiziellen Räumen und beliebig veränderten Zeitabläufen sind Musikvideos eine Art Vorläufer der *virtual reality*. Ihre Philosophie lautet ebenfalls: Das Abbild ist die Realität. Dazu gehört auch die postmodern-trashartige Verwendung von Bildzitaten aus dem Fundus der Filmgeschichte.


«Radio Dynamics» von Oskar Fischinger (1943)

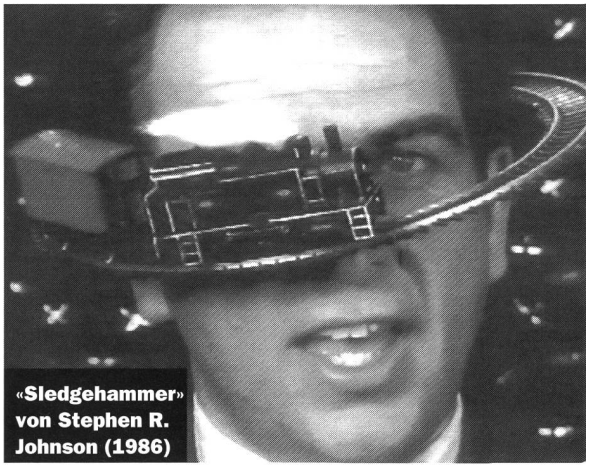
Die Produktion von Musikvideos ist nicht selten ein knallhartes Business. Für einen Durchschnittsclip von drei Minuten Länge wird eine Produktionszeit von etwa drei bis vier Wochen und ein Budget von 10'000 bis 40'000 Pfund gerechnet. Der Clipregisseur muss sich die schwierige Frage stellen: Was kann ich in drei Minuten erzählen? Es ist klar, dass ein Grossteil der Clips reine Dutzendware ist, Wiederholungen der immergleichen Klischees. Anspruchsvolle Clips dagegen beschränken sich nicht darauf, die Rockgruppe, im speziellen den Leadsänger, möglichst medien- und verkaufswirksam in geklonten Liveaufnahmen zu präsentieren und dazu einen 1:1 Abklatsch des Songinhalts in Bildform zu liefern, sondern versuchen, die musikalischen Vorgaben in eine eigenständige Bildsprache umzusetzen.

Die elliptisch verkürzte Narrativität, die Notwendigkeit mit wenigen Bildern viel zu erzählen, fördert eine assoziativ orientierte Sprache, die stark mit Andeutungen arbeitet und häufig das konventionelle Raum- und Zeitkontinuum sprengt. Die Verkürzung geht bisweilen soweit, dass eine Einstellung nur noch aus Einzelbildern besteht. Stephen R. Johnsons bahnbrechender Clip zu Peter Gabriels Song «Sledgehammer» fügt in einem wahnwitzigen Tempo Zeitrafferbilder von fliegenden Gegenständen aus der Alltagswelt zusammen und lässt dieses gesammelte Chaos auf einer zweiten Bildebene um Gabriels Kopf wirbeln. Der Clip ist Vorzeigebeispiel für eine geschickte Weiterführung der Animationstechnik ins Video- und Computerzeitalter hinein.

Anspruchsvolle Musikvideos experimentieren häufig mit der Transferierung musikalischer Prinzipien auf die Bildebene und versuchen gleichzeitig, die filmischen Grundlagen (Bildgeschwindigkeit, Schnitttechnik, Anschlüsse etc.) zu hinterfragen und in ihre Bestandteile zu zerlegen. Das Bild wird in verschiedene Ebenen zerlegt und sowohl in Farbe und Form synthetisch wieder zusammengesetzt. Einer der ersten Clips, der mit einer starken Farbverfremdung des Bildes arbeitete, ist David Mallets Video zum Bowie-Hit «Ashes to Ashes».

Die Veränderung der Bildgeschwindigkeit, darunter extreme Zeitraffung wie in den surrealistischen Clips der Ambient-Technogruppe «Aphex Twins» oder extreme Zeitlupe wie im rückwärts laufenden Enigma-Clip «Return to Innocence», ist ein häufig angewandtes Stilmittel der Clipästhetik. Ihr Einsatz steht ähnlich wie bei den Stroboskopeffekten (das periodische Herausschneiden einzelner Bilder), unter anderem von Derek Jarman in seinen Clips für die englische Popgruppe «The Smiths» eingesetzt, in direkter Verbindung mit den unbegrenzten Möglichkeiten der Videotechnik (Videosynthesizer, Bildmischpult, Blue Box-Verfahren etc.).

Der Rhythmus des Musikstückes findet im Clip seine Entsprechung im Zeitrhythmus der Einstellungen. Die Aufeinanderfolge kurzer Einstellungen (häufige Schnitte) erzeugt beim Zu-


«Sledgehammer» von Stephen R. Johnson (1986)

schauer das Gefühl hohen Tempos. Ähnlich temposteigernd wirkt der häufige Einsatz von Kamerabewegungen. Viele Musikvideos versuchen den *groove* der Musik mit möglichst schnellen Schnitten und irrwitzigen Kamerabewegungen abzubilden.

Hektische Kamerabewegungen, die akribisch die spleenigen Tanzverrenkungen oder frontalen Showgesten der Leadsänger verfolgen, gehören leider zum Klischeevorrat vieler Clips. Einer, der Kamerabewegungen sehr originell einsetzt, ist der englische Clipregisseur Tim Pope. In einem Video für die Kultgruppe «The Cure» lässt er eine mobile Kamera wie eine Glühbirne über den Köpfen der gruftigekleideten Musiker hin und herschwingen und trifft damit adäquat den psychedelischen Sound der Gruppe.

Die rasante Schnitttechnik, dieses verwirrende Versteckspiel mit der Wahrnehmungsfähigkeit des Auges, früher ein beliebtes Formelement des Experimentalfilms, hat mittlerweile dank MTV-Förderung der Sehgewohnheiten der TV-Kids bereits im durchschnittlichen Hollywoodfilm Fuss gefasst. Die Stakkatoschnitte finden nicht nur Anklang bei David Lynchs «Wild at Heart» (ZOOM 20/90) oder bei Oliver Stone, der sie verwendet, um in seinem «JFK» (ZOOM 2/92) bei der Ermordungsszene eine Unterscheidung zwischen Fiktion und Realität zu verunmöglichen, sondern bevorzugt auch in sogenannt kleineren Filmen mit Soundtrackbetonung wie etwa Alex Proyas «The Crow» (ZOOM 8/94) – Filmen, die speziell auf ein MTV-gewöhntes Publikum zugeschnitten sind. Der schnellen Clipästhetik wird häufig vorgeworfen, sie führe zu oberflächlicher Rezeption und zu einer Verflachung des Inhalts. Der Einwand ist teilweise berechtigt, andererseits lässt sich entgegnen, dass die Rasanz der Bilder auch Ausdruck einer Zeit ist, in der die Beschleunigung (in Verkehr, Kommunikation etc.) zu einem zentralen Element der menschlichen Lebenswelt geworden ist, wie dies der zeitkritische Philosoph Paul Virilio in verschiedenen Büchern aufgezeigt hat.

Auffallend bei vielen Videoclips ist die Anwendung repetitiver Elemente. Kurze Einstellungen werden ähnlich wie die repetitiven Strukturen eines Musikstückes (Refrain, Chorus) mehrfach wiederholt. Der polnische Videokünstler Zbigniew Rybczinski steigert die Repetition bis in die rekursive Endlosschlaufe hinein. In seinem genialen Clip zum John Lennon Song «Imagine» gleitet eine Kamera in endloser Bewegung an endlosen Räumen vorbei und lässt dabei in kurzen, choreografisch komponierten Episoden die prägnantesten Stationen eines Menschenlebens vorbeiziehen. Die Verwendung des Raums als Zeitachse und umgekehrt ist grandioser Mittelpunkt eines Wahrnehmungsbetrugs, der darin besteht, dass die horizontale Kamerabewegung eine Folge von leicht verschobenen Standbildern darstellt und das Ganze sich in Wahrheit nur in einem Raum abspielt.

Musikvideos sind sozusagen die Popart-Verkörperung der achtziger und neunziger Jahre. Die Vermischung zwischen Kunst und Kommerz hat laut Cécilia Hausheer, der Programmverantwortlichen der VIPER-Retrospektive, zu einem völlig veränderten Avantgardebegriff geführt. «Es hat sogar eine Umkehrung stattgefunden, insofern als die künstlerischen Innovationen heutzutage im kommerziellen Kontext laufen.» Viele Videokünstler und Filmregisseure nutzen mittlerweile das zur Verfügung gestellte technologische Equipment und die ästhetischen Möglichkeiten der Musikvideoherstellung als billige experimentelle Testfelder für neue filmische Formen. Kaum etabliert, sind Musikvideos möglicherweise in wenigen Jahren wieder überholt, da die Digitalisierung der Videoaufzeichnung den Einsatz von interaktiven Multimediaanwendungen begünstigt. Auf der neuen CD-ROM von Peter Gabriel erhält man über grafische Bildwelten Einblick in Gabriels Schaffen, kann lexikalische Daten abrufen und findet, in verschiedenen Räumen versteckt, die wichtigsten Videos zu seinen Hits. Ein synästhetisches Gesamtkunstwerk sozusagen. ■

«Ashes to Ashes» von David Mallet (1980)

Literaturauswahl: Veruschka Body, Peter Weibel (Hrsg.): Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo. Köln, Du Mont, 1987. – Andrew Goodwin: Dancing in the Distraction Factory. Minnesota, University of Minnesota Press, 1993. – Sound & Vision - Musikvideo und Filmkunst. Austellungskatalog, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt a.M., 1993.