universität wien

DISSERTATION

Titel der Dissertation

„Das Phantastische im Musikvideo“

Verfasserin

Mag. phil. Nicole Westreicher

angestrebter akademischer Grad

Doktorin der Philosophie (Dr.phil.)

Wien, 04.12.2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 092 317
Dissertationsgebiet lt. Studienblatt:	Theater,- Film- und Medienwissenschaft
Betreuer	PD.Dr. Clemens Stepina.

Gewidmet meinen lieben Großeltern Anna und Thomas Klein

Danksagung **1**

I. EINLEITUNG **2**

TEIL I - THEORIEN, GRUNDLAGEN, URSPRÜNGE **7**

II. DIE PHANTASIE – DIE GUTE UND DIE BÖSE **8**

III. DIE PHANTASTIK – THEORIEN UND ANALYSEN **27**

III.1 Etymologie **27**
III.1.1 Genrebezeichnungen 27
III.1.2 Realistisch – Fiktiv - Phantastisch 37

III.2 Ursprünge **39**
III.2.1. Individuelle Begründungen 44

III.3 Historische Phantastiktheorien **48**
III.3.1. Die Risstheorie 53
III.3.2. Die ganzheitliche Märchentheorie 55
III.3.3. Ausschlusskriterien und Randbereiche 58

III.4 Neuere Phantastiktheorien **62**
III.4.1. Phantastik als medienübergreifende ästhetische Kategorie 62
III.4.1. Die Struktur des Phantastischen 64

III.5 Phantastische Motive **67**
III.5.1. Phantastik und Religion 71

III.6 Wirkungstendenzen **78**

IV. MEDIENSPEZIFISCHE MANIFESTATIONEN DER PHANTASTIK **87**

IV.1. Phantastik in der Literatur **87**

IV.2. Phantastik in der bildenden Kunst **94**

IV.3. Phantastik in Film und TV **107**

IV.4. Phantastik und Spiel **113**

IV.5. Der phantastische Lebensraum **115**

V. MUSIKVIDEO – GESCHICHTE – THEORIE **119**

V.1 Grunddefinition **119**

V.2 Ursprünge **120**

V.3 Streitpunkte - Werbung und Kunst **121**

V.4 Produktionsbedingungen **127**

V.5 Konventionen und Stereotype ... 128

V.6 Popkultur und MTV ... 132

V.7 Der Tod der klassischen Musikvideos ... 135

V.8 Kategorien ... 137

V.9 Statistiken ... 144

VI. PHANTASTIK IM MUSIKVIDEO ... 146

VI.1 Ansatzpunkte ... 146

VI.2 Formale Kriterien ... 148
VI.2.1 Intermedialität – Kunst oder Kannibalismus? ... 148
VI.2.2 Technik ... 155

VI.3 Inhalte und Stereotype ... 157
VI.3.1 Phantastische Stereotype ... 158
VI.3.2 Phantastische Settings, Szenarien und Objekte ... 159
VI.3.2.1 Natur und Naturgesetze spielen verrückt ... 161
VI.3.2.2 Zeitliche Phantastik ... 162
Metamorphosen ... 163
VI.3.2.3 Science Fiction ... 166
VI.3.2.4 Andere Welten und Weltenvermischungen ... 167
VI.3.2.5 Phantastische Landschaften ... 168
VI.3.2.6 Groteskes ... 168
VI.3.3 Phantastische Figuren ... 169
VI.3.3.1 Zeit/narrativer Ursprung und individuelle Fähigkeiten ... 170
Metamorphe Wesen ... 170
Gestaltwandler ... 171
Werwölfe ... 171
Endgültige Verwandlungen – Frühere Menschen ... 174
Vampire ... 175
Geister ... 180
Zombies ... 181
Lebendige Puppen und Objekte ... 184
Künstliche Menschen ... 185
Mutanten ... 188
Aliens ... 189
VI.3.3.1 Illustrative Wesen/Ästhetik ... 191
VI.3.3.1.1 Mischwesen und Fragmentierungen ... 191
Kynokephale ... 196
Geflügelte Menschen und Tiere ... 197
Mensch-Pflanzen Mischwesen ... 198
Cyborgs, lebende Maschinen ... 199
Veränderungen von Attributen und Eigenschaften ... 203
Verselbstständigung von Körperteilen ... 203
Sprechende, aufrecht gehende Tiere ... 204
Hexen und Magier ... 204
Zwerge und Riesen ... 205
Spiegelungen, Doppelgänger und Vervielfältigungen ganzer Körper ... 209
VI.3.4 Legitimationen und Einstiegsszenarien ... 216

VII. STRUKTURANALYSE ... 218

VII.1 Quantitative Strukturanalyse 218
VII.1.1 Visuelle Binnenstruktur 220
VII.1.2 Relevanz und Einflüsse 230
VII.1.2.1 Häufigkeit 230
VII.1.2.2 Zeit und Mode 231
VII.1.2.3 Personen 232
VII.1.2.4 Qualität und Intensität 234
VII.1.3 Phantastische Szenarien, Setting und Figuren 235
VII.1.4 Musik und Text 241

VII.2 Video Einzelanalysen 247
VII.2.1. Analysemethoden 247
VII.2.2. 80's Science Fiction 248
VII.2.2.1 Art of noise – Paranoimia (Regie: Matt Forrest) 249
Musik und Text 250
Visuelle Ebene 251
Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene 256
Zuordnung des Clips 256
VII.2.2.2 Duran Duran – Wild boys (Regie: Russell Mulcahy) 257
Musik und Text 258
Visuelle Ebene 259
Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene 262
Zuordnung des Clips 262
VII.2.3. Die 1990er Jahre - Große Budgets und Ambitionen 263
VII.2.3.1 Fatboy Slim – Right here, right now (Regie: Hammer & Tongs) 263
Musik und Text 264
Visuelle Ebene 264
Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene 266
Einordnung des Videos 267
VII.2.3.2 Marilyn Manson – Dope Hat (Regie: Tom Stern) 267
Musik und Text 268
Visuelle Ebene 269
Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene 272
Zuordnung des Clips 272
VII.2.4. 2000 – Digitale Phantastik 273
VII.2.4.1 Rammstein- Sonne (Regie: Jörn Heitmann) 274
Musik und Text 274
Visuelle Ebene 275
Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene 278
Zuordnung des Clips 278
VII.2.4.2 Tool - Schism (Regie: Adam Jones) 279
Musik und Text 280
Visuelle Ebene 282
Zusammenhang zwischen Ton und Bild 285
Einordnung des Clips 285
VII.2.4.3 Kerli –Walking on air (Regie: Alex Topaller/Dan Shapiro) 286
Musik und Text 286
Visuelle Ebene 287
Zusammenhang zwischen Ton und Bild 290
Einordnung des Clips 290
VII.2.4.4 Eminem- Crack a bottle (Regie: Syndrome) 291
Musik und Text 291
Visuelle Ebene 292
Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene 294
Einordnung des Clips 295
VII.2.5. Resümee 296

VIII. WIRKUNGSANALYSE 297

VIII.1 Theorie 297
VIII.1.1 Theorien der Medienwirkungsforschung 297
VIII.1.1.1 Medienkompetenz 302
VIII.1.1.2 Realität und phantastisches Medienbild ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**
VIII.1.2 Klassische Phantastiktheorie und Musikvideo 306
VIII.1.3 Studien zur Wirkung von Musikvideos 310
VIII.1.3.1 Verbalisierung und Bewertung 315
VIII.1.3.2 Rezipientenpersönlichkeit 319
VIII.1.3.3 Uses and Gratification 323
VIII.1.3.4 Kommunikat - Dominante Faktoren 324
VIII.1.3.5 Sex und Gewalt 326
VIII.1.3.7 Die Rolle der Musik 331

VIII.2 Empirische Rezipientenbefragung 334
VIII.2.1 Rezipientenpersönlichkeit und Umfeld 338
VIII.2.1.1 Profil der Teilnehmer 339
VIII.2.2 Beurteilung der einzelnen Clips 340
VIII.2.2.1 Marilyn Manson - Dope Hat 341
VIII.2.2.2 Tool – Schism 345
VIII.2.2.3 Kerli - Walking on air 348
VIII.2.2.4 Eminem - Crack a bottle 351
VIII.2.2.5 Jennifer Lopez – On the floor 354
VIII.2.2.6 Rammstein – Sonne 357
VIII.2.3 Allgemeine Tendenzen 359
VIII.2.3.1 Allgemeine Antworten 359
VIII.2.3.2 Bewertungsfaktoren 360
VIII.2.3.3 Musikrichtungen 364
VIII.2.3.4 Phantastikgrad 365
VIII.2.3.5 Sex und Gewalt 367
VIII.2.3.6 Vergleiche mit anderen Studien 369

IX. RESÜMEE 373

X. ABBILDUNGSVERZEICHNIS 374

XI. BIBLIOGRAPHIE 375

XII. ANHANG 389

XI.1 Strukturanalyse 389
XI.1.1 Videoliste Gesamt 389
XI.1.2 Phantastische Videos 396

XI.2 Befragung 402
XI.2.1 Fragen 402
XI.2.2 Rohdaten Ergebnisse 406

Danksagung

Vielen Dank meinen Unterstützern, meiner Tochter Alice, meinem Mann Florian, meiner Mama Sylvia und meinen Großeltern Anna und Thomas, für ihre mentale, technische und organisatorische Unterstützung. Meinem Betreuer Professor Stepina danke ich, dass er mir mit Rat und Hilfe zur Seite stand und mir darüber hinaus alle Freiräume zur Verwirklichung dieser Dissertation ließ. Zudem möchte ich einen ganz herzlichen Dank an alle Teilnehmer meiner Befragung aussprechen. Auch den Entwicklern der Open Source Software Lime Survey will ich danken, da diese kostenlose Software es mir ermöglicht hat ohne finanziellen Aufwand eine hochwertige Online-Befragung zu erstellen.

I. Einleitung

Mit meiner Dissertation möchte ich meiner langjährigen Leidenschaft für phantastische Kunst nachgehen und herausfinden, was die Faszination für phantastische Kunst zeit- und kulturunabhängig ausmacht. Phantastische Kunst ist zwar grundsätzlich keineswegs unabhängig von ihrer Entstehungszeit und Kultur, dennoch besteht eine über alle Zeiten und Räume erhabene Faszination für die künstlerische und kommerzielle Verarbeitung des Irrealen und Irrationalen.

Ziel der Arbeit ist, ausgehend von allgemeinen Theorien phantastischer Kunst und eigenen Analysen, eine Definition und Analyse der medienübergreifenden ästhetischen Kategorie "Phantastik" für das Medium Musikvideo. In der Literatur ist die Phantastik ein anerkanntes Genre oder zumindest eine anerkannte Kategorie. Viele Literaten, wie H.P. Lovecraft, E.A. Poe oder J.R.R. Tolkien haben selbst theoretische Texte zur phantastischen Literatur verfasst. Die Theorien von Roger Caillois und T. Todorov können als kanonisiert gelten, sie wurden besonders häufig zitiert und übernommen, und zwar nicht nur für literarische Theorien sondern auch für die Phantastiktheorien der bildenden Kunst und des Films. Auch Stanislaw Lem, Rein A. Zondergeld, Thomas Le Blanc und Hans Holländer lieferten zahlreiche bedeutende Texte zur literarischen Phantastik. Definitionen des Phantastischen divergieren stark, Roger Caillois z.B.: sieht das bedeutende Element der Phantastik in einem Riss, einem Einbruch des Irrealen in das Reale, das Phantastische bricht plötzlich in die bekannte Realität ein. Außerdem deutet er Phantastik als Kompensation einer zu sehr auf Rationalität, Erklärbarkeit und Nutzen gerichteten Gesellschaft. Todorov hingegen findet die Welt, der Mensch an sich, sei in der Moderne phantastisch geworden; Phantastik sei Regel nicht mehr Ausnahme. Todorov widerspricht Caillois nicht nur in der Theorie des Einbruchs des Phantastischen, auch lehnt er die Angst des Rezipienten als Kriterium ab, da man die Reaktion des Rezipienten nicht vorhersehen könne. Schon in der Bestimmung, welche Künste überhaupt phantastisch sein können, unterschieden sich vor allem die älteren Theorien der 1960er und 1970er Jahre stark. Beispielsweise wurde die Möglichkeit einer Phantastik in der Lyrik und Dramatik oft ausgeschlossen. Häufig wurde den visuellen Künsten per se abgesprochen phantastisch sein zu können, da sie der Phantasie zu wenig Raum ließen, zu determiniert wären. 1980 konstatiert Hans Holländer dann allerdings das "Bildhafte" als Kriterium des

Phantastischen schlechthin, außerdem hält er das Fragmentarische für das wichtigste Stilmittel der Phantastik. Man geht also davon aus, dass das Phantastische vorwiegend bildhaft funktioniere, visuelle Künste würden fertige Bilder liefern und damit die Phantastik auf das passive Rezipieren beschränken.

Erste Forschungstätigkeit zur Phantastik gab es ab etwa 1800 unter anderem von Friedrich Schlegel, Novalis, Ludwig Tieck, Charles Nodier oder auch E.T.A Hoffmann. Auffällig dabei ist vor allem die gezielte theoretische Auseinandersetzung der Phantastikautoren selbst, dagegen gibt es nur wenige Nicht-Literaten welche sich für das Thema interessierten. Dieses Phänomen setzte sich auch im 20. Jahrhundert fort. Problematisch dabei ist, dass die Literaten automatisch von ihrer subjektiven eigenen Herangehensweise ausgehen und die Theorien dadurch sehr widersprüchlich und konträr ausfallen.

In den 1960er Jahren begannen die Verlage Insel und Hanser erstmals mit Publikationsreihen phantastischer Literatur, jedoch erst in den 1980er Jahren kam es zu einem Boom der phantastischen Literatur und damit in weiterer Folge auch zu einer vermehrten Forschungstätigkeit. Die Publikationsreihe Phaïcon (5 Ausgaben 1974-1982), welche später unter dem Namen „Phantastische Bibliothek“ - eingegliedert in eine Reihe bestehend aus Primär- und Sekundärliteratur - erschien, stellt ein zentrales Medium und eine Plattform für die Phantastikforschung dar. Auch die „Phantastische Bibliothek Wetzlar“ gibt eine wissenschaftliche Schriftenreihe zur Phantastikforschung heraus, veranstaltet seit 1981 jährlich die „Tage der Phantastik“, ein Symposion und verleiht seit 1983 jährlich einen Phantastik-Preis.[1] In jüngster Zeit gibt es, bedingt durch einen neuerlichen Boom der Phantastik in Film, Fernsehen, Computerspielen sowie in der Popularliteratur, wieder eine vermehrte Forschungstätigkeit. So wurde z.B. im Jahr 2000 eine Ausstellung inkl. Symposion in Erlangen mit Titel „Phantastik am Ende der Zeit“ veranstaltet. Vertreten waren die bedeutendsten Phantastik Forscher unserer Zeit, z.B.: Hans Holländer, Jürgen Lehmann, Ulrich Wyss, Peter Assmann und viele andere. Zum

[1]Beide Publikationsreihen und das Symposion beschäftigen sich fast ausschließlich mit phantastischer Literatur.

phantastischen Film gibt es mittlerweile mehrere Enzyklopädien[2], um die Fülle der Veröffentlichungen thematisch fassbar zu machen und einen Überblick zu gewährleisten.

Allgemeine Literatur über Phantastik als genreübergreifendes Phänomen gibt es nur sehr wenig und auch diese ist tendenziell auf Literatur ausgerichtet oder nimmt diese zumindest als Ausgangspunkt. Es fällt auf, dass es zwar kaum längere Publikationen oder ganze Bücher zum Thema gibt, allerdings unzählige Aufsätze, Essays, Artikel von zahlreichen Autoren aus unterschiedlichsten Fachgebieten, welche in unterschiedlichen Printmedien erschienen sind. Man könnte suggerieren, dass diese vielfältigen kurzen Abhandlungen und Teilanalysen ein Spiegelbild des fragmentarischen Charakters der phantastischen Kunst an sich darstellen.
In den neueren Theorien seit etwa 1980 wird Phantastik meist als ästhetische Kategorie nicht mehr als Genre, welches zwingend mit dem jeweiligen Medium verbunden wäre, definiert. Durch diese Definition wird auch die Übertragung der Theorien auf unterschiedliche künstlerische Medien einfacher, wenngleich die Unterschiede der Darstellungsform und des „Trägermediums“ trotzdem nicht vernachlässigt werden dürfen. Das Phantastische ist eine Eigenschaft, welche in allen Medien und Genres mehr oder weniger stark vertreten sein kann, seine Funktionen, Motive, Themen und Wirkungen sind dabei sehr ähnlich. Die Publikation "Phantastik in Literatur und Kunst" (1980) ist trotz der auch hier vorherrschenden Dominanz der Literatur als Forschungsgrundlage als medienübergreifender Forschungsansatz zu nennen. Sie stellt den bisweilen umfassendsten Versuch dar, Phantastik medienübergreifend zu analysieren. Eine weitere allgemeinere Publikation ist: "Phantastik- Kult oder Kultur?", welche zwar weniger umfassend an einer medienübergreifenden Theorie arbeitet, aber aktuellere (2003) Ansätze liefert.
Auffällig ist eine große Anzahl theoretischer Texte über das Phantastische aus dem französischen Sprachraum, hier scheint eine besondere Begeisterung und Akzeptanz von Phantastik zu herrschen, außerdem setzte die wissenschaftliche Untersuchung etwas früher ein. Über die Phantastische Malerei gibt es wenig Literatur, die verschiedenen Stile, wie Surrealismus oder phantastischer Realismus werden meist einzeln behandelt, selten wird

[2] z.B. Giesen. Rolf: Lexikon des phantastischen Films: Horror-Science-Fiction-Fantasy.– Ullstein: Frankfurt (u.a.), 1984. Oder: Hahn, Ronald: Das neue Lexikon des Fantasy-Films.- Berlin: Lexikon Imprint Verl., 2001.

versucht deren verbindendes Element zu finden. Zudem gibt es Ausstellungskataloge und Sammelbände über Themen, wie Dämonen in der Kunst oder religiöse Kunst. Über den phantastischen Film gibt es umfassendere Literatur, was bestimmt auch seiner aktuellen Popularität zu verdanken ist. Besonders viel gibt es über den Science Fiction Film, auch zum Vampirfilm gibt es mehrere Beiträge. Das Forschungsfeld ist noch sehr jung, eine intensive Auseinandersetzung begann erst Ende der 1990er Jahre und wurde nach 2000 besonders durch die Popularität von Filmen wie "Der Herr der Ringe" oder "Harry Potter" angetrieben. Über das phantastische Musikvideo gibt es keine gesonderte Publikation, auch keine unselbstständigen Texte, die sich speziell mit diesem Thema beschäftigen. Auseinandersetzungen mit einzelnen phantastischen Musikvideos existieren jedoch in Artikeln über künstlerische Musikvideos.

Über das Musikvideo allgemein gibt es angesichts der Popularität des Mediums wenig wissenschaftliche Literatur. Massenweise Studien gibt es allerdings über den Zusammenhang von Musikvideos und Gewaltbereitschaft bzw. Geschlechterstereotype. Erste Kategorisierungen von Holger Springsklee und Elizabeth Ann Kaplan aus den 1980ern wurden häufig zitiert, jedoch von neueren Kategorisierungen von Neumann-Braun oder Altrogge abgelöst. Lediglich im anglo-amerikanischen Raum scheint heute eine defizitäre, immer noch auf den Grundlagenforschungen der 1980er Jahre basierende, Forschungslage zu bestehen. Eine Übersetzung der Arbeiten von Michael Altrogge und Neumann-Braun würde der vor allem auf den Themen Gewalt und Sex basierenden amerikanischen Forschung entscheidende Erkenntnisse liefern. Henry Keazor und Thorsten Wübbena versuchten in ihrem Sammelband „Rewind Play Fast Forward“ erstmals einen englischsprachigen Beitrag unter Einbezug deutschsprachiger Theorien zu erstellen, wenngleich man sich eher auf die Analyse einzelner Videos beschränkt als allgemeine theoretische Grundlagen zu kommunizieren.
Eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Musikvideo wurde vor allem vom Werbecharakter der Clips gehemmt, erste Publikationen hoben rein negative Eigenschaften hervor und machten ihren kritischen Standpunkt gegenüber dem Medium deutlich. Erst Mitte der 1990er Jahre versuchte man sich auf neutraler Basis mit dem Thema auseinanderzusetzen. Ausgangspunkt war die allgemeine Beschäftigung mit Popularkultur vor allem in den Cultural Studies. Die Eigenschaft „phantastisch“ erscheint im Stilmix des

Musikvideos als eine von vielen, welche aber in einer Vielzahl von Videos präsent ist, in einer geringeren Anzahl sogar dominant. Untersucht werden besonders diese Videos mit einem dominanten Faktor an Phantastik auf ihre Herkunft, ihre Inhalte, Motive, Wirkungen etc.

Teil I - Theorien, Grundlagen, Ursprünge

II. Die Phantasie – Die Gute und die Böse

Die geistige Fähigkeit der Phantasie stellt nicht nur die Grundlage aller phantastischen Künste dar, sie ist allgemein Grundlage des Seins und im Besonderen jeder kreativen Tätigkeit. Phantasie wird häufig mit Einbildungskraft, Imagination oder Erfindungskraft gleichgesetzt und steht sowohl für die geistige Fähigkeit als auch für deren Produkte. Das Wort Phantasie stammt von dem griechischen φαντασία (phantasía) ab, welches eine Erscheinung oder ein vorgestelltes Bild beschrieb, also eher ein Produkt der Phantasie. Schon in der Antike wurde der Begriff allerdings auf sehr unterschiedliche Arten gebraucht und bezeichnete auch die Vorstellungskraft an sich. Übersetzungen für φαντασία inkludieren: Schein, Gepränge, Erscheinung oder auch Gelüste.[3]
Der Begriff der Phantasie war je nach Zeitkontext im Lauf der Geschichte sehr unterschiedlich konnotiert. Die jeweilige historische Auffassung der menschlichen Phantasie ist für die Bewertung und Entstehung phantastischer Kunst bedeutend, denn ohne die Anerkennung einer zumindest teilweise kreativen Phantasie ist auch die phantastische Kunst nicht denkbar, bzw. sinnvoll erklärbar oder identifizierbar. Die Anerkennung und Glorifizierung der kreativen menschlichen Phantasie im 19. Jahrhundert führte zu einer explosionsartigen Vermehrung der phantastischen Kunst in mehreren Sparten.

Philosophische Schriften zeigen exemplarisch die Entwicklung des Begriffs der Phantasie und seiner Bedeutung. Besonders die Erkenntnistheorie zeugt vom jeweiligen Weltbild und ist ein reicher Fundus für die historisch jeweils relevanten Definitionen der Phantasie. Die Philosophen befassten sich intensiv und wiederholt mit der zentralen Frage nach dem Wahrheitsgehalt einer Vorstellung. Die unterschiedlichen Antworten auf diese Frage führten zu Auseinandersetzungen und Anfeindungen zwischen philosophischen Schulen. Grob gefasst gibt es zwei Gegenpole zwischen welchen sich die Philosophen bewegten. Auf der einen Seite steht die Ansicht, es gäbe eine objektiv wahrnehmbare, richtige

[3] Vgl. Ersch, Gruber, 1992 (1846 Orig.), S 463.

Realität, auf der anderen Seite steht die absolute Negierung einerseits einer einzigen, vorhandenen Realität, andererseits einer objektiven Wahrnehmung.
In der Antike kannte man keine schöpferische Phantasie. Zwar waren die Leistungen, welche der Phantasie zugeschrieben wurden, leicht unterschiedlich, aber im Prinzip galt als Phantasie/Vorstellungskraft, was durch die Sinnesorgane aufgenommen wurde und dann im Geiste entweder sofort oder im Zuge der Erinnerung dargestellt wurde. Nicht real existierende Objekte in der Phantasie wurden als krankhaft, träumerisch oder als Schwäche des Logos definiert. Gerade diese eigene Leistung der Phantasie gilt heute meist als Grundlage des Adjektivs „phantasievoll“, die Fähigkeit, sich nicht Reales vorstellen zu können. Die höchste eigene Leistung, welche der Phantasie in der Antike zugeschrieben wurde, war, Wahrgenommenes zu kombinieren bzw etwas dazu zu assoziieren oder sich Gegenteile vorzustellen. Eine Trennung der Phantasie von der Wahrnehmung war dagegen undenkbar. Somit erscheint auch phantastische Kunst in der Antike als unmögliches Konstrukt, trotzdem gab es sie, sowohl in mythischen Schriften als auch in Fabel- und Götterdarstellungen. Diese außerweltlichen Darstellungen wurden jedoch, wenn überhaupt, mit einer kombinatorischen, assoziativen Leistung der Phantasie oder der Präsenz des Göttlichen im Leben erklärt. Die Phantasie würde also lediglich aus Vorhandenem Neues kombinieren oder Übernatürliches direkt darstellen. Der gelebte Glauben machte phantastische Kunst unmöglich.

Die interpretatorische Entwicklung der Phantasie vom reinen Abbild in der Seele zur gottgleichen glorifizierten Schöpfungskraft im 19. Jahrhundert und vor allem die Entwicklung der eigenkreativen Phantasie vom krankhaften Hassobjekt zum einzig Wahren und Bedeutenden soll anhand einiger konkreter Beispiele veranschaulicht werden. Die Überlieferungssituation bedingt den Beginn der Untersuchungen in der europäischen Antike.
Die Vorsokratiker Xenophanes und Parmenides gingen von verschiedenen möglichen Wirklichkeitswahrnehmungen aus und lokalisierten Leistungen der Phantasie in der Erinnerung. Könnte man bei Xenophanes - oder später viel deutlicher bei den Skeptikern - aufgrund unterschiedlicher Möglichkeiten der Dekodierung des Realen aus heutiger Sicht

auf eine kreativ tätige Phantasie schließen[4], da diese etwas Nicht-Existentes hervorbringt, hätten die Philosophen dies selbst doch nicht so erklärt. Meist, wenn die Phantasie explizit angesprochen wurde, galt sie als Sklave der Wahrnehmung. Täuschungen der Wahrnehmung galten als reine Sinnestäuschungen.

Um nun zu den populäreren etwas jüngeren Theorien der Antike zu kommen, möchte ich kurz die Theorien des Sokrates und Aristoteles erwähnen. Platon (5./4.Jhd.v.Chr)[5] schrieb der Phantasie/Vorstellungskraft vor allem 2 Leistungen zu, einerseits die geistige Vorstellung von in der Vergangenheit Wahrgenommenem, andererseits einen inneren Vergleich bzw. eine Verbindung verschiedener wahrgenommener Reize. Phantasie war demnach entweder bildliche Erinnerung bzw. psychische Kombination und Reflektion von Wahrgenommenem.[6] Sokrates schreibt der Phantasie demnach schon umfassendere Leistungen zu als die Philosophen des 6. Und 5. Jahrhunderts v. Chr.

Für Aristoteles (4.Jhd.v.Chr.) war das Denken eine Mischung aus Phantasie und Urteilsvermögen.[7] Die Phantasie ermöglichte das Denken über etwas Wahrgenommenes. Sie war ein Bild in der Seele. Sie war eine geistige Erweiterung der Sinneswahrnehmung und als solche untrennbar mit der Wahrnehmung verbunden. Aristoteles Ausgangspunkt, dass die Wahrnehmung selbst nie irre, könnte zu einer, wenn auch negativ bewerteten, eigenproduktiven Phantasie weitergeführt werden. Die Phantasie spielt bei Aristoteles den Part des Unreflektierten, Wilden, erst in Verbindung mit dem Urteilsvermögen ergibt sich ein klares und reflektiertes Nachdenken über Wahrgenommenes.

> […] In insects which have been cut in two; each of the segments possesses both sensation and local movement; and if sensation, necessarily also imagination and appetition; for, where there is sensation, there is also pleasure and pain, and, where these, necessarily also desire. [8]

Die Phantasie ist bei Aristoteles aber kein eigener Sinn da sie - anders als die Sinneswahrnehmung - ausblendbar sei. Aristoteles bringt mit zunehmender Eigenaktivität der Phantasie auch ihren negativen Beigeschmack zur Sprache. Während Platon die Leistung der Imagination vor allem als Vorstellung von Erinnertem, also wirklich

---

[4] Vgl. z.B. Meixner, 2003.
[5] Sokrates selbst hinterließ keine schriftlichen Aufzeichnungen, seine Lehren wurden unter anderm von Platon aufgezeichnet.
[6] Vgl. Platon: Phaidon, ca. 370 v. Chr.
[7] Selbe Herleitung bei den Stoikern.
[8] Aristoteles, On the soul, Buch 2, 350 v.Chr (Orig.), In: http://classics.mit.edu/Aristotle/soul.2.ii.html.

Wahrgenommenem sieht, entspricht sie für Aristoteles nur selten der Wahrheit. Aristoteles Definition kann als Grundlage der Annahme einer kreativen Phantasie gelten. Diese kombinatorische Funktion der Phantasie fand sich auch bei der Stoa, wodurch Vorstellungen von Mythen und Fabelwesen erklärt wurden.

Die Position zwischen Sinneswahrnehmung und Ratio blieb der Phantasie meist erhalten, etwa als Vermittlerinstanz bei Theophrast oder als vom Verstand kontrollierte geistige Vorstellung der Wahrnehmung für die Stoa.

Epikur etablierte schließlich 2 getrennte Instanzen um die wahrnehmungsbasierten und kreativen Funktionen der Phantasie zu unterscheiden. Die zwei verschiedenen Arten der Phantasie sollten die Lücke zwischen Vorstellungskraft und kreativer Phantasie schließen, erklärten diese allerdings als 2 konträre Institutionen, einerseits das Krankhafte, Entgleiste, Kreative und andererseits die reine Vorstellungskraft von Wahrgenommenem. Die träumerische, auf Trugbildern basierende Phantasie, die δόξα (Doxa), oft auch mit Meinung übersetzt, wurde als Gegensatz zur auf der Wahrnehmung basierenden Phantasia gesehen. Die Doxa bewerte die „wahre“ Sinneswahrnehmung im Geiste falsch. Doxa resultierte aus einem schwachen oder kranken Logos und war Teil verschiedener Krankheiten und des Traumes.

Die Stoiker plädierten moralisch dafür, die falschen Vorstellungen zu erkennen und sie damit zu entkräften und loszuwerden. Epiktet (späte Stoa) appellierte im Handbüchlein der stoischen Moral[9]: „Bemühe dich daher, jedem unangenehmen Gedanken damit zu begegnen, daß du sagst: "Du bist nicht das, was du zu sein scheinst (etwas Reelles), sondern bloß ein Gedankending (eine Einbildung)."[10]. Für Epiktet war die Fähigkeit zur vernünftigen Verwendung der Phantasie der einzig große Unterschied zwischen Mensch und Tier. Epiktet und Mark Aurel waren der Meinung, dass ein vernünftiger, gesunder Verstand falschen Phantasien nie zustimmen würde.[11] Die Phantasie war auch ein zentraler

[9] Dieses Handbüchlein mit Epiktets Lehre wurde eigentlich von seinem Schüler Arrian niedergeschrieben und existiert in verschiedenen Fassungen.
[10] Epiktet, In: http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=547&kapitel=1.
[11] Pohlenz, 1964, S.54-63.

Streitpunkt zwischen Stoa und Akademie[12], welche, wie auch die Skeptiker, den Wahrheitsgehalt von Vorstellungen prinzipiell bezweifelte.[13]

Erst in der Spätantike gab es auch positive Stimmen für eine kreative, eigenproduktive Phantasie. Der Philosoph Flavius Philostratos war im 3. Jhd. n.Chr. einer der Ersten, welcher die schöpferische Komponente der Phantasie als etwas Positives in den Vordergrund stellte.

> „Imagination", said Apollonius, wrought these works, a wiser and subtler artist by far than imitation; for imitation can only create as its handiwork what it has seen, but imagination equally what it has not seen; for it will conceive of its ideal with reference to the reality, and imitation is often baffled by terror, but imagination by nothing; for it marches undismayed to the goal which it has itself laid down.[14]

Philostratos bezieht sich explizit auf die Kreativität des Künstlers und lobt die kreative Phantasie als wichtigen Input für die Kunst. So scheint die Analyse des künstlerischen Schaffens die Grundlage für eine positive Bewertung der Phantasie darzustellen. Kunst konnte demnach nicht nur Nachahmung der Wirklichkeit oder Darstellung von Mythen sein, sie konnte auch Neues hervorbringen.

Da sich die mittelalterliche Philosophie fast ausschließlich mit der christlichen Lehre beschäftigte, gab es in diesen Theorien wenig Platz für eine produktive Phantasie, man knüpfte an die Theorie der Seele von Aristoteles (z.B. Thomas von Aquin) und Platon/Sokrates (z.B. Meister Eckart) an. Trotzdem gab es für die Theorien der Phantasie einzelne bedeutende Neuerungen. Der Mensch an sich wurde im Mittelalter allerdings wenig untersucht oder hinterfragt, alles war darauf gerichtet, wie er handeln solle oder eher müsse. Nach der Wahrheit müsse nicht gesucht werden, denn sie läge im christlichen Glauben. Überhaupt wurde einfach alles Unerklärliche mit der Unergründlichkeit und Macht Gottes erklärt. Die Seele wäre ein Abbild Gottes, somit muss auch die Phantasie der göttlichen Leitung und Eingebung weichen. Die Realität, als Werk Gottes, wurde nicht hinterfragt, sondern für selbstverständlich angenommen. Dies erleichterte natürlich die Philosophie des Geistes, da man von einer real existierenden und wahrnehmbaren Welt

---

[12] Von Platon gegründete Philosophieschule; Die Akademie war vor allem in der Zeit Arkesilaos als Schuloberhaupt (ab ca. 268v.Chr.) bis Philon von Larisa (ab ca. 110v.Chr.) vom Skeptizismus geprägt. Unter Philon von Larisa näherte sich die Akademie wieder an die Stoa an, der Skeptizismus wurde abgeschwächt.

[13] Vgl. Ricken, Philosophen der Antike II, 1996, S.95-101.

[14] Philostratus, ca. 220 n.Chr, Buch 6, § 19.- In: http://www.livius.org/ap-ark/apollonius/life/va_00.html.

ausgehen konnte. Für Augustinus von Hippo (Übergang Antike – Mittelalter) lag die Seele zwischen Gott und dem Physischen.[15] Durch die angenommene Verbindung des Menschen mit Gott und der Ausrichtung aller Annahmen auf den Glauben wurde kritische Forschung im Keim erstickt.

Ein paar Ausnahmepersönlichkeiten trieben die Akzeptanz der kreativen Phantasie jedoch voran. Albert der Große konstatierte zwei unterschiedliche Vermögen, die Imagination und die Phantasie. Diese bereits bei Aristoteles und den Stoikern vertretene Dichotomie wurde also weiter übernommen. In der Imagination können Bilder von nicht mehr präsenten Dingen für die Verwendung der Phantasie und des Intellekts aufbereitet, vorbereitet werden. Die Imagination wäre der zweite Grad der Abstraktion realer Objekte, die Phantasie der dritte. Neu ist somit, dass die kreative Phantasie der Vorstellungskraft nicht mehr, wie in der Antike, konträr gegenübersteht sondern eine weitere Option des gleichen Grundvermögens der Vorstellungskraft darstellt. Albert versuchte auch den Schlaf und die Träume zu erklären und sprach der Phantasie zu, Dinge hervorbringen zu können, die unmöglich in der Realität existieren könnten. Thomas von Aquin[16] (Hochmittelalter), ein Schüler Alberts, nahm an, dass das Denken nur in Vorstellungsbildern, „phantasmata", möglich wäre. Diese Vorstellungsbilder waren für ihn etwas Körperliches[17]. Denken war demnach ein physischer Vorgang. Albert ging außerdem von einer kombinatorischen Phantasie aus. Zusätzlich zu den Phantasmen würde Gott der Seele Bilder schicken und damit individuelles Wissen erzeugen, das nicht allen zuteil wird. Wirklich Neues in der Vorstellung musste im Mittelalter direkt vom Schöpfer kommen. Allerdings ist bei Albert dem Großen und Thomas von Aquin die göttliche Erleuchtung, nicht wie etwa bei Augustinus, der ausschließliche Ursprung des Wissens.

In der Renaissance wurde der Fokus wieder auf das Irdische, auf die Ergründung des Menschen und der Natur gerichtet. Auch die Phantasie spielte in unterschiedlichen Disziplinen eine Rolle. Sie war nicht nur Bestandteil philosophischer sondern auch

[15] Meixner, Newen, 2003, S. 90-123.
[16] Vgl. von Aquin, Summa Theologica, Teil 1, Frage 75.
[17] In der Antike sprach bereits Zenon von Kition von einer materiellen Seele und von Vorstellungsbildern als Abdruck in der Seele.

psychologischer Schriften, insbesondere der englischen Renaissance[18], welche sich meist mit der Melancholie beschäftigten. Teil der Melancholie war eine verfremdete Wahrnehmung der Wirklichkeit, eine unkontrollierte Phantasie, welche unwirkliche, unmoralische Bilder hervorbrachte. In der Schrift „Anatomy of melancholy“ beschreibt Richard Burton (1621)[19] die Imagination als Teil einer inneren Wahrnehmung. Die Imagination überprüfe die Wahrnehmung, oder erfinde auf deren Vergleichsbasis Neues. Im Traum oder während einer Melancholie herrsche ein gestörtes Verhältnis von Verstand und Imagination. Die Kontrolle des Verstandes falle weg oder sei zumindest vermindert. Eine hypertrophierte Imagination führe zu Visionen oder Ekstase. Burton stellte auch eine ganz neue Funktion der Phantasie in der Raum, ihre transformative Kraft. Imagination könne reale Effekte, wie Krankheit oder Genesung herbeiführen, die Psyche könne also körperliche Veränderung bedingen. Eine hypertrophierte Imagination könne auch zur veränderten Eigenwahrnehmung als anderer Mensch oder Tier führen und somit zum Identitätsverlust. Die transformative Kraft der Imagination könne hier auch zur Veränderung der körperlichen Gestalt beitragen. Burton schreibt allen Künstlern eine hypertrophierte Imagination zu, Kunst und Melancholie würden sich nahestehen. Ähnlich wird die Melancholie auch in Timothy Brights „Treatise of melancholie“ (1586)[20] beschrieben. Burton kritisiert jedoch explizit die phantastische Kunst. Bei einem gesunden Menschen würde die Imagination ein getreues Abbild der Realität liefern. Fiktionale Dichtung entspräche nicht der künstlerischen Norm, sondern der Melancholie. Seit der Antike gab es diese Gleichsetzung von psychischer Krankheit und phantastischer Kunst, da sich laut dieser Theorie nur ein kranker Mensch solch irreale Welten oder Elemente überhaupt vorstellen könne. In der Kunst der Renaissance wurden hingegen nun auch phantastische Wesen ohne religiösen oder mythischen Bezug geschaffen, Leonardo da Vinci versuchte phantastische Lebewesen real lebensfähig wirken zu lassen. Francis Bacons „The advancement of learning“ (1605) schrieb der Imagination die Fähigkeit zu, eindrucksvollere und vielfältigere Bilder als die Realität hervorzubringen. Die Imagination könne über ihr dem Verstand untergeordnetes Verhältnis hinauswachsen. Bacon sah dies

[18] Die englische Renaissance trat später als die des europäischen Festlandes, erst im 16.Jhd. ein und bestand bis Mitte des 17.Jhds. In dieser Zeit war am Festland schon der Barock vorherrschend.
[19] Burton, 1863.
[20] Bright,1586.

positiv, ohne darin gleich eine Krankheit zu vermuten. Die Dichtung sei ein Spiel und keine Pflicht der Imagination. Imagination könne auch bei ihm die Realität transformieren.

Im Barock sprach René Descartes nicht mehr von Phantasie und Vorstellungskraft, sondern von Ideen und mentalen Repräsentationen. Diese Begriffe wurden richtungweisend und bis heute zitiert und weitergeführt. Es vollzog sich damit eine deutlichere Trennung zwischen kreativer Phantasie und mentaler Repräsentation der Sinneswahrnehmung, welche fortan als grundlegend verschiedener Forschungsgegenstände aufgefasst wurden. Descartes unterteilte die Phantasie, ohne gleichzeitig ein moralisches Werturteil abzugeben.
Von einer schöpferischen Bewertung der Phantasie ist man in dieser Zeit allerdings noch weit entfernt. Thomas Hobbes bezeichnete die Imagination als „nothing but a decaying sense".[21] Hobbes, John Dryden, und auch Wiliam Duff schrieben ihr eine rein kombinatorische aber nicht wirklich kreative Leistung zu.[22]
Man kam jedoch im Barock von der Vorstellung falscher Phantasien ab, denn wenn Phantasie etwas grundsätzlich Kreatives ist, dann gibt es kein Falsch oder Richtig. Es vollzog sich so nach Descartes ein fast selbstverständlich wirkender Wandel des Phantasiebegriffes von der Repräsentation weiter zur Kreation. Schon seit der Renaissance fand eine Aufwertung des Künstlers vom Handwerker zum anerkannt Kreativen statt. Dies wird besonders deutlich in der Tatsache, dass Kunstwerke erstmals signiert wurden, der Künstler erinnert wurde und nach und nach zum Prestigeobjekt der Herrscherhäuser aufgewertet wurde. Mit dem Wandel zur Anerkennung der kreativen Phantasie, vor allem des Künstlers, wurde der Weg zum Geniebegriff des 19. Jahrhunderts mit seiner glorifizierten schöpferischen Phantasie gelegt.

In der Zeit der Aufklärung mit der Hervorhebung von Vernunft und Logik lässt sich z.B.: bei Kant eine neuerliche Ablehnung gegenüber allem Irrationalen, Phantasievollen erkennen. Die menschliche Phantasie wurde abermals negativ bewertet und verbannt. Über die bildende Kunst meint Kant sehr nüchtern: „[…] ein sehr gewöhnliches Spiel unserer Phantasie, welche leblosen Dingen, ihrer Form gemäß, einen Geist unterlegt, der aus ihnen

[21] Hobbes, 1651.- In: www.bartleby.com/34/5/2.html.
[22] Vgl. Spencer Hill, 1977, S.11-23.

spricht.‘‘[23] Im Zuge der Aufklärung entstanden ganz neue Definitionen von wahr und phantastisch, vormals Wunderbares wird endgültig in den Bereich der klinischen Psychose abgeschoben. Man musste sich fortan hüten von spirituellen Wundern oder Erscheinungen zu sprechen, wollte man nicht in der geschlossenen Anstalt landen. Auch heute ist eine der Hauptkriterien zu Unterscheidung zivilisierter, industrialisierter Kulturen und Primitivkulturen und aller Abstufungen dazwischen ihr Wunderglaube. Ähnlich dem kindlichen Spiel unterscheiden Naturvölker oft nicht zwischen Gespieltem, Dargestelltem und Realität, etwa indem sie einen Tänzer im Augenblick eines rituellen Tanzes mit einem Gott gleichsetzen. Für die Kunst bedeutete dies allerdings auch eine gesellschaftliche Ablehnung des Phantastischen. Phantastisches war, wie in der meisten Zeit zuvor, Gegenkunst, Subkultur, das Andere, abseits der Norm.

Für David Hume waren phantastische Vorstellungen komplexe Vorstellungen. Die komplexe Vorstellung stützt sich entweder auf einen zusammengesetzten Eindruck oder auf die Verbindung mehrerer einfacher Eindrücke.[24] Vorstellungen kommen zeitlich immer später als die direkt von der Sinneswahrnehmung abhängigen Eindrücke. Hier liegt also eine neue Unterteilung mentaler Repräsentationen vor. Albert Newton gibt hierfür das Beispiel eines blauen Menschen mit Flügeln, zusammengesetzt aus den Eindrücken blau, Mensch und Flügel, welche alle real wahrgenommen werden können und durch die kombinatorische Kraft der Phantasie verbunden werden können. Vieles in der Kunst lässt sich tatsächlich rein mit kombinatorischen Fähigkeiten der Phantasie erklären, es sei hier verwiesen auf die Struktur des Phantastischen, das Fragmentarische, Kombinatorische. Geschichte, Entwicklung, Fortschritt jedoch sind schwer alleine darauf zurückzuführen. Die Kombination von Wissen wird erst durch eine große Vielfalt an Wissen durch gemachte Erfahrungen, Ideen und Versuche möglich.

In der Zeit des deutschen Sturm und Drang, Ende des 18. Jahrhunderts, wurden Gefühle und Leidenschaften ein höherer Stellenwert zugesprochen und diese in den Mittelpunkt literarischer Werke gerückt. So machte auch die Phantasie ihren Weg vom Kombinatorischen zum genialen Schöpferischen. Goethe schrieb in den Leiden des jungen

[23] Kant, 1790.- In: http://gutenberg.spiegel.de.
[24] Vgl. Newton, 2003, S.238-239.- In: Meixner und Newen, 2003.

Werthers: „Ich weiß nicht, ob täuschende Geister um diese Gegend schweben, oder ob die warme, himmlische Phantasie in meinem Herzen ist, die mir alles rings umher so paradiesisch macht.“[25] Diese Gedanken festigten sich in der Glorifizierung der Phantasie im 19. Jahrhundert in der gesamten westlichen Welt. Erst mit der Anerkennung der kreativen Phantasie Ende des 18. Jahrhunderts wurde auch die gesellschaftliche Anerkennung phantastischer Kunst möglich, welche sich langsam vom Randdasein als die andere, abartige und nicht konforme Kunst zur Normalität in der Kunst und zur Massenproduktion in Form von überall erhältlichen Kunstddrucken entwickelte. Ihren Gegenkunst-Charakter des “Anderen” verlor die Phantastik jedoch nicht. Kreative Phantasie galt im 19. Jahrhundert als Teil des genialen Geistes nicht länger als Teil des kranken Geistes. Phantastische Kunst war hoch angesehen. Die Romantiker dachten, dass ohne kreative Phantasie Dichtung schlicht unmöglich wäre und nahmen dies als Beweis für die Existenz schöpferischer Phantasie. Das 19. Jahrhundert sprach der Phantasie die wohl höchstmögliche Bedeutung zu, sie galt als Grundlage nicht nur der Kunst sondern auch der menschlichen Erkenntnis und stand für die Wahrheitsfindung weit über dem Verstand. In der Kreativität, der Schöpfung lag also die Erkenntnis. Phantastische Kunst konnte der Wahrheitsfindung dienen, darstellen, was hinter den Dingen liege. Sie war des Menschen göttliche Kraft, die Chance des Menschen, sich über seine irdische Präsenz hinauszuheben und selbst zum Schöpfer zu werden und damit auch die Umwelt besser verstehen zu können, eine sehr gewagte und in Zeiten einer doch noch vom Christentum geprägten westlichen Welt, durchaus als blasphemisch deutbare Auffassung. Die Aufklärung, mit ihrer Fixierung auf das Rationale und die irdische Welt, hatte derartige Gedankengänge allerdings überhaupt erst möglich gemacht. Die nicht religiöse phantastische Kunst mit der Annahme des Künstlers als Schöpfer war also durchaus als Gegenentwurf zur christlichen Moral zu sehen.

> „Der Verstand, sagt der Verfasser der Reden über die Religion, weiß nur vom Universum; die Fantasie herrsche, so habt ihr einen Gott. Ganz recht, die Fantasie ist das Organ des Menschen für die Gottheit.“[26]

[25] Goethe, 2001 (orig.: 1774), S.8.
[26] Schlegel, 1800, Nr. 8- In: www.zeno.org/Literatur/M/Schlegel,+Friedrich/Fragmentensammlungen/Ideen.

So schrieb Friedrich Schlegel 1800 in seinen „Ideen“, für ihn und viele seiner Kollegen war die Kunst die oberste und effektivste Erkenntnismöglichkeit.[27] In der Romantik wurde das Christentum kritisiert, es war die Zeit der sinnbildlichen Apotheose des Menschen durch die Phantasie. Friedrich Nietzsche sprach Ende des 19. Jahrhunderts immer wieder von der Gottwerdung des Menschen, welcher sich über seine bisherige Existenz als Abbild und Diener Gottes zu seinem jeweils eigenen Gott erheben konnte. Damit meinte er die freie Selbstbestimmung ohne moralische oder religiöse Einschränkungen. Der Prozess zum freien eigenständigen Individuum war für die Mehrheit der Bevölkerung so revolutionär, dass sie als Apotheose aufgefasst wurde. Während sich die deutschen Romantiker eher auf Magie und Halluzination konzentrierten, war für die englischen die Phantasie eng mit der Wahrheit verknüpft. Da der Ursprung der Phantasie im Herzen und nicht im Gehirn verortet wurde und man allgemein das Gefühl über den Verstand erhob, sollte diese ein ganzheitliches, höheres Denken ermöglichen. Britische Schriftsteller, wie Percy Bysshe Shelley, John Keats, William Wordsworth oder Samuel Taylor Coleridge empfanden die Imagination als übernatürliche Kraft. Der deutsche Philosoph Johann Gottlieb Fichte schrieb der Vorstellungskraft sogar zu, die ganze umliegende wahrnehmbare Welt zu erfinden:

> Von dir also habe ich keine Einwendungen zu fürchten gegen die entschlossene Aufstellung des Satzes, dass das Bewusstseyn eines Dinges ausser uns absolut nichts weiter ist, als das Product unseres eigenen Vorstellungsvermögens […]“ [28]

Auch William Blake schrieb: „Mental things are alone real […]“[29]. An diesen Zitaten wird auch die neuerliche Vermischung der Begriffe Vorstellungskraft und Phantasie erkennbar, welche auf Theorien vor Descartes verweist und die Phantasie zur umfassenden mentalen Kraft erklärt. In der englischen Romantik gab es jedoch Diskussionen über den Unterschied zwischen fancy und imagination, teilweise synonym verwendet, teilweise als zwei komplett unterschiedliche Fakultäten definiert. Der britische Poet und Philosoph Samuel Taylor Coleridge entwarf dabei jedoch eine neue kategorische Trennung der Phantasie. Seine Definition dreht sich nicht wie frühere Theorien um die Trennung von

---

[27] Vgl. Mieth, 2003, S.50-51.
[28] Fichte, 1800.- In: www.zeno.org/Philosophie/M/Fichte,+Johann+Gottlieb/Die+Bestimmung+des+Menschen/Zweites+Buch.+Wissen.
[29] Blake, 1808. zitiert nach: Spencer Hill, 1977, S.93.

reiner Vorstellungskraft und kreativer Phantasie, er teilt die kreative Phantasie in 2 Bereiche. „Fancy“ nennt er dabei die rein kombinierende und assoziierende Kraft, „Imagination“ eine kreative und modifizierende Kraft. An anderer Stelle unterscheidet er auch noch zwischen primärer und sekundärer Imagination. Während die primäre Imagination zur Erkenntnis führe, würde die zweite verändern, verbinden, auflösen etc., also ähnlich der an anderer Stelle beschriebenen „Fancy“.[30] Die Definitionen betreffend Imagination und Fancy divergieren allerdings, selbst innerhalb des Werks der einzelnen Dichter, stark. Coleridge definiert an einer Stelle z.B.: Imagination als geistige Manifestierung der Wahrnehmung und Fancy als kombinatorische Kraft.[31] An einer anderen Stelle, nur einige Zeilen weiter, schreibt er dann die assoziative Kraft der Imagination zu. Percy Bysshe Shelley setzte die Fähigkeit der Imagination für einen guten Menschen voraus, denn nur wer Imaginationskraft, besitzt könne sich auch in andere Menschen hineinversetzen. Die Dichtung würde die Imagination stärken, vergleichbar mit der Funktion von Sport für den Körper.[32] Phantasie kann also trainiert werden. Diese Annahme wird auch in heutigen Kreativitätsworkshops weitergetragen. Phantasie bedeutet für Shelley auch Empathie, womit ein neues geistiges Vermögen der so glorifizierten Phantasie hinzugefügt wurde. Interessanter ist jedoch, dass er konträr zu früheren Theorien die kreative Phantasie als positiven Bestand der Persönlichkeit, sogar als Bedingung des positiven Charakters ansieht. Im 19. Jahrhundert gilt die Phantasie als Grundlage des Seins und wird gerade wegen ihrer kreativen Eigenschaften glorifiziert, welche zuvor für ihre kategorische Ablehnung verantwortlich gemacht wurden. William Blake bezeichnete die Imagination als „divine vision“[33]. Blake lehnte die klassische Konzeption christlicher Religion ab, baute sich aber seine eigene Mythologie basierend auf der Kraft der Imagination und Glorifizierung von Gefühl und Leidenschaft. Das Göttliche in der Phantasie wurde im 19. Jahrhundert vom Menschen selbst erzeugt, nicht von einem externen Gott, wie im Mittelalter angenommen. Der Mensch war Ursprung seiner eigenen Phantasie, was nicht bedeutet, dass er ihr auch immer Herr war. Die Poeten der englischen

[30] Vgl. Spencer Hill, 1977, S.28-49.
[31] Vgl. Wordsworth, 1815.- In: Spencer Hill, 1977, S. 58.
[32] Vgl. Shelley, 1821.- In: Spencer Hill, 1977, S. 82.
[33] Blake, 1808. zitiert nach: Spencer Hill, 1977, S.98.

Romantik glaubten an Erleuchtung durch Kreation, an eine übergeordnete Realität, welche nur durch die Imagination erkannt werden könne.

In der Psychiatrie des 19. Jahrhunderts wurde die phantastische Kunst zu Hilfe genommen. Psychologische Schriften profitierten von phantastischer Kunst und sahen diese nicht länger als reines Krankheitssymptom. Man versuchte psychisch kranke Menschen „durch einen menschenähnlichen Apparat mit glühenden Augen und dröhnender Stimme oder durch das Umherirren in Gewölben, den Sturz in Abgründe und die Flucht vor monströsen Puppen“[34] gesund-zu-schrecken. Die Angstlust der Phantastik schien allerdings nicht 1:1 als Krankheitskur zu wirken und wurde deswegen später wieder verworfen. Interessant ist, dass gerade die Theorie der Phantastik als schreckenerregende Kunst als potentiell heilsam übernommen wurde. Das Schreckliche, Schockierende des Phantastischen ist in der Romantik, besonders in der schwarzen Romantik, sehr präsent. Die Phantasie scheint demnach trotz Glorifizierung ihre dämonisierten, als krankhaft bezeichneten Wurzeln nicht abgelegt zu haben und immer noch zu schockieren.

Zur Zeit der Jahrhundertwende wurde die Bedeutung der Phantasie gegenüber Verstand und Vernunft wieder abgeschwächt. Der Siegeszug der Phantasie nahm damit ein Ende. Edmund Husserl unterschied produktive und reproduktive Phantasie, wobei die produktive der Wahrnehmung und die reproduktive der Erinnerung anhafte, erst später in seinem Werk etwa 1908/09[35] nennt er dies nicht mehr Phantasie sondern „Retention“. Der Gedanke des Schöpferischen wird erst einmal ad acta gelegt, man kehrt zurück zu antiken Definitionen.
Sigmund Freud sprach in seinem Werk an mehreren Stellen von der menschlichen Phantasie in unterschiedlichsten Ausprägungen, vom bewussten Tagtraum bis zu vorbewussten und unbewussten Formen der Phantasie. Phantasie war bei ihm eine Art Übergangsstadium zwischen den Bewusstseinszuständen. Sie kam in allen 3 Bewusstseinszuständen (Wachbewusstsein, Schlaf und Traumbewusstsein) vor. Freud

[34] Metzner.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 83 in Bezug auf Pinel, Philippe: Traité médico-philosophique sur l’aliénation mentale ou la manie. Paris: 1801 und Reil, Johann Christian: Rhapsodien über die Anwendung der psychischen Curmethode auf die Geisteszerrüttungen. Halle, 1803.
[35] Dokumentiert von Rudolf Boehm; Vgl. Wettig, 2009, S. 63.74

lieferte hierzu keine Einzelbetrachtungen sondern betonte das verbindende Element der Phantasie als einzigartige Institution zwischen den gewöhnlichen Zuständen. Phantasie war also keine eigene Institution sondern Vermittlungsinstanz, der Kit zwischen anderen psychischen Vermögen. Ähnliche Gedanken gab es bereits in der Antike.

> „Sie [die Phantasien] sind einerseits hochorganisiert, widerspruchsfrei, haben allen Erwerb des Systems Bw verwertet und würden sich für unser Urteil von den Bildungen dieses Systems kaum unterscheiden. Andererseits sind sie unbewusst und unfähig, bewusst zu werden. Sie gehören also qualitativ zum System Vbw, faktisch aber zum Ubw.“[36]

Phantasie ist für Freud stark mit Wunsch und Trieb verbunden, besonders die „unbewusste Phantasie“ erklärt Freud, ohne den Begriff weiter zu erläutern, sei eine Vorstufe der Hysterie. So liegt bei Freud vor allem der potentiell pathologische Charakter, die Triebhaftigkeit und das Begehren und Wünschen im Vordergrund bei seiner Analyse der Phantasie. Dies erscheint trotz neuer Erkenntnisse eher als Rückschritt in der Definition der Phantasie, als Rückgriff auf die Theorien der Renaissance und Antike.

Freud geht außerdem auf die kindliche Phantasie ein. Als Kind durchlebt der Mensch die erste Form virtueller Realität im Spiel. Das Phantasieren ersetze im Prozess des Heranwachsenden das Spiel des Kindes, wird man erwachsen so verlagere sich das Spiel der Phantasie meist rein in die Psyche und würde nur noch selten konkret ausgelebt.[37] Die Trennline zwischen Fiktion und Realität wird gezogen. Dies führt zur Notwendigkeit der Definition des Phantastischen und oft zum Wunsch der Rückkehr zum ursprünglichen, naiven, kindlichen Prinzip.[38]

C.G. Jung unterschied 2 Formen der Phantasie, Phantasma und Imagination, wobei er bei Phantasma nochmals in aktive und passive Phantasien unterteilte. Die passiven Phantasien könnten im Gegensatz zu den aktiven nicht durch das Subjekt hervorgerufen werden und können Neurosen auslösen. Die aktiven Phantasien werden durch Intuition hervorgerufen, d.h. der Mensch stellt sich bewusst auf eine Wahrnehmung unbewusster Inhalte ein. Neu ist dabei, dass er nicht entweder kreative Phantasie oder ungewollte mitunter krankhafte Phantasie unterscheidet sondern prinzipiell beides als parallel möglich beschreibt. Über die Imagination schreibt Jung:

---

[36] Freud, 1915.- In: Gesammelte Werke, Bd. 10, 1991, S. 289.
[37] Vgl. Freud, Der Dichter und das Phantasieren, 1908.- In: Gesammelte Werke 7, S. 213-223.
[38] Vgl. Heumann: Medien und Mythen, 1994.

> Die Imagination ist die reproduktive oder schöpferische Tätigkeit des Geistes überhaupt, ohne ein besonderes Vermögen zu sein, denn sie kann sich in allen Grundformen des psychischen Geschehens abspielen, im Denken, Fühlen, Empfinden, Intuieren. Die Phantasie als imaginative Tätigkeit ist für mich einfach der unmittelbare Ausdruck der psychischen Lebenstätigkeit, der psychischen Energie, die dem Bewusstsein nicht anders als in Form von Bildern oder Inhalten gegeben ist, wie auch die physische Energie nicht anders in Erscheinung tritt, denn als physischer Zustand, der die Sinnesorgane auf physischem Wege reizt.[39]

Jung reiht sich auch in eine seit der Antike bestehende Linie der Erkenntnistheorie ein, welche die Wirklichkeit als Produkt der Phantasie[40] beschreibt. „Die Psyche erschafft täglich die Wirklichkeit. Ich kann diese Tätigkeit mit keinem anderen Ausdruck als mit Phantasie bezeichnen."[41] Es kommt dadurch zu einem grundsätzlich definitorischen Problem phantastischer Kunst, welche gewöhnlich auf einer identifizierbaren eindeutigen Wirklichkeit basiert. In der Phantastikforschung sollten diese Gedanken allerdings erst viele Jahrzehnte später Einzug halten. In den früheren Schriften der 1960er Jahre bezog man sich auf eine klare Unterscheidbarkeit von Wirklichkeit und Phantasiertem als Grundlage der Definition phantastischer Kunst.
Die Kunsttheorie hinkte der Psychologie und Philosophie hinterher. Die Psychoanalyse legte mit der Entdeckung des Unbewussten den Grundstein einer neuen nach innen gerichteten Form phantastischer Kunst. Phantastik wurde als Erkenntnismethode des Unbewussten aufgefasst. Die Surrealisten gliederten es in ihre Theorie ein. Phantastik war somit nicht mehr Gegensatz der Erkenntnis sondern selbst eine Erkenntnismethode. In der Psychotherapie wurde das assoziative Zeichnen und Interpretieren von Kunst zur Aufarbeitung und Veräußerlichung psychischer Konstellationen eingesetzt.

Erst in den 1950er Jahren taucht der Term der „Kreativität" auf. Sehr spät gab man also dem Phänomen einen Namen und machte es damit zur archetypischen Charaktereigenschaft des Menschen. Die Kreativitätsforschung wurde als psychologische Forschung seitdem vor allem in den USA durchgeführt. Seit dem Kreativität als erstrebenswert und gewissermaßen Qualitätsmerkmal einer Persönlichkeit galt, konnte,

---

[39] Jung, Psychologische Typen, 1921, S.500.
[40] ua. z.B.: im 19. Jahrhundert auch Johann Gottlieb Fichte.
[41] Jung, Psychologische Typen, 1921, S.75.

wollte man diese auch messen können bzw. auch verstärken/fördern. Schon Heinrich Kleist hatte sich an einer Kreativitätsstudie versucht, ohne dabei den Terminus zu verwenden. Sie trug den Titel „Die allmähliche Verfertigung des Gedankens beim Reden“ und entstand etwa 1805. Heute ist Kreativität zu einer inflationär gebrauchten Floskel und zum angeblich besonders bedeutenden Einstellungskriterium für HR-Manager geworden. Kreativität ist zur Ware verkommen und soll möglichst gewinnbringend auf Kommando abrufbar sein, um einem Unternehmen dienlich zu sein. Kreativität wurde Wirtschaftsgut, zumindest versucht man sich in derartigen Darstellungen und Initiativen.

Bestrebungen, Kreativität aus dem Lauf der Geschichte zu begründen, kamen ebenfalls im 20. Jahrhundert auf. In den 1970er Jahren wollte Cornelius Castoriadis die Existenz einer kreativen Phantasie mit dem Verweis auf Innovation und Fortschritt endgültig und rational erklären: „Ohne ein produktives, schöpferisches… oder radikales Imaginäres, wie es sich in der untrennbaren Einheit von geschichtlichem Tun und gleichzeitiger Herausbildung eines Bedeutungsuniversums offenbart, ist Geschichte weder möglich noch begreifbar.“[42] Andy Warhol und Joseph Beuys wiesen mit der Aussage „Jeder Mensch ist Künstler“[43] darauf hin, dass die Menschen ihre Gedanken und Imagination selbst als Kunstwerke interpretieren sollten. Die Imagination selbst wird zur Kunst, der Gedanke an sich ist Kunst.[44] Neil Postman sah ein Problem darin, dass Intelligenz mit der Fähigkeit Wahrheit zu erfassen gleichgesetzt wird.[45]

In den 1970er Jahren wurde auch der Zusammenhang Phantasie und psychische Krankheit neu belebt. Ronald D. Lang bezog sich bei dem Entwurf seiner „Anti-Psychiatrie“ auf die phantastische Literatur und sprach von einem „phantastischen Status“ des Selbst am Beginn einer Psychose.[46] Tzvetan Todorov geht sogar so weit zu behaupten, die Psychoanalyse habe die Phantastik aufgrund weitgehend gleicher Themen ersetzt.[47] Seit Beginn des 20. Jahrhunderts werden in der Psychotherapie Zeichnungen von Patienten

[42] Castoriadis, Zitiert nach: Wettig, 2009, S.113.
[43] z.B.: Beuys erstmals 1976.
[44]Vgl. Wetting, 2009, S.176.
[45] Vgl. Postman, 1985, S37.
[46] Vgl. Laing, 1976.
[47] Vgl. Todorov, 1972.

eingesetzt. Die Psychiater Emil Kraepelin und Eugen Bleuler waren unter den ersten, welche die Bedeutung der künstlerischen Betätigung psychisch Kranker in Therapiesituationen betonten. Emil Rohrschach führte anhand des Tintenklecks-Tests, dem sog. Rohrschachtest, die Formassoziation in die Therapie ein. Phantastische Darstellungen und Assoziationen psychisch Kranker sind weiterhin sowohl in der Kunst als auch in der Therapie von Bedeutung, ihr Zusammenhang allerdings kaum mehr negativ geprägt.

Auch in der jüngeren Vergangenheit gibt es immer noch verschiedene Auffassungen und Studien zum Thema Phantasie. 1998 nennt Ronald Britten in seinem Buch „Glaube, Phantasie und psychische Realität" den Phantasieraum einen inneren Raum in Anlehnung an die klassische Psychoanalyse und die romantischen Schriftsteller. Künstler hätten die Fähigkeit diesen Raum zu exteriorisieren. Ebenfalls 1998 unterteilte Röll[48] in aktive, reflexive und produktive Imagination[49] und vermutet damit noch mehr Unterteilungen der Vorstellungskraft als seine Vorgänger. Neuer Erkenntnisse über optische Täuschungen und Trugbilder brachten Neurowissenschaft und Psychologie. Trugwahrnehmungen könnten aufgrund der Beschaffenheit des gesunden menschlichen Gehirns entstehen und sind kein eindeutiges Merkmal der Krankheit. So etwa das Denken in Schablonen (das Hirn fügt automatisch bekannte Einzelteile zu abgesicherten Mustern zusammen) oder die Abspeicherung optischer Reize und Erzeugung sog. Nachbilder sowie das Phänomen des blinden Flecks. Künstler können diese Funktionen des menschlichen Gehirns ausnutzen und damit optische Täuschungen erzeugen indem sie falsche Aktivierungen hervorrufen. Interessant ist auch die Erkenntnis (1980 erstmals anhand eines EEGs von Schatzmann[50] dokumentiert), dass Erkennen/reales Wahrnehmen und Vorstellen in identischen Hirnarealen stattfinden. Bei einer Halluzination sind demnach dieselben Hirnareale aktiv wie bei einer realen Wahrnehmung. Die Versuchsperson Ruth konnte in den Versuchen Schatzmanns aufgrund einer Halluzination ein dahinter liegendes Fernsehbild mit normalerweise eindeutigen Auswirkungen am EEG nicht mehr wahrnehmen. Diese Erkenntnis macht die Wirkung phantastischer Kunst und die befürchtete dokumentierte

[48] Vgl Röll, 1998.
[49] Vgl. Pietraß, 2003, S.24.
[50] Vgl. Schatzman,, 1980.

Verwechslung von Realem und bloß Vorgestelltem plausibler und erklärt die regelrechte Angst und Verdammung phantastischer Kunst bis ins 19. Jahrhundert.[51]

Die Realität als Produkt der Phantasie fand sich im 20. Jahrhundert auch im Zuge der "68er Bewegung" mit ihrem Slogan "Phantasie an die Macht" und dem Bestreben, das Leben nach eigenen Vorstellungen umgestalten zu können und zu experimentieren. Mit dem Wunsch nach einer mächtigen kreativen Phantastie, ist auch die teils romantisch verklärte Sicht auf phantastische Kunst in den 1960er Jahren zu erklären. Marcel Brion bezeichnet in einer Studie von 1961 den Phantastik Künstler der Moderne als Visonär, welcher mit seiner Kunst in ganz neue Welten unabhängig von der erlebbaren Realität eindringen könne.[52] Die 1960er Jahre lassen die glorifizierte Phantasie des 19. Jahrhunderts wieder aufleben. Damit geht auch ein neuer Boom phantastischer, vorwiegend Drogen inspirierter, psychedelischer Kunst einher. Neue nicht traditionelle Lebenswege, politische Formen und gesellschaftliche Strukturen sollten erschaffen werden, alte Strukturen aufgebrochen werden. Ein neuer Gedanke war auch die Interpretation der Realität nicht nur als Produkt der Phantasie, sondern auch als mediales Konstrukt. Das individuelle Weltbild erschien durch die Möglichkeiten des Fernsehens als mediale Präsentation und Repräsentation. Die Realität wurde mittels medialer Präsentationen vorgespielt und als wahr rezipiert. Das digital erzeugte oder bearbeitete Bild wird für wahr verkauft. Die Angst vor dem allseits präsenten Realitätsschwindel treibt auch die phantastische Kunst an, mit Realitätsebenen zu spielen, zu fragen, was wahr oder vielmehr ursprünglich und was manipuliert ist. Falsche, gelenkte, erzeugte Vorstellungen werden damit wieder aktuell. Das mittlerweile angewöhnte mediale Bild erscheint mitunter realer als das ursprüngliche unbearbeitete Bild.

2009 beschrieb Sabine Wettig die Imagination als sowohl konsumierende als auch produzierende Kraft. Fiktion und Realität würde sich in der Postmoderne vermischen, die Wirklichkeit sei nicht mehr realistisch, sondern ästhetisch konstruiert. Wettig stellt 3 Thesen auf: 1. Der Überfluss an Bildmedien würde aktuell die verloren gegangene, verkümmerte Phantasie ersetzen, Das Bildhafte der Medien wäre Ersatz für den Verlust

[51] Vgl. Kasten, 2008.
[52] Vgl. Brion, 1962.

des Bildhaften im Menschen; 2. Ein Verlust der Zeitkontinuität würde zu einem Leben in reinen Augenblicken und von einem Augenblick zum nächsten führen, medial zelebriert u.a. in Musikvideos. Das Sichtbare würde paradox, der Mensch verliert die Kontrolle über seine Imagination; 3. Die Realitäten würden sich vervielfachen und die Gegenwart sich damit vergrößern.[53] Im 21. Jahrhundert ist es gang und gebe geworden sich nicht nur durch verschiedene Persönlichkeitsaspekte und unterschiedliche Beziehungsformen in unterschiedlichen Verhaltens- und Wahrnehmungssphären (z.B.: Arbeitswelt, Familie, Partnerschaft) zu bewegen, sondern diese Sphären und Möglichkeiten um ein Vielfaches durch virtuelle Welten zu erweitern. Die Kommunikation und Interaktion ist nicht mehr an den persönlichen Körper gebunden, verschiedene Realitätsebenen ermöglichen Parallelleben in unterschiedlichen Körpern und Denkmustern, wobei der Phantasie eine bedeutende Rolle zukommt. Risiko dabei ist das Sich-verlieren in der Phantasie, ein reine Fixiertheit auf die virtuelle Ersatzrealität, welche umso attraktiver wird, da hier Möglichkeiten unendlich erscheinen. Die transformative Kraft der Imagination, wie sie schon Richard Burton im 17. Jahrhundert beschrieb erscheint aktueller denn je.

Ende des 20. Jahrhunderts kamen Gedanken an künstliche Intelligenz und Kreativität auf. Computergenerierte Drehbücher oder Romane lieferten berechnete Kunst, welche anhand marktgeprüfter vordeffinierter Schemata funktionieren sollte. Maschinen scheinen nicht mehr nur die menschliche Arbeitskraft ersetzen zu können, sondern auch die letzte Bastion des Menschen, welche oft zur Unterscheidung von Tier und Maschine herangezogen wird, das kreative Denken.

[53] Vgl. Wettig, 2009, S.7-14.

III. Die Phantastik – Theorien und Analysen

III.1 Etymologie

III.1.1 Genrebezeichnungen

Wie bereits das Kapitel über die Phantasie andeutete, sind Phantasie und Phantastik sehr polyseme und variable etymologische Phänomene. Dies gilt auch über die Grenzen des deutschen Sprachraumes hinaus. Alleine im Oxford Dictionary gibt es ganze 16 verschiedene Bedeutungen für das Wort „fantasy“, wobei es als Bezeichnung für ein literarisches Genre erst seit 1949 in Gebrauch ist und heute vor allem für die sehr erfolgreiche phantastische Populärliteratur verwendet wird. Interessant ist im Englischen die etymologische Übereinstimmung von fantasy als Phantasie und als Bezeichnung für phantastische Kunst. Phantastik und Phantasie werden unter demselben Begriff subsumiert. Die Beziehung von Phantasie und Phantastik ist demnach enger und logischer als im deutschen Sprachraum. Die Worte „fantasy“ und „fantastic“ werden dagegen mitunter recht unterschiedlich definiert. Fanfan Chen etwa schreibt: “The term fantastic is essentially related to imagination and the creation of visions. Fantasy, besides the meanings of imagination and the creation of visions, also focuses on the features of illusion, appearance and desire.”[54] Fantasy scheint also eine weitläufigere Bedeutung zu haben als „fantastic“. „I am thus not only aware but glad of the etymological and semantic connexions of fantasy with fantastic“ schrieb auch J.R.R Tolkien in seinem Essay „On fairy stories“.

Der etymologische Ursprung der Genrebezeichnung Fantasy liegt im französischen „fantastique“, welches auf lateinische und griechische Wurzeln zurückgeht und von „fantasie“ (modern „fantaisie“) zu unterscheiden ist. Eine grundlegende Trennlinie ziehen viele Theoretiker außerdem zwischen „le merveilleux“ bzw. „the marvellous“ bzw. „dem Wunderbaren“ und „fantastique“ bzw. „fantasy“ bzw. „dem Phantastischen“.[55] Le Merveilleux stand ursprünglich für das Märchen, später stand es dem realistischeren,

[54] Chen, 2007, S.20.
[55] u.a. Zondergeld, Wiedenstried.

psychologischeren fantastique als oberflächlichere Form des phantastischen Erzählens gegenüber und stand für trivialere Phantastik.[56] Das Wunderbare würde seine eigene fiktive Realität nicht bestätigen oder bekräftigen, das Phantastische dagegen zeige auf, dass Realität eine falsche Hypothese ist, so zumindest die Annahme von Irène Bessière.[57]

Die Begriffe Phantastik, Groteske, Utopie und Science Fiction entstanden zu unterschiedlichen Zeiten. Ihre Bedeutung ist historisch gewachsen und variabel, sie wurden mit der Zeit immer verschwommener und vieldeutiger. „Phantastik" als Bezeichnung einer Kunstform wird in deutschen und englischsprachigen Lexika und Enzyklopädien erst relativ spät überhaupt erwähnt.[58] Erst in der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts ging der Begriff in den wissenschaftlichen jedoch noch nicht in den allgemeinen deutschen Wortschatz über. In französischen Enzyklopädien wurde „fantastique" und „conte fantastique", die phantastische Erzählung, dagegen schon im 19. Jahrhundert erwähnt, was dafür spricht, dass nicht nur phantastische Literatur und Theorie im französischen Sprachraum besonders früh etabliert war sondern das Phantastische auch schon viel früher zum allgemeinen Sprachgebrauch und Verständnis gehörte.
Im 19. Jahrhundert, der viel proklamierten Hochzeit der Phantastik, gab es erste deutschsprachige enzyklopädische Erwähnungen des Begriffes. In der Allgemeinen Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste von 1846 findet sich zwar noch keine Beschreibung phantastischer Kunst unter dieser Bezeichnung, allerding gibt es einen Eintrag über sog. „Phantasiestücke" welcher dem heutigen Verständnis phantastischer Kunst schon nahe kommt:

> Im weitesten Sinne heißen alle Werke der Poesie und der bildenden Kunst [Phantasiestücke], bei denen der Phantasie ein mehr als gewöhnlicher Spielraum gegönnt, die Nachbildung der Natur oder eines in der Natur gegebenen Gegenstandes oder Zustandes weniger beabsichtigt wird.
> [Phantasiestücke] nennt man im engeren Sinne Landschaften welche keine Kopien, sondern Kompositionen sind.[59]

[56] Vgl. Chen, 2007, S.22f.
[57] Vgl. Bessière. 1974.- Nach: Chen, 2007.
[58] Vgl. Lück, 1977.
[59] Allgemeine Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste, 1992 (Nachdruck von 1846), S.477.

Man geht hier allerdings noch nicht so weit, wirkliche Phantastik anzuerkennen, denn die „Kompositionen“ dürfen keineswegs willkürlich sein, sondern müssen der Natur zumindest ähneln und dürfen in keinem Falle sichtbar unnatürlich sein. Solche sichtbar unnatürlichen Werke werden negativ konnotiert „Zerrbilder“ genannt, sie werden als Ungeschicklichkeit des Künstlers abgetan. [60] Interessant ist allerdings die Verortung der Phantasiestücke und Zerrbilder in verschiedenen Kunstformen, also in Literatur und bildender Kunst, man geht hier also schon von einer Art ästhetischen Kategorie und nicht wie in der Phantastiktheorie Ende des 20. Jahrhunderts von einzelnen möglichen phantastischen Gattungen aus. Richtige Phantastik war allerdings in der wissenschaftlichen Welt mit Ausnahme des französischen Sprachraums noch durchwegs negativ konnotiert, dies änderte sich für den deutschen Sprachraum erst mit der Rezeption E.T.A Hoffmans.

Phantastische Bilder werden in der „Allgemeinen Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste“ im Abschnitt über die Groteske, welche vor allem dem arabischen Raum zugeordnet wurde, erwähnt, allerdings abwertend als Teil einer fremden Kultur dargestellt. Überhaupt scheint die groteske Kunst eine ältere, wenngleich schwammigere Bezeichnung phantastischer Kunst gewesen zu sein. Diese Bezeichnung hielt sich selbst im 20. Jahrhundert noch hartnäckig. Sucht man also ältere Schriften zu Phantastik muss man sich nach Schriften zur Groteske umschauen.[61]

Der Begriff Groteske soll seit dem 17. Jahrhundert verwendet worden sein und vom französischen „grotesque“ abstammen, welches wiederum vom italienischen „grottesche“ als Bezeichnung für die Wandmalereien/Ornamente Raffaels im Vatikan abstammte. Er soll erstmals im 16. Jahrhundert verwendet worden sein und auch für in dieser Zeit wiederentdeckte antike Ornamente benützt worden sein. Die Bezeichnung wurde gewählt, da unterirdisch, in antiken Ruinen gefundene Ornamente als Vorbild für die Grotesken der Renaissance gewählt wurden. Das Wort wurde also von Grotte oder ital. grotta für Höhle oder Gewölbe abgeleitet. Diese Ornamente und Dekorationen, welche ihre Tradition in der Kaligraphie, in der Miniaturmalerei und Initialmalerei fortsetzten, kann teilweise aufgrund der Verbindung von Mensch, Tier, Pflanze und abstraktem Ornament aber auch der oft fratzenhaften Darstellungsform als Teil- oder Grenzbereich phantastischer Kunst gelten.

[60] Vgl. ebd.
[61] Vgl. Allgemeine Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste, 1976 (Nachdruck von 1875), S.196.

Verwendung fanden diese Darstellungen sowohl in Handschriften, als auch auf und in Bauwerken, Schmuck, Möbelstücken und sonstigen kunsthandwerklich hergestellten Objekten.

Grotesk bedeutet nach Meyers enzyklopädischem Lexikon aus den 1970er Jahren wunderlich, überspannt, verzerrt, ist aber auch ein Synonym für Phantastik. „Grauenvolles das zugleich lächerlich erscheint“ und „die Verbindung von scheinbar Unvereinbarem“[62]. Zur Groteske zählen hier die phantastischen Kunstwerke, wie etwa die Werke von Hieronymus Bosch, Breughel oder der Surrealisten. Kunstgeschichtlich wird der Begriff Groteske außerdem noch für antike sowie Renaissance und Barock Ornamentik verwendet. Diese scheinbare Doppelbedeutung des Grotesken als ornamentale und phantastische Darstellung lässt sich mit der Evolution des Begriffes erklären. Die ornamentale Dekoration wurde in Frankreich in der Zeit des Barock weiterentwickelt, was in der Allgemeinen Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste als „Ausartung des Geschmacks“[63] beschrieben wurde. Merkmale der neuen Ornamente waren „phantastische und widersinnige Windungen, absichtliche Hintansetzung des Ebenmaßes und Übertreibung der Gegenstellungen“[64] In der Enzyklopädie von 1875 wird dies abschätzig als Effekthascherei, also die gezielte Ausnützung der Wirkung des nicht Alltäglichen, welches automatisch Aufmerksamkeit erregen konnte, abgetan, scheint aber auch der Grund für die viel früher einsetzende Akzeptanz und Erforschung phantastischer Kunst im französischen Sprachraum zu sein. Der Begriff der Groteske veränderte sich damit auch allgemein hin zur Bezeichnung für phantastische Darstellungen. Wobei sich die Ornamentik nach neuen Funden antiker Ornamente wieder zurückbildete, sich vor allem an Ornamenten des arabischen Raums orientierte und seit etwa dem 16./17. Jahrhundert vermehrt als Arabeske und nicht mehr als Groteske bezeichnet wurde.

Im Brockhaus wird unterschieden zwischen dem komisch, heiteren Grotesken und dem düster Grotesken.[65] Letzteres galt den Theoretikern häufig als Inbegriff phantastischer Literatur. Die Verwandtschaft der Begriffe grotesk und phantastisch zeigt sich auch in

---

[62] Meyers enzyklopädisches Lexikon, 1974, S.76. sowie eine ähnliche Definition in Brockhaus, Brockhaus - die Enzyklopädie, 1997.
[63] Allgemeine Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste. Band 94. (Nachdruck von1875), 1976, S. 195.
[64] Ebd.
[65] Vgl. Brockhaus - die Enzyklopädie. Band 9, 1997. S211-212.

Begriffskombinationen. Wolfgang Kayser unterschied in seiner Studie von 1957 über die Tradition des Grotesken zwischen phantastisch Groteskem und satirisch Groteskem, wobei sich das phantastisch Groteske auf das Innenleben, die Psyche konzentrierte und das satirische auf die äußere Realität.
Wolfgang Kayser war einer der Ersten, welcher das Groteske im 20. Jahrhundert auch auf die Literatur übertrug.[66] Eine Arbeit von Michail Baktin stellte sich etwa zeitgleich[67] gegen Kaysers Studie und konzentrierte sich ausschließlich auf die Kategorie des komisch, karnevalesk Grotesken und das Lachen als befreiendes Mittel. Hauptaugenmerk liegt bei Baktin auf dem 16. Jahrhundert und François Rabelais, welcher für ihn den Innbegriff des Grotesken sei, folglich wurde die Groteske in späteren Zeiten abgeschwächt und verlor ihre ursprüngliche Funktion.[68]

Der Begriff des Grotesken stammt - wie eben dargestellt - aus der Kunstgeschichte, der Begriff des Phantastischen dagegen, zwar erst beträchtlich später, aus der Literaturgeschichte. Auch wegen dieser unterschiedlichen Begrifflichkeit dauerte es sehr lange, dieser Kategorien miteinander zu vereinen. Darum entstanden auch die Studien über das Phantastische Ende des 20. Jahrhunderts rein von der Literatur ausgehend und unter vollkommener Nichtbeachtung der vorhandenen Studien über das Groteske, wenngleich sie eigentlich weitgehend (je nach Studie) dasselbe meinten und auch erste Versuche der Übertragung der Theorien des Grotesken bereits im 16. Jahrhundert vorzufinden sind[69].
Ende des 20./Anfang des 21 Jahrhunderts beginnt man Kunstformen nicht mehr isoliert zu betrachten, sondern Verbindungen und intermediale Wechselbeziehungen aufzudecken. Die isolierte Betrachtung der phantastischen Kunst, baut keineswegs auf einer fortlaufenden Tradition auf. Etwa bis Ende des 19. Jahrhunderts war es gebräuchlich, so etwa in der „Allgemeinen Enzyklopädie der Wissenschaften“ von 1875 dargestellt, das Groteske, wenngleich von der bildenden Kunst stammend, als mögliches Mittel in allen

[66] Vgl. Kayser, 1957.
[67] erschienen 1965, allerdings schon vor Kaysers Schrift verfasst und dann für die Veröffentlichung mit einer polemischen Kritik über Kaysers Studie ergänzt.
[68] Vgl. Bachtin (Original 1965), 1995.
[69] Etwa bei Antonio Francesco Doni oder Giovanni Paolo Lomazzo.

Kunstformen zu betrachten.[70] Theorien des Phantastischen begannen Phantastik wieder als medienübergreifendes Phänomen zu betrachten. Starre wissenschaftliche Disziplinen wurden aufgeweicht. Es entstand Ende des 20. Jahrhunderts eine neue Bereitschaft transdisziplinär und interdisziplinär zu arbeiten, so entstanden zum Beispiel auch neue Wissenschaftstraditionen wie die Cultural Studies mit einem grundsätzlichen Ansatz interdisziplinärer Forschung als geeigneter Methode einer von Globalisierung und Medialisierung geprägten Welt.
Aus heutiger Sicht und in Abgrenzung zum Phantastischen würde ich das Groteske als nicht direkt phantastisch sondern als Absurdes, Seltsames bezeichnen. Dies ist nur ein Teilbereich des früheren umfassenden Grotesken, welches als Überbegriff grotesker, sowie phantastischer Elemente galt. Das Phantastische steht oft in Beziehung und in unmittelbarer Nähe zum Grotesken, Absurden, Hässlichen und Unwahrscheinlichen, da diese Mittel den phantatsischen Charakter intensivieren. Das zwar prinzipiell Mögliche aber Absurde erweist sich besonders bei konsequent hochgradig phantastischen Werken als idealer Partner, um einen Bezug zur real wahrnehmbaren Welt herzustellen, aber trotzdem verwegen, verwirrend seltsam anzumuten.

Phantastik wird in „Meyers enzyklopädisches Lexikon“ nur für eine unkontrollierte Phantasie, also eine psychologische Kondition und nicht für eine Kunstform angegeben. Phantastisch bedeute demnach „auf Phantasie beruhend, nur in der Phantasie bestehend“[71] Die negative Konnotation der Phantastik war somit mit der negativen Bewertung der Phantasie verbunden, hinkte dieser sogar hinterher. Selbst in einer überarbeitenden Fassung des „Etymologischen Wörterbuchs der deutschen Sprache“ von 1999 (Erstausgabe: 1883) findet die Phantastik keine Erwähnung. Im Gegensatz zum Begriff des Surrealismus, welcher nachträglich hinzugefügt wurde, bleibt der Überbegriff der Phantastik anscheinend nicht bedeutend genug, um ihn zu erwähnen, dagegen findet sich auch hier wieder der Begriff der Groteske für nicht-natürliche Kombinationen in der bildenden Kunst.

[70] Vgl. Allgemeine Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste. Band 94. (Nachdruck von1875), 1976, S. 195.
[71] Ebd. S. 548.

Auffallend in neueren Lexika, wie dem „Die Zeit Lexikon“ von 2005, ist die Verminderung sowohl der Anzahl an etymologisch in der Phantasie entsprungenen Wörter als auch der Bedeutungszuschreibungen für die vorhandenen Begriffe. Im „Grossen vollständigen Universallexikon“ von 1741 werden ganze 15 verschiedene Begriffe bezogen auf die Phantasie angeführt, wie etwa, Phantasiasten, Phantasma oder Phantasiodocetae, welche heute fast vollständig ausgelassen und in Vergessenheit geraten sind. Allerdings wird die kreative Leistung der Phantasie in diesem Lexikon aus dem 18. Jahrhundert noch durchwegs negativ bewertet, Personen, die sie anwenden, werden als Ketzer oder Narren bezeichnet. Interessant ist auch die Beschreibung eines „Phantasmatum Compositio oder Phantasmatum Divisio. Ersteres soll eine Verknüpfung natürlich zusammenpassender Teile sein, zweiteres eine Separierung. Wenngleich hier wohl die Rede von keiner künstlerischen Leistung sondern von einer reinen inneren Phantasieleistung des Menschen ist, kommt sie einer Beschreibung phantastischer Kunst schon nahe, wohl aber unbeabsichtigt.[72]

Einen anderen Begriff der Phantastik verwendete Vincenzo Danti im 16. Jahrhundert, nämlich den der „Chimären“. Der Begriff soll in dieser Bedeutung auch schon in der Antike verwendet worden sein. Er wurde im 16. Jahrhundert, teils auch mit der Zugabe „phantastische Chimären“[73] als Synonym für das Groteske verwendet und ist weitgehend mit ihm wie auch mit dem noch jüngeren Begriff des Phantastischen ident.[74] Synonyme des Phantastischen waren in verschiedenen Zeiten etwa auch das Absurde, Bizarre, Monströse, Skurrile, Kuriose, Abnorme oder das Trugbild. Seit Ende des 20. Jahrhunderts kam der Begriff des Surrealen, aufgrund der großen Popularität des Surrealismus als umgangssprachliches und selbst wissenschaftlich unachtsam gebrauchtes Synonym des Phantastischen hinzu. Die surrealistische Kunst verwendet zwar unzählige phantastische Elemente, kann aber als eigene Kunstform mit sehr starken konzeptionellen und sogar politischen Grundsätzen nicht synonym mit einer medienübergreifenden ästhetischen Kategorie sein.

---

[72] Vgl. Grosses vollständiges Universallexikon. (Original 1741), 1961, S. 1741-1744.
[73] Vgl. Orlando Innamorato Di Matteo M. Bojardo, Rifatto Da Francesco Berni. Tomo II., 1806.
[74] Vgl. Scholl, 2004, S. 95 ff.

Eine Utopie ist, laut Heuermann, die Kombination von Regression und Progression, man versucht ein Paradies in der Zukunft zu finden. Konträr dazu ist die Dystopie zu sehen, die negative Utopie, häufig in Endzeitszenarien der Science Fiction etabliert. Die Utopie wird als Genrebezeichnung, als spezielle Form der Phantatsik verwendet.

Science Fiction ist eine noch relativ junge Kategorie und der Phantastik untergeordnet. Sie ist ein besonders stark zeitlich fixierter Teilbereich der phantastischen Kunst. Der Begriff wurde ab 1926 vom US-amerikanischen Verleger und Autor Hugo Gernsback geprägt. Er gab eine Zeitschriftenreihe mit dem Titel „Amazing stories" heraus, welche Werke E.A. Poes, Jules Vernes, H.G.Wells etc. inkludierte. Damit machte er diese zu Klassikern der Science Fiction, obwohl die Bezeichnung des Genres erst neu entstanden war. Im deutschsprachigen Raum wurde Science Fiction erst nach dem 2. Weltkrieg populär. Für die amerikanischen Phantastikforscher dieser Zeit galt die Science Fiction als wichtigster und herausragender Teilbereich der Phantastik und deckte auch Teile des „fantastique" des französischen Sprachraums ab.
Science Fiction spielt fast immer in einer dystopischen Zukunft und benützt pseudo-wissenschaftlichen Erklärungen. Es wird nach logisch erscheinenden Erklärungen für phantastische Inhalte gesucht, da sie in der Zukunft zum Alltag gehören sollen. Das Unentdeckte war außerdem etwa mit Reisen zum „Ende der Welt" ein beliebtes Thema der Science Fiction. Bis ins 19. Jahrhundert waren Reisen zu den Polen noch etwas unmöglich, phantastisch Erscheinendes. An diesen Orten konnte noch Phantastisches vermutet werden, da sie noch nicht vom Menschen erkundet worden waren. Später mussten derartige Phantasien von der Erde in den noch unerkundeten Weltraum verlegt werden. Science Fiction nutzt demnach die Legitimation ferner Orte und Zeiten. Die Erforschung der Erde und von Teilen des Weltraums machen eine geographisch angesetzte Science Fiction immer schwieriger. Die Autoren setzten ihre Geschichten im 20. Jahrhundert also immer mehr im zeitlichen Rahmen der ferneren Zukunft ein, da die Science Fiction immer auf den Faktor des noch Unbekannten, noch nicht Erklärbaren setzt. Zur Beglaubigung werden gerne Formen wie Augenzeugenberichte, fiktive Zeitungsartikel, Ich-Erzähler etc. eingesetzt, um die pseudo-wissenschaftlichen Thesen zu beglaubigen. Die Science Fiction beabsichtigt also durchaus eine gewisse „realistische" Glaubwürdigkeit, anders etwa als das Märchen, welches zur Gänze ohne Beglaubigungsformeln auskommt und das

phantastische Geschehen als solches zulässt. Die Unterteilung in phantastische Formen, welche Legitimationen des Phantastischen nützen und welche die dies nicht tun, erscheint eine grundlegende inhaltliche Unterteilung der Phantastik zu sein. Science Fiction möchte in keine andere Welt ausschweifen, sie möchte die reale Welt auf den Kopf stellen und zumindest, wenn man sich auf die Geschichte einlässt, auch verwirren.
Fanfan Chen berichtet über die chinesische phantastische Literatur, die sog. Zihguai, welche definitorisch der europäischen Science Fiction nahe stehen. Die Zhiguai stellten sich, wie die westliche phantastische Kunst, als Gegenphänomen der Kunst dar, sie passten nicht zur herrschenden konfuzianischen Lehre. Erste Studien von Fang Zhengyao untersuchten - wie auch in der westlichen Theorie - den Unterschied und Kontrast phantastischer und realistischer Theorien. Der etymologische Ursprung des Wortes Zhiguai lag beim Daoist Zhuang Zi und stand für abnormale, seltsame Vorfälle, seit Ende der Tang Dynastie galt Zhiguai dann als literarisches Genre. Daoistische Schriftsteller hatten eine andere Auffassung phantastischer Literatur als westliche Literaten. Phantastisches sei nicht irreal, da man ja nicht wüsste ob es nicht in der Zukunft real werden würde.
Aufgrund fehlender deutschsprachiger bzw englischsprachiger Literatur über die Phantatsik in anderen Sprachräumen können diese Bereiche leider nicht weiter ausgebaut werden.

„Fantasy“ gilt heute als Bezeichnung für phantastische Populärliteratur und phantastische Filme. Manchmal tritt dabei die Unterteilung in Heroic und High Fantasy auf, erstere zeichnet sich vor allem durch brachiale Gewalt aus, die zweitere ist gemäßigter, die meisten populären Fantasy Bücher und Filme gehören dieser Kategorie an. Im „Die Zeit Lexikon“ wird Fantasy im Gegensatz zu Science Fiction erwähnt, wobei Fantasy zeitlich immer rückbezogen und Science Fiction immer zukunftsbezogen sei.[75] Diese Trennung ist jedoch oft wenig sinnvoll, da sie die Gegenwart als Handlungszeit auslässt. Phantastik, deren Fiktion in der Gegenwart angesiedelt ist, wird im 21. Jahrhundert immer häufiger, besonders im Bereich der Jugendliteratur. Weitere Subgenres der Fantasy sollen Contemporary und Urban Fantasy sein, aber auch die Funny oder Light Fantasy mit stark humoristischen oder parodistischen Zügen. Bei der Contemporary und Urban Fantasy

[75] Vgl. Die Zeit. Das Lexikon in 20 Bänden, Band 4, 2005, S.440.

spielen meist in der Gegenwart. Die Tatsache, dass die Trivialliteratur die Einordnung in der Gegenwart nicht mehr scheut, scheint mit einer generellen Offenheit gegenüber dem alltäglichen Phantastischen und weniger benötigten Legitimationen zu erklären sein. Simon Spiegel erklärt den Unterschied so, dass Science Fiction vorgibt, real und plausibel zu sein, während Fantasy und Märchen dies nicht tun. Fantasy ist demnach strukturell mit dem Märchen verknüpft. „Der Unterschied zwischen SF und Märchen ist nicht, dass eines der beiden grundsätzlich möglicher wäre, sondern dass die SF dies behauptet.“[76] Es stehen sich die Welt der Technik und die Welt der Magie gegenüber. Feen, Zauberer etc. werden eindeutig als irreal erkannt, die Science Fiction möchte ihre Wunder allerdings durch technischen wissenschaftlichen Fortschritt und nicht durch Magie erklären. Der Science Fiction Film hält sich fast immer an eine klassische Form der Narration, geht man von David Bordwells Modell aus[77]. Die klassische illusionistische Erzählstrategie soll nicht gebrochen werden, um Autentizität zu suggerieren. Es wird keine metaphorische Interpretation angestrebt, es gibt keine Durchbrechungen der Fiktion wie im Art Cinema.
Fantasy als eigenes Genre entstand erst im 20. Jahrhundert, vor allem durch den kommerziellen Erfolg von J.R.R Tolkien und C.S. Lewis. Sie wurde ebenfalls, wie auch die Science Fiction, durch die sog. Pulp-Magazine populär. Darko Suvin nennt das phantastische Element in der Science Fiction „Novum“. Die Terminologie verweist eindeutig auf das neue Unbekannte, vielleicht aber zukünftig Erklärbare.[78]

Im Vergleich zum ebenfalls sehr populären Phantastik Genre “Fantasy“ zeichnet sich das Horrorgenre vor allem durch die Aussichtslosigkeit und Ausgeliefertheit der Akteure aus. Hans Richard Brittnacher deutet den Horror als Sinnbild der Fremdbestimmtheit und der Machtlosigkeit des Individuums angesichts übermächtiger Monster. „Fantasy, in ancient times and now, says that you can win – at least in a limited way – the human struggles against pain, defeat and death. Horror says, no way.”[79] Zudem kommt die Morbidität des Genres, die brutale Zur-Schau-Stellung der Sterblichkeit und Austauschbarkeit des Menschen. Nur wenige Figuren sind im Horrorgenre nicht austauschbar und diese wenigen

[76] Spiegel.- In: Outer Space. Reisen in Gegenwelten, 2009, S. 108.
[77] Vgl. Bordwell, David: Narration in the fiction film.- London: Routledge,1993
[78] Vgl. Suvin, 1979.-Nach: Spiegel.- In: Outer Space. Reisen in Gegenwelten, 2009, S. 107.
[79] Vgl. Brittnacher.- In: Möglichkeitssinn, 2000

symbolisieren meist den Wunsch nach Moral, oder den Wunsch nach der Sinnhaftigkeit moralischen Verhaltens Übrig bleibt meist ein zumindest großteiles guter Mensch, mit dem sich der Zuschauer identifizieren soll.

III.1.2 Realistisch – Fiktiv - Phantastisch

Nicht nur die Begriffe realistisch und phantastisch stehen sich oppositional gegenüber, auch die Begriffe fiktiv und phantastisch tun dies. Die Fiktivität jeder Kunst stellt ein entscheidendes Definitionsproblem des Phantastischen dar. So müsste man eigentlich sagen, jede Kunst ist phantastisch und unterscheidet sich rein in der Intensität des Unwahrscheinlichen, im Grad der Abstraktion und Umformung der Wirklichkeit. Die Künstlichkeit der Kunst ist etwas Unumgängliches, denn selbst die intendierte reine Darstellung der Realität ist nicht gleich der Realität, ein Abbild enthält stets verschiedene Konnotationen und ist bestimmten historischen und persönlichen Darstellungskonventionen unterworfen. Diese Vieldeutigkeit selbst scheinbar realistischer Kunst ist es, welche die Kunst und deren Analyse so spannend macht. Kunst ist immer auch ein Abbild des Künstlers und seiner Zeit. So ist zumindest die Absicht des Künstlers unterscheidbar, etwas „Realistisches“ oder „Nicht-Realistisches“ darzustellen bzw. überhaupt nicht darzustellen. Wenn es das Gegenstück, die „realistische Kunst“ gar nicht gibt und diese wird spätestens nach der Zeichentheorie des 19. Jahrhunderts obsolet, so wird doch ein Hauptargument vieler Theorien des Phantastischen entkräftet, der Gegensatz zum Realistischen. Im Sinne der Erkenntnistheorie ist nicht einmal die Realität eine eindeutige Grundlage. Wenn es aber dieses Realistische in der Kunst gar nicht gibt, dann kann es auch keine eigene Kategorie des Phantastischen geben. Das Definitionsproblem erscheint als Grundzug des Phantastischen. Phantastik ist ein Spiel mit der Realität, welche sie neu zusammensetzt, irritiert und umstrukturiert. Phantastisches ist eine Unterkategorie des Fiktiven welches in Opposition zum Realen steht. Fiktives erklärt Manuela Pietraß damit, dass es nur „auf sich selbst bezogene Sinnbezüge enthält“, eine gewissermaßen in sich geschlossene eigene Realität erzeugt. Auch das Phantastische ist damit grundlegend vom Realen abgeschlossen, kann dieses aber beeinflussen.

Die Realität der Phantastik ist also nicht per se eine absolute Konstante. Spätestens bei der Phantastik des 20. Jahrhunderts kann die Gegenüberstellung Realistik und Phantastik nicht

mehr greifen, wie auch T. Todorov feststellte. Auch Andrzej Zgorzelski schrieb in seinem Artikel „Zum Verständnis phantastischer Literatur“, dass real und phantastisch keine Gegensätze wären und richtet sich, trotz der eigentlichen Anlehnung an Caillois Theorie der Transgression, in diesem Punkt gegen ihn. Allerdings besteht für Zgorzelski die Transgression in dem Bruch der Gesetze der fiktiven Welt, welche nicht zwangsläufig den Gesetzen der realen Welt entsprechen müssen und schlägt damit eine Brücke zwischen Caillois und Tolkiens Theorie.

Der Schweizer Literaturwissenschaftler Thomas Grob relativiert die häufig diskutierte Opposition des Fiktiven und Phantastischen:

> Es fällt dem fiktionalen Phantasieren gar nicht so leicht, nicht phantastisch zu werden, und gerade den sogenannten Realismus könnte man verstehen als Struktur der Tabuisierung, der Zähmung des Phantasmas in der Literatur. Deren illusionistischer Gestus nicht zufällig einhergeht mit einer Abneigung gegen literarische Autoreferentialität. [80]

Grob erklärt also den Realismus zum eigentlichen Konstrukt, eine strenge gesellschaftlich auferlegte Regel, an welche sich die Künstler zu manchen Zeiten zu halten hatten, um nicht den geltenden moralischen Ansprüchen zu widersprechen. Es läge als in der Natur der Kunst, ganz leicht von Fiktivem zu Phantastischen zu kommen, da diese Grenze in der Kunst, wenn überhaupt, dann nur künstlich errichtet existiert. Phantastik ist eine der ästhetischen Möglichkeiten der Kunst welche, wenn nicht explizit „verboten“, ganz natürlich eingesetzt werden kann. Man kann lediglich von einem intendierten Grad der Phantastik bei nicht explizit dem Realitätsanspruch unterworfener Kunst sprechen. Auch in meiner Wirkungsstudie werde ich später von einem Phantastikgrad sprechen, je nach Intensivität der Nutzung phantastischer Elemente. Es gibt nicht DIE Phantastik, sondern eine in allen Kunstformen bestehende Möglichkeit der Inkludierung verschiedener möglicher phantatsischer Elemente.

[80] Grob.-In: Phantastik: Kult oder Kultur, 2003,S.171.

III.2 Ursprünge

Phantastische Kunst existiert bereits seit den ersten erhaltenen, von Menschen geschaffenen, Grafiken und Schriften. Ihr Ursprung liegt in mythischen Darstellungen bildlicher und schriftlicher Natur. Hochzeiten phantastischer Kunst waren das 16. Jahrhundert, der Sturm und Drang, die Romantik und die Moderne.

Den ältesten archäologischen Fund phantastischer Kunst stellt eine Skulptur aus der Altsteinzeit (etwa 35 000 v. Chr.) (Abb.1) dar. Es ist eine plastische Darstellung eines Fabelwesens, ein Löwenmensch bzw. ein aufrecht gehender vermenschlichter Löwe. Weitere Funde aus dieser Zeit bildeten stets nur entweder Mensch oder Tier ab. Deswegen ist es möglich, dass es sich hierbei lediglich um die Darstellung eines Schamanen handelt, welcher ein Löwenfell auf dem Kopf trägt. Ob diese Form der religiösen Verkleidung auch zum Bereich phantastischer Kunst gehören kann wird etwas später untersucht.

Abbildung 1
Löwenmensch

Verfolgt man die Spuren phantastischer Figuren und Szenarien zurück, so findet man ihren Ursprung immer in Mythen, Sagen und Legenden. Ihr ursprünglich mythologischer Sinn ist allerdings meist kaum mehr vorhanden bzw. in Vergessenheit geraten. Mythen sind geglaubte religiöse Narrationen. „Survivals“ nennt Gabriele Brunner Ungricht[81], die Teile der Mythen, welche überlebt haben und in der Kunst weitergeführt werden, allerdings ohne ihre ursprüngliche Bedeutung. Die Nachfahren des Mythos in der Kunst sind entwurzelte Glaubenselemente, „Überbleibsel“ des Volksglaubens. Der Glaube an die Wahrheit des zu Grunde liegenden Mythos wird schon im noch relativ nahe stehenden Märchen negiert.

Mythen halfen, die Welt zu ordnen und zu erklären bevor diese Funktion von der modernen Naturwissenschaft übernommen wurde. In der Moderne verlieren sie an Bedeutung, werden aber als kollektive Bilder in Kunst und Alltagskultur weiterhin zitiert und persifliert. Sie waren ursprünglich sehr bewegliche variable Geschichten, welche von

[81] Vgl. Brunner Ungricht, 1964.

Dichter zu Dichter stark variierten. Für die alten Griechen bedeutete „Mythos“ ursprünglich alles, das erzählt wurde, alles Narrative. Erst mit zunehmender Ablehnung der Mythen in der Neuzeit wurden diese zu starren toten Konstrukten. In der phantastischen Kunst lebte ihre Variabilität, wenn auch der religiösen Bedeutung enthoben, weiter. Der Kulturwissenschafler Hartmut Heuermann[82] z.B. sieht die Phantastik als kulturelle Domestizierung und Adaptierung des Mythisch-magischen. Für ihn ist Phantastik nicht vom Leben abgehoben sondern basiert auf dem Aberglauben der Menschen welcher immer noch - wenn auch abgeschwächt - existiert, seine Figuren sind außerdem zu kulturellen Archetypen geworden. Die Wirkung phantastischer Kunst basiert laut Heuermann auch auf den übergebliebenen Keimen des Aberglaubens. Im 19. Jahrhundert lebte eine Begeisterung für Übersinnliches wieder auf. Etwa seit den 1860er Jahren begann man sich in England für die neu aufkommende Parapsychologie zu begeistern. Es wurde der „ghost club“ mit Ziel der Erforschung von Geistern gegründet. Diese Begeisterung, die durchaus auch mit dem schönen Schauer und der Freude an der Angst nach Caillois zu vergleichen, ist hält mit einigen Unterbrechungen bis heute an.

Adorno, Horkenheimer und Benjamin untersuchten bereits die Präsenz antiker Mythen in der Moderne. Mythen stehen in der Moderne nicht für sich selbst, sondern werden zum Symbol für etwas anderes, die Psychoanalyse sieht sie als Archetypen menschlichen Verhaltens an, wenn auch verdichtet und übertrieben. Hartmut Heuermann interpretiert Mythen in der Moderne als Realitätsflucht, als Rückbesinnung auf weniger komplexe Strukturen und Zusammenhänge, auf eine verständlichere Welt. Mircea Eliade[83], welcher zahlreiche Schriften über phantastische Literatur überwiegend in französischer Sprache verfasste, sah den Mythos als Grundlage des Lebens an, als einzige Konstante in der Realität der Menschen. Die Mythenforschung spricht außerdem von einer periodisch notwendigen Rückkehr zum Mythischen, zu trieb- und lustgesteuertem Primitivem. Hartmut Heuermann beschreibt den Wandel der westlichen Kultur vom gelebten, geglaubten Phantasma zur reinen Einbildung. Als Beispiel wird die Identifikation mit einer gespielten Rolle bei Urvölkern genannt. In rituellen Tänzen wird ein Tänzer hier wirklich als Gott verehrt, im Bild der Menschen vollzieht sich eine Metamorphose, an Stelle der

[82] Vgl. Heuermann, 1994.
[83] Vgl. Hildenbrock, 1996.

Persönlichkeit des Tänzers tritt die des Gottes. Während Mythen in unterschiedlichen Kulturen verschiedene gestalterische Ausprägungen erhalten und etwa die gleichen Figuren in verschiedenen Kulturen verschieden konnotiert sind, sind die Grundthemen meist klare Antagonismen, wie Gut und Böse, Liebe und Hass, Reichtum und Armut, Grenzen und Übergänge, Krieg und Frieden, oder auch gottgegebene Schönheit und makellose Helden bzw. hässliche Bösewichte. Roland Barthes tendiert zu einer sehr allgemeinen Definition von Mythen in der Moderne, alles das mit einer zweiten Bedeutung belegt und diese von einem Kollektiv anerkannt wird, sei ein Mythos. Mythen versuchen die Welt vereinfacht, schematisch zu erklären, wenn überhaupt sind sie im Musikvideo jedoch nur bruchstückhaft vorhanden oder auf Grundstimmungen reduziert, etwa in Form der alles überwältigende Liebe, des nachdenklichen Strandspaziergangs, des Regen der Trauer. Besitimmte emotionale Situationen werden also mit konkreten Bildern und Situationen verbunden. Tanja Bussse fasst in ihrer Publikation „Mythos im Musikvideo“ mythische Symbole als Stellvertreter auf, als Boten des Unsagbaren. Kunst und Unterhaltungskultur dürfen Mythen aufgreifen, gesellschaftlich legitimiert durch ihren artifiziellen, ästhetischen Charakter, an antike Mythen tatsächlich zu glauben wäre dagegen gesellschaftlich nicht anerkannt. Es sind jedoch vielmehr die Mythen des Alltags, um es mit Roland Barthes zu sagen, die Klischees und Konventionen, welche in Alltagskultur und auch im Musikvideo Verwendung finden, ohne oft als solche identifiziert zu werden. Glaube an Außerirdische, Magie und phantastische Wesen spielt allerdings auch immer noch für viele Menschen eine Rolle abseits religiösen Glaubens. Steven Spielberg kommentierte seinen Film „Unheimliche Begegnungen der dritten Art“ als keinen Si Fi oder Zukunftsfilm, vielmehr sei es ein Film über real existierenden Glauben der Amerikaner und solle bildlich darstellen wie sich dieser Glaube äußert.

Eine damit ähnliche Annahme vermutet die Grundlagen phantastischer Kunst in kollektiven Archetypen. Damit werden auch bestehende Parallelen phantastischer Wesen und Narrationen in unterschiedlichen Kulturen erklärt. Mythische Grundstrukturen scheinen demnach nur bedingt von der eigenständigen Tradition einer Kultur abhängig zu sein, sondern vielfach kollektiv menschlich zu sein. C.G. Jung konzentrierte sich in seiner Arbeit auf das kollektive Unbewusste und kollektive Archetypen, welche über kulturelle Grenzen hinaus, global funktionieren. Märchen verschiedener Kulturen und Zeiten weisen

ähnliche Charaktere und Strukturen auf. Gabriela Brunner Ungricht begründet dies mit den kollektiven Archetypen, wobei es internationale und auch einige nationale, nicht kollektiv archetypische Motive gäbe. In der Märchenforschung gibt es allerdings ein zweites Modell zur Erklärung der globalen Parallelen, die „finnische Schule“ sucht nach den Ursprüngen einer Erzählstruktur, indem die historisch ersten Überlieferungen einer Narration ausfindig gemacht werde und danach eine Verbreitungsstruktur einzelner Narrationen aufgestellt werden soll. Man geht davon aus, dass anhand der Märchen die sukzessive Weitergabe mythischen Gedankenguts über Landesgrenzen hinweg gezeigt werden kann. Die Urform eines Märchens wird meist im fernen Osten, besonders in Indien, vermutet. Jan de Vries[84] geht davon aus, dass Märchen erst entstehen, wenn eine mythische Kultur von einer rationalistischen abgelöst wird. Dennoch ist eine unbewusst wirkende Kraft der archetypischen mythischen Figuren und Szenarien weiterhin denkbar. Mythen sind relativ eindeutig konnotiert. Sagen gelten als Erzählungen von wahren Begebenheiten. Phantastische Kunst jedoch ist vieldeutig, da sie ihren Ursprung verloren hat.

Eine bedeutende Quelle phantastischer Kunst sind die Wundersammlungen seit dem Mittelalter. Ein besonders umfangreiches und ungewöhnliches Werk stammt jedoch aus der Zeit des Barock. Giovanni Bonifazio Bagattas Werk „Admiranda orbis christiani“ von 1680. Laut Irmgard Wirtz wurden Wunder bis ins 18. Jahrhundert als wahre Begebenheiten anerkannt, erst später wurden sie auch als innere Prozesse gewertet und allegorisch aufgefasst. Bagatta nahm sich ein Vorbild an den beiden großen Wundertheorien von Augustinus und Thomas von Aquin aus dem 16. und 17. Jahrhundert. Während Augustinus die gesamte Natur als Wunder auffasste gab Thomas von Aquin 3 Arten von Wundern an: Wunder der Substanz (absolute Neugestaltung/Unmöglichkeit), Wunder des Subjekts (etwa 2 verschiedene Lebewesen in einem Körper kombiniert, es ist nur die Kombination/Fragmentierung wunderlich nicht die Einzelteile), Wunder des Modus (ein Wunder, welches auch die Natur hervorbringen könnte, allerdings nicht mit denselben Mitteln). Wirtz hebt den narrativen Charakter von Wundern hervor, sie müssen erzählt werden, um als Wunder zu gelten, stellen also auch ein nahtloses Bindeglied zu

[84] Nach: Brunner Ungricht, 1964.

phantastischen Erzählungen dar. Wundererzählungen und Auflistungen waren außerdem Teil christlicher Propaganda.

Als dritter, ebenfalls mit den ersten beiden Theorien verbundener Ansatz, kann der Ursprung phantastischer Kunst in den phantastischen Reiseberichten liegen, welche für wahr gehalten wurden. Spätere Bezüge darauf stellen in diesem Fall ebenfalls eine Entwurzelung dar. Bereits in der Antike gab es etwa in Alexandria Berichte über Wunder in Indien. Diese wunderlichen und wunderbaren Reiseberichte konnten ihren Status durch die Schwierigkeit des Reisens und die völkerübergreifende Unkenntnis der Ferne erhalten. Sie stehen zwischen Mythos und Sensationsbericht. Einerseits überlieferten sie adaptierte Mythen anderer Völker, konnotieren sie neu, stellten sie als wahrhaft beobachtet dar. Es ist einfach, über etwas zu schreiben, das kaum jemand der Zeitgenossen je gesehen hat und dort über phantastische Begebenheiten zu erzählen, welche aufgrund des Unwissens für wahr gehalten werden können. Visuelle Legitimationsmittel, wie Fotographie oder Film, gab es zu dieser Zeit noch nicht. Nur der Erzähler und wenige Eingeweihte wussten von der Unwahrheit ihrer Erzählungen.
Berühmte Reiseberichte der Antike stammten etwa von Ktesias von Knidos oder Plinius dem Älteren. Diese prägten das antike Bild Indiens in Griechenland. In verschiedenen phantastischen Reiseberichten, welche Dokumentarcharakter beanspruchten ist die Rede von Bauchgesichtern, Kynokephalen, Einäugigen, Einfüßigen und Kopflosen. Später finden sich Reiseberichte etwa im Volksbuch des Herzog Ernst oder bei Megathemes. Einige der Reiseberichte stützten sich auf die kirchliche Autorität um die Wahrheit ihrer Aussagen zu bekräftigen.

Neben oder mit den Mythen, den phantastischen Reiseberichten und dem kollektiven Unterbewusstsein sollen auch tatsächliche Beobachtungen, Anomalien der Natur eine Rolle für die Entwicklung phantastischer Wesen in der Kunst gespielt haben. Menschliche und tierische Missbildungen könnten als Vorlage für zu viele oder zu wenige bzw. abnorme Körperteile phantastischer Wesen gedient haben. Eventuell sind sie sogar reale Grundlage der mythischen Wesen, welche man sich nicht erklären konnte, und somit einer mythischen Erklärung bedurften. Menschen und Tiere mit Missbildungen wurden früher, aufgrund der Unerklärlichkeit ihres Erscheinungsbildes, als Monster bezeichnet. Der

Begriff des Monsters stammt von dem lateinischen monstrare, zeigen ab. Es wurde oft als Hinweis auf zukünftige Geschehnisse interpretiert. Wer etwa ein Monster zu Gesicht bekam, dem drohte zukünftiges Unheil. Die Unkenntnis der Genetik und Auswirkungen von Inzucht führten häufiger zu Missbildungen. Die Faszination für das „reale Monster" hielt sich bis ins 20. Jahrhundert mit den Freak-Shows und Kuriositätenkabinetten. Missbildungen galten einerseits als abstoßend, andererseits als Sensation. Dieses Spiel mit der Lust am Abnormen zwischen Abscheu und Sensationsgier setzte sich in der Angstlust und Interesse am Abnormen in der phantastischen Kunst fort. Von einem Dr. Schatz stammt die 1901 erschienene Publikation „Die griechischen Götter und die menschlichen Mißgeburten", worin er das Erscheinungsbild griechischer Götter menschlichen Anomalien zuschreibt. Sein Ansatz wurde danach stark kritisiert, aber auch weiterentwickelt und adaptiert.

Mythos, Reisebericht, kollektives Unbewusstes und Missbildungen können als Grundlagen phantastischer Kunst, als Anregung phantastischer Künstler - sowohl bewusst als auch unbewusst - gesehen werden. So ist es zumindest nicht die romantische rein kreative Phantasie, welche diese Szenarien und Wesen hervorbrachte, die Natur und die psychische Konstitution des Menschen und der Drang nach Erklärungen für die eigene Existenz können als Vorlage oder Grundlage gelten.

III.2.1. Individuelle Begründungen

Als Begründung für die Wahl phantastischer Sujets bei einzelnen Kunstwerken, werden verschiedene Begründungen genannt. Warum phantastische und nicht naturalistische oder realistische Inhalte vom Künstler gewählt werden, kann unterschiedliche Ursachen haben. Im Folgenden wurden verschiedene Theorien unter 3 Kategorien zusammengefasst:

1. Persönlichkeit des Künstlers:

   Oft wird die Psyche des Künstlers als Ausgangspunkt für die phantastische Thematik herangezogen. Drogenkonsum, Exzentrik, labile oder psychisch kranke Persönlichkeiten tendieren demnach stärker zum Ausdruck mittels der phantastischen Kunst.

2. Intention:

Die Intentionen der Künstler sind vielschichtig, manche wollen durch phantastische Kunst schockieren, unterhalten oder zum Träumen anregen, andere wollen damit die Psyche und das Unbewusste des Menschen ergründen und darstellen. Manche möchten kritisieren, parodieren, den Horizont erweitern oder besonders anspruchsvoll wirken. Wie in Kapitel III.1. beschrieben, können die allgemeinen Ursprünge phantastischer Kunst auch eine konkrete Inspiration einzelner Kunstwerke liefern. Glaubt der Autor selbst an die dargestellten phantastischen Begebenheiten, dann wird er sein eigenes Werk nicht als phantastisch ansehen.

3. Historische Situation/ Inspiration:
   Gesellschaftliche/politische Lebenswirklichkeit wird bewusst oder unbewusst in die phantastischen Werke eingeschrieben. Dabei kann sowohl die persönliche als auch die allgemeine Lebensrealität Ausgangspunkt sein.

Ad 1. Hartmut Heuermann erwähnt, dass der Forscherkreis um E.T.A. Hoffmann die damals neue Droge LSD als „Phantastikum" bezeichnete. Die Droge erzeugte Bewusstseinszustände, welche mit psychischen Krankheiten vergleichbar waren und einem phantastisch Werden der realen Welt für den jeweiligen Konsumenten glichen. In Künstlerkreisen war es sehr beliebt die Droge als Inspirationsquelle miteinander zu teilen. Manche, wie etwa die Surrealisten (wobei sich auch hier nicht alle Mitglieder daran hielten), lehnten sie allerdings kategorisch ab, da sie nicht zu ihrer Selbstdefinition passte bzw. nicht zu ihrer Definition phantastischer Kunst als Wahrheitssuche. Um Wahrheit zu erfahren, wollten sie nicht berauscht sein, sondern mittels Traumaufzeichnung und spontanem, automatischen Arbeiten tiefer in die eigene Psyche vordringen. Der Begriff des Phantastikums wurde später durch den der „psychedelischen Droge ersetzt. Aufgrund dieser möglichen anderen Bewusstseinszustände begann allerdings auch eine neue Verteufelung phantastischer Kunst. (siehe auch Kapitel I)
Marianne Kesting bezeichnete in Ihrem Essay „Negation und Konstruktion" Phantastik als gebaute, strukturierte Imagination[85] also gewissermaßen als Beherrschung der kreativen freien Phantasie. Christine Ivanović meint allerdings, dass die Bilder Geisteskranker nicht zur phantastischen Kunst gerechnet werden können, da für die Definition phantastischer

[85] Vgl. Kesting.- In: Positionen der Negativität 1975.

Kunst eine Abweichung vom realen Ordnungssystem zu erkennen sein muss. Geisteskranke hätten gar nicht mehr an diesen Regeln teil und könnten deswegen auch keine Gegenbilder schaffen.[86] Selbst in diesem Artikel von 2003 ist also immer noch der starke Wunsch vorhanden, Phantastik anhand ihres Gegensatzes zum Realen zu definieren.
Hartmut Heuermann erwähnt auch Mary Bernard, welche in ihrer Beschreibung des Drogenkonsums noch weiter geht und alle mythischen Bilder und spirituellen Erfahrungen auf Drogenkonsum zurückführt, dafür beruft sie sich auf den sehr üblichen Drogenkonsum in ursprünglichen Kulturen und bei Stammesritualen. Mythische Bilder tauchten unter Drogenkonsum auf und wurden dann tradiert und zu Archetypen auch des nüchternen Geistes, zu Symbolen des Magischen in der Welt. Heuermann zitiert auch die Drogenerfahrungen eines Arztes, welcher unter Drogenkonsum mythische Bilder sah und dies sofort darauf zurückführte, dass diese hier ihren Ursprung hätten. Drogen, vor allem LSD, werden als bewusstseinserweiternd dargestellt, als Aufhebung geistiger Schranken, Personen erleben oft frühere Zeiten, eigene pränatale Zeiten oder sogar antike Lebensweisen.
Gerne brachte die Psychologie phantastische Kunst und psychische Krankheit in Zusammenhang. Insassen geschlossener Anstalten neigten besonders zum Ausdruck mittels phantastischer Kunst. Manche Phantastiktheorien stützen sich rein auf die psychische Verfassung der Künstler, um die Wahl phantastischer Kunst zu erklären, demnach neigen psychisch labile, exzentrische und selbstverliebte Persönlichkeiten eher zum Ausdruck mittels phantastischer Kunst. Georges Jaquemin meint in Anlehnung an Pierre-Georges Castex, eine Nähe von pathologischen Zuständen des Dichters und phantastischer Literatur feststellen zu können, als Beispiele nennt er Claude Seignolle, Nerval und Maupassant.[87]

Ad 2. Die Intention phantastischer Künstler bewegt sich meist zwischen den beiden Extremen der Realitätskritik und Realitätsflucht. Weiters kann der Künstler mit Phantastik versuchen Übermenschliches, Überwirkliches oder die wahre Natur der Dinge darzustellen und nach einer höhere Wahrheit suchen. Diese Forderung liegt der surrealistischen Kunst

[86] Vgl. Ivanović.- In: Phantastik: Kunst oder Kultur?, 2003, S.96 ff.
[87] Vgl. Jaquemin.- In: Phaicon 2, 1975. S.35.

zugrunde. Das Unbewusste des Menschen gilt es außerdem als tiefere Wahrheit zu ergründen. Es wird mittels Traum oder veränderter Bewusstseinszustände angesteuert. Gegenläufig dazu ist die Intention reiner Unterhaltung. Intention und Wirkung phantastischer Kunst können auf 2 Achsen eingeordnet werden, zwischen Realitätskritik und Realitätsflucht und zwischen reiner Unterhaltung und tiefgründiger Wirklichkeitserforschung. In der Phantastik kann das Endergebnis all dieser Intentionen prinzipiell gleich aussehen. Es kann davon ausgegangen werden, dass Phantastik, unabhängig von der Intention des Künstlers, stets diverse Reaktionen auslösen kann, wenngleich eine gewisse Lenkung, ein Spiel mit Symboliken bestimmte Wirkungstendenzen verursacht.

Ad 3. Hans Holländer spricht in Bezug auf Gustafssons Studie zum Phantastischen von der Unerklärbarkeit der realen Welt als Bedingung für die Entstehung phantastischer Kunst.[88] Damit wäre Phantastik auch untrennbar mit der Sinnsuche des Menschen verbunden und mit der Ohnmacht einer empfundenen Sinnlosigkeit des Lebens. Gerade Kunstformen wie der Dadaismus reagieren unmittelbar auf diese Sinnlosigkeit, zeichnen sie heraus und machen die Absurdität des Lebens damit greifbarer. „Wahrlich, es würde euch bange werden, wenn die ganze Welt, wie ihr es fordert, einmal im Ernst durchaus verständlich würde. Und ist sie selbst diese unendliche Welt nicht durch den Verstand aus der Unverständlichkeit oder dem Chaos gebildet?“[89] Dies schrieb Friedrich Schlegel über die prinzipielle Unverständlichkeit der Welt.

Phantastik gilt auch als Kompensation in zu sehr auf die Realität gerichteten Zeiten. Sie ermöglicht eine Realitätsflucht in harten Zeiten und wird als Übergangs- und Schwellenphänomen[90] bezeichnet, da sie in Zeiten großer Veränderung gehäuft auftritt. Lehmann bezieht sich mit seiner Definition des Schwellenphänomens auf die Übergangsstadien von einer Epoche und Ordnung zur nächsten, z.B.: zu Beginn des 20. Jahrhunderts oder der Übergang von Klassik/Romantik zum Frührealismus. Phantastik wäre damit eine Art Endzeitphänomen, welches dem sinnlos Gewordenen versucht, neuen

[88] Vgl. Holländer.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 76.
[89] Schlegel.- In: Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe. Erste Abteilung: Kritische Neuausgabe, Band 2 1967, S. 369.
[90] zB.: Vgl. Lehmann.- In:Phantastik- Kunlt oder Kultur?, 2003

Sinn einzuhauchen und gerade in diesen Zeiten mittels Gesellschaftskritik auf ein großes Publikum stößt. Roger Caillois bezeichnete Phantastik als „Kompensation für ein Übermaß an Realität“ und bezog sich damit direkt auf seine Zeit, die Zeit rund um den 2. Weltkrieg, in der man aufgrund der harten Realität nur zu gerne manchmal in eine andere, übernatürliche Welt mental flüchten wollte. Ein Übermaß an Realität, den Verlust des Wunderbaren im Leben, will er auch für das Aufkommen einer neuen Gattung Phantastik im Zeitalter der Aufklärung verantwortlich machen und für die Hochzeit dieser Gattung in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Mit seiner Erklärung war Caillois durchaus nicht alleine und konnte sich auf bedeutende Theorien stützen. so schreibt z.B.: Dieter Penning in Bezug auf Adornos „Dialektik der Aufklärung“: „Phantastik kann nur in einer Welt zum Problem werden, die sich der rationalen Erklärbarkeit allen Geschehens verschrieben hat. In einer Zeit, in der sich Vernunft selbst absolut setzt, entsteht immer eine dialektisch zu verstehende Gegenströmung, die diesem Anspruch den Kampf ansagt“[91] Penning sieht die Entstehung von Phantastik und die Ursache der Hochzeiten der Phantastik immer als Reaktion auf zu auf den Realismus fixierte Zeiten und Künste, so identifiziert er etwa den bürgerlich–realistischen Roman als Ausgangspunkt für die Entwicklung phantastischer Literatur im 18. und 19. Jahrhundert. Dem Anspruch einer Analyse der „Wirklichkeit wie sie ist“, welcher an sich schon grotesk genug erscheint, wurde mit gezielter Flucht vor dieser Erklärbarkeit entgegengewirkt.

Das 19. Jahrhundert soll durch die Industrialisierung, das Abstrakte im Leben, das Ersetzen von Menschen durch Maschinen einen besonders guten Nährboden für phantastische Kunst geboten haben. In der Moderne sei sich der Mensch selbst fremd geworden, die Phantastische Kunst diene der Darstellung des Fremdseins, außerdem wird sie zur Kompensation und zur Darstellung unmenschlichen, unbegreiflichen Übels verwendet, so etwa der Grausamkeit des Krieges.

III.3 Historische Phantastiktheorien

Frühe phantastische Kunst war die Darstellung von Mythen und wurde deshalb nicht als phantastisch anerkannt. Erst viel später wurde Phantastisches bewusst wahrgenommen und

[91] Penning, Die Ordnung der Unordnung.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 45-46

analysiert. Für Platon und Aristoteles galt Kunst als Nachahmung der Wirklichkeit. Erst der Sophist Philostratos stellte in seiner Biographie „Das Leben des Apollonius von Tyana“ (3. Jhd.)[92] Imitation und kreative Phantasie als Quellen der Kunst nebeneinander, dabei war ihm die Phantasie die weitaus reichere Quelle, denn die Phantasie gebe dem Künstler sehr viel mehr Möglichkeiten. Er könne auch Dinge, die er gar nicht gesehen habe ,künstlerisch darstellen. Horaz schrieb in seinem Brief an die Pisonen, besser bekannt als „De arte poetica“, trotz seiner prinzipiellen Anerkennung der Freiheiten der Kunst, dagegen sehr abfällig über die phantastische Kunst und meinte, der Künstler würde mit derartigen unnatürlichen Kombinationen etwa aus Venuskopf und Pferdehals zu weit gehen. Er sprach „von schlechtverbundenen Ideen,[…] wie Fieberträume“[93]

Phantastikdefinitionen sind historisch und kulturell geprägt und nicht einheitlich oder kontinuierlich. Auf die Problematik der Phantastikdefinition anhand des jeweiligen Weltbildes weist auch Marianne Wünschs Publikation „Die fantastische Literatur der frühen Moderne“ von 1991 hin. „Es ist eine Frage der Situation, der Betrachtungsweise“ meint Thomas Owen in einem Interview aus den 1970er Jahren und Andrzej Zgorzelski weist darauf hin, dass es immer noch Menschen gibt, welche die Mondlandung als etwas Phantastisches im Sinne von irreal/unmöglich hielten. Selbst wenn man den kulturell-historischen Interpretationsspielraum des Möglichen, vor allem im Bereich religiösen Glaubens und Aberglaubens außer Acht lässt, kann man heute noch nicht wissen, ob neue wissenschaftliche Erkenntnisse heute Phantastisches in einigen Jahren real/beweisbar machen. Gerade im Zeitalter der Gentechnik wird die Umwelt als durchaus modellierbar angesehen und erscheinen auch phantastische Figuren, wie Einhörner oder Drachen als im Bereich des „technisch“ möglichen. Mit den Mitteln der modernen Biotechnik werden phantastische Figuren zur reproduzierbaren Wirklichkeit und die Vorstellung von Realem und Phantastischem verwischt zunehmens. Der Mensch sieht sich in der ethisch bedenklichen Lage, seine Umwelt selbst gestalten und umgestalten zu können und Phantasien real werden zu lassen. Glaube und Aberglaube beeinflussen die Definition der Phantastik innerhalb einer Zeit, das macht die Phantastiktheorie, welche fast ausschließlich

[92] Vgl. Philostratos, 3.Jhd.v.Chr.,- In: http://www.livius.org/ap-ark/apollonius/life/va_00.html. Zugriff: 6.10.2009.
[93] Horaz: Brief an die Pisonen.- In: http://gutenberg.spiegel.de/buch/4634/4. Zugriff: 28.10.2011

auf der jeweils anerkannten Definition der Dichotomie realistisch-phantastisch basiert, schwierig. Das Phantastische zeigt das Bedürfnis danach, dass nicht nur das Sichtbare existiert. Dieses Bedürfnis wird sowohl durch religiösen Glauben als auch durch die Welten der Kunst oder durch Drogenkonsum oder Tagträumerei befriedigt. Glaubt man Friedrich Nietzsche, so ist es ein Grundbedürfnis der Menschheit, ohne welches man nicht überleben könne, es sei denn man werde zum Übermensch, einem Mensch der auch ohne höheren Sinn mit einem rational unerklärlichen Leben leben kann.

Die Definition der Phantastik ist historisch stark gebunden an die Definition der Begriffe, Realität, Wahrheit und Phantasie. Eine allgemeine überzeitliche Definition scheint deshalb fast unmöglich, sind die jeweiligen Ausformungen doch stark abhängig von gerade diesen Definitionen, und es stellt sich die Frage, wie man Phantastik selbst rein ästhetisch erklären kann ohne diese vagen und historisch so stark determinierten Begriffe heranzuziehen. Was ist Phantastik, wenn nicht das Gegenteil von Realistik, was ist Phantastik wenn nicht Übernatürliches, Unnatürliches? Was passiert mit dieser Definition, wenn „die Realität“ und „die Wahrheit“ - wie schon von Platon im Höhlengleichnis beschrieben - nicht existieren sondern von Standpunkt, Erfahrung und Kontext abhängen? Man muss, um überhaupt eine Definition finden zu können, von einem allgemeinen Konsens und Stand der Wissenschaft ausgehen, um zu definieren was physikalisch möglich und was unmöglich ist. Es ist also nötig, Glaube und nur in der Phantasie Existentes von dieser Definition auszuschließen. Da sich der Stand der Naturwissenschaften ständig weiterentwickelt und man vieles heute Realität gewordenes noch vor einigen Jahrhunderten als Hexerei angesehen hätte, muss sich auch eine Phantastik-Theorie immer weiterentwickeln. Man kann also nur von einem heute (2013) allgemein anerkannten Stand der Wissenschaft ausgehen und kann dann, möchte man die Wirkungsgeschichte der Phantastik thematisieren, zusätzlich von der jeweils zeitgenössischen Wirkung in Bezug auf den damaligen Stand der Wissenschaft rückschließen. Fanfan Chen schlägt die Bezeichnung des Unbekannten „unknown“ als passender verglichen mit anderen Bezeichnungen des Phantastischen vor und kommt damit dem Ansatz chinesischer Theoretiker des Phantastischen näher. Auch schließt er die Science Fiction in die Bezeichnung mitein, da die Zukunft per definitionem eine Unbekannte ist. Er verdeutlicht damit auch die historisch zeitliche Beschränkung phantastischer Inhalte. Aufbauend auf

Todorovs Theorie des Zweifelns und Dazwischen, wird dieser Ansatz auch dahingehend erweitert, dass Phantastik zwischen known und unknown steht und zwischen den beiden Seiten vermittelt, so wie es auch die Wissenschaft im realen Leben tut. Science Fiction kann sowohl als Anregung für reale Technik als auch als etwas Visionäres gesehen werden. Der fiktive Blick in die Zukunft wird nicht selten später zur Realität. Schon der Abt Hrabanus Maurus meinte im Mittelalter, dass Monster nicht widernatürlich sondern nur unbekannt seien.[94]

Heute als phantastisch Definiertes liegt in vielen Zeiten und in der Auffassung vieler Menschen nicht im Bereich des Unmöglichen, sondern in manchen Zeiten und für manchen Menschen auch durchaus im Bereich des Möglichen.

Vor allem der religiöse Glaube und der Aberglaube spielen hier eine große Rolle, ebenso der Zugang zu Wissen und der aktuelle Stand der Wissenschaft. So waren Teufelsdarstellungen im Mittelalter durchaus nichts komplett Unrealistisches und auch heute werden Engelsdarstellungen, Geisterabbildung etc. nicht von allen Menschen als unrealistisch abgetan. Es wurde allerdings in der westlichen Welt gesellschaftlich schwieriger, öffentlich an Dinge zu glauben, welche noch niemand wahrhaftig gesehen hat oder wissenschaftlich beweisen kann. So scheint phantastische Kunst doch zumindest immer eine Darstellung von etwas zu sein, das mit der „normalen“ menschlichen Sinneswahrnehmung nicht erfassbar ist, aber durchaus in psychischer Krankheit, Phantasie, oder auch durch die Einnahme halluzinogener Drogen für den Menschen sichtbar gemacht werden kann und deshalb auch im Alltagsleben und Denken der Menschen nicht ganz fremd ist.

Da das Schöne in der Kunst historisch sehr durch die Einhaltung der Naturgesetze definiert wurde, ist es kein Wunder, dass gerade das Phantastische bis Mitte des 19. Jahrhunderts, teilweise sogar bis ins 20. Jahrhundert oft mit dem Hässlichen, Schauderhaften gleichgesetzt wird. Schiller meinte dazu, die „Phantasterey“ führe zum „bodenlosen Fall“ und würde in „völliger Zerstörung“ enden. Selbst einige Genies würden, teilweise vom „verderbten Geschmack“ ihrer Zeit zur Phantastik verleiten lassen. „Denn die Schönheit ist nichts anderes als das Resultat der richtigen Proportionen, welche gewöhnlich dem

[94] Nach: Vallant, 2008.

menschlichen Körper sowohl im Ganzen, als auch den einzelnen seiner Glieder untereinander eigen sind, während die Hässlichkeit aus dem Gegentheile besteht.“ schrieb Lodovico Dolce 1871 in seinem Dialog über die Malerei. „Das Schöne ist eine Manifestation geheimer Naturgesetze, die uns ohne dessen Erscheinung ewig wären verborgen geblieben.“ oder „Natur und Idee lässt sich nicht trennen, ohne dass die Kunst sowie das Leben zerstört werde.“ schrieb Goethe Anfang des 19. Jahrhunderts über den Zusammenhang von guter, schöner Kunst und Natur. Trotzdem verfasste Goethe einige der populärsten Werke phantastischer Literatur.

Während eine Akzeptanz der phantastischen Literatur schon um 1830 mit der Rezeption E.T.A. Hoffmans einsetzte, lies die Akzeptanz der phantastischen Malerei noch etwas länger auf sich warten. Selbst im 20 Jahrhundert, noch mit dem Erfolg der Surrealisten, Dadaisten etc., war dieser Status nicht zur Gänze aufgehoben und der Nationalsozialismus warf die öffentliche Akzeptanz durch die Bezeichnung „entarteter Kunst“ erst recht weit zurück. Selbst im Jahr 2000 gibt es noch fast polemisch negativ wirkende Studien des Phantastischen, so bei Hans Richard Brittnacher in seinem Artikel „Vom Risiko der Phantasie“:

> Die phantastische Literatur ist in der Regel nach Schema F konzipiert, nachlässig geschrieben, sie stimuliert und bedient den schlechten Geschmack. Oft genug fehlt es schon im Entwurf an intellektueller Dignität, seiner Ausführung an ästhetischer Leidenschaft und den Empfindungen bei der Lektüre endgültig an sittlichem Ernst. [95]

Lange Zeit wurde über Phantasie und die Möglichkeiten des Künstlers diskutiert bzw. welche Inhalte als Kunst gelten dürften und welche nicht. Erst Ende des 20. Jahrhunderts wurde die Phantastiktheorie in den Bereich der modernen Kulturwissenschaft erhoben. In den früheren literaturhistorischen Theorien der 1970er und 1980er Jahre kann man vor allem 2 grobe Strömungen beobachten, einerseits die Theorie der Phantastik als Einbruch des Irrealen in das Reale (initiiert durch Roger Caillois)[96], andererseits die Theorie der Phantastik als natürlicher Bestandteil der Narration (vertreten vor allem durch T.R.R. Tolkien). Caillois Theorie liegt eher den narrativen Künsten nahe, Tolkiens eher den nicht–

[95] Brittnacher.- In: Möglichkeitssinn, 2000, S.36

[96]Vertreten von / darauf aufbauend u.a. Stanislaw Lem, Georges Jacquemin, Annie le Rebeller, Tzvetan Todorov, Brian McHale, Louis Vax (u.a. In: Roger Caillois: Images; Annie le Rebeller: Cosmologie du fantastique, 1973; T. Todorov: Einführung in die phantastische Literatur, 1972; Stanislaw Lem: Phantastik und Futurologie I, 1977; Georges Jaquemin: Littérature fantastique, 1974;Brian McHale: Postmodernist Fiction, 1996).

narrativen, wenngleich sie auf narrativen Formen, wie dem Märchen beruht. Die Risstheorie (Caillois) ist meist eindeutiger auf ihre Ursprünge zurückzuführen, da sich zeitgenössische Kollegen explizit auf Caillois oder Todorov beziehen. Die Märchentheorie Tolkiens wird hingegen oft ohne historischen Bezug verstreut und nicht fundiert weitergeführt.
Fanfan Chen unterscheidet 3 große Strömungen von Phantastik-Theorien und versucht sich damit an einer globalen Metaanalyse der Phantastikforschung: thematisch (Inhalte, Bilder), psychoanalytisch (pathologisch) und strukturell (nach Todorov, semiotisch, mathematisches System). Die Forschung stellt demnach je eines dieser Themengebiete in den Vordegrund der Analyse, entweder den Bezug Phantastik/Psychologie, die Inhalte oder die Strukturen des Phantastischen.

Die im Folgenden dargestellten Phantastiktheorien behandeln fast ausschließlich die phantastische Literatur. Als Grundsatztheorien, welche später auch für andere Kunstsparten übernommen und adaptiert wurden, sollen sie hier jedoch vor der Behandlung der medienspezifischen Phantastik als Grundlage erläutert werden.

III.3.1. Die Risstheorie

In den 1970er Jahren entwarfen u.a. Roger Caillois, Tzvetan Todorov und Louis Vax eine Phantastiktheorie, welche bis heute weiter zitiert und adaptiert wurde, die wohl bedeutendste und kontinuierlichste Theorie. Für Caillois bedeutet Phantastik eine etablierte realistische Welt innerhalb der Fiktion, in welche das Phantastische plötzlich einbricht. Eine kontinuierliche Narration wird dafür vorausgesetzt.

Peter Penzoldt schreibt in Phaicon 2 über die Gespenstergeschichte, sie würde eine Art Pseudologik - gestützt auf wissenschaftliche und philosophische Theorien – anwenden, um die nötige Glaubwürdigkeit für die Identifikation des Lesers gewährleisten zu können. Es ist allerdings fraglich, ob derartige Theorien auch fast 40 Jahre später und in Zukunft noch zutreffend sein können und ob eine für diese verspürte Angst nötige Identifikation des Lesers mit einer der Figuren auch wirklich in diesem nötigen Grade auftritt. Auch Dieter

Penning hält die „vollständige Illusionierung“ des Lesers für unwahrscheinlich und meint diese wohl im Film finden zu können.

Tzvetan Todorov, ein weiterer Pionier der Phantastikforschung, schrieb in seiner „Einführung in die phantastische Literatur“ eng an Caillois Theorie orientiert:

> Zuerst einmal muß der Text den Leser zwingen, die Welt der handelnden Personen wie eine Welt lebender Personen zu betrachten, und ihn unschlüssig werden lassen angesichts der Frage ob die evozierten Ereignisse einer natürlichen oder einer übernatürlichen Erklärung bedürfen. [97]

Todorov definiert 2 Hauptkategorien des Phantastischen „Das Ich“ und „Das Andere“. Phantastische Literatur bewegt sich für ihn zwischen der psychologisierten Darstellung innerer Welten des Ichs und der Darstellung des Anderen, des gesellschaftlich, politisch, äußerlich oder innerlich Anderen, welches auf das Ich einwirkt. Man kann also von innerlichen und äußerlichen Einflüssen sprechen, welche durchaus auch kombiniert in phantastischen Erzählungen vorkommen können.

Todorov fordert die Identifikation des Lesers mit der Geschichte, er solle poetische oder allegorische Interpretationen ablehnen. Meist würde eine Figur ebenso unschlüssig wie der Leser sein und sich somit optimal für die Identifikation eignen. Für Todorov gilt die Unschlüssigkeit des Lesers als Phantastikkriterium, damit verändert er Caillois Theorie, welche auf der Angst des Rezipienten basiert, schließt sich aber der Annahme eines Einbruchs des Phantastischen in eine realistische Welt an. Zur Darstellung einer möglichst realistischen historisch korrekten Realität, welche den Einbruch des Phantastischen vorbereitet, werden Mittel der Illusion angewandt. Die phantastische Literatur bedient sich zur Erzeugung einer glaubhaften Realität u.a. der Form des beglaubigten Berichts.

Brooke-Rose erweiterte später Todorovs Theorie zu einer umfassenderen Phantatsik-Definition von fantastic-uncanny bis fantastic-marvellous.

Anschließend an die Riss-Theorie kann die neuere religionswissenschaftliche Welt/Gegenwelt Theorie - etabliert im Sammelband „Outer Space. Reisen in Gegenwelten“ - betrachtet werden. Phantastische Welten erscheinen darin stets als Gegenwelten zu einer realen Welt. Hier wird eine bekannte Welt vorausgesetzt, um überhaupt eine andersartige Gegenwelt konstruieren zu können, ohne etabliertes

[97] Todorov, 1972, S.33.

Weltmodell könnte es keine Gegenwelt geben. Die Risstheorie folgt aus einem Bedarf eines Legitimationskriteriums des Phantastischen in der Literatur. Dieser Faktor schwand jedoch mit der vermehrten Anerkennung phantastischer Literatur Mitte des 19. Jahrhunderts. Literatur nach Maßstab der Risstheorie wurde dadurch seltener, nicht aber die Übernahme der Theorie in der modernen Literaturwissenschaft. Manche mögen es Gegenwelt nennen, andere Novum, phantastisches Element, Phantasma etc. Alle diese Theorien gehen von der Risstheorie, der Gegenüberstellung einer als realistisch entfalteten fiktiven Welt und dem phantastischen Anderen aus.

Eine der neusten Phantastiktheorien stammt von Uwe Durst, „Theorie der phantastischen Literatur" aus dem Jahr 2001. Durst fasst phantastische Literatur als Verfremdung auf. Ein reguläres Realitätssystem würde durch ein zweites wunderbares in Frage gestellt. Damit führt er die Risstheorie weiter, ohne Bezug auf die Märchentheorie zu nehmen.

III.3.2. Die ganzheitliche Märchentheorie

J.R.R Tolkien beschrieb das Phantastische in seinem Essay „On fairy stories" als alles, das in unserer menschlichen Erfahrungswelt nicht vorkommt, oder von dem man zumindest glaubt es komme nicht vor. „[…] images of things that are not only "not actually present," but which are indeed not to be found in our primary world at all, or are generally believed not to be found there."[98] Tolkien unterschied dabei zwischen einer „primary world", der physisch erfahrbaren Umwelt des Menschen, und einer „secondary world", einer Welt, welche der Phantastik Autor erschaffen kann, in der ganz andere, eigene Regeln gelten. Nur die Phantastik schaffe es, eine eigene Welt zu kreieren und ist damit für Tolkien die höchste aller Künste. Kinder zeigen sich dafür, so Tolkien, als besonders empfänglich, da ihre realen Erfahrungen noch sehr gering sind und sie somit die Ablehnung alles Unwirklichen, nicht Nützlichen der Erwachsenenwelt noch nicht entwickelt haben. Im Laufe der klassischen Erziehung wird die spielerische Faszination für das Unwirkliche allerdings als unwichtig für die Lebenswirklichkeit erklärt, wohl nicht zuletzt ein guter Grund für den großen Erfolg phantastischer Literatur und Filme bei Erwachsenen.

[98] Tolkien, 1947.- In: http://public.callutheran.edu/~brint/Arts/Tolkien.pdf, S. 6.

Phantastische Kunst ermöglicht eine Rückkehr zu dieser kindlich naiven Faszination, welche durch den Alltagsrationalismus verdrängt wurde.
Hexen, Zauberer und Zyklopen sind im Märchen ganz normale Gestalten, es gibt keinen Einbruch des Irrealen in das Reale. Das Irreale ist von Beginn an ein normaler Bestandteil der Erzählung und muss nicht hinterfragt werden, Magie ist im Märchen alltäglich. Das obligatorischen Happy End wäre für Caillois ein weiteres Ausschlusskriterium, assoziiert er Phantastik doch mit Angst und Schrecken. Das klassische Märchen nutzt die simple Formel „Es war einmal…“ zur eindeutigen Identifikation des Genres, aber auch zur Legitimation des Phantastischen von vorne herein. Das Märchen benötigt zwar innerhalb der Narration keine weitere Legitimation des Phantastischen, stellt aber gleich zu Beginn die populärste Legitimation des Phantastischen klar, die Ansiedlung der Handlung an fremden Orten oder zu fremden Zeiten.

Das Phantastische ist, laut Tolkien, etwas Unbekanntes, das wir nicht kennen oder noch nicht kennen, oder das uns nur aus Kunst und Medien bekannt ist. Tolkiens undefinierte Kombination physischer und nur medial rezepierter Erfahrungen erscheint als problematischer Punkt der Theorie. Gerade die immer wieder aktuelle Diskussion um Gewalt in den Medien zeigt auf, dass Menschen mediale Inhalte nicht nur passiv und als reine Unterhaltung rezipieren und etwa als fiktiv oder weit weg bewerten, die Inhalte werden zum Teil auch in die eigene Gefühls- und Erfahrungswelt aufgenommen und können bei entsprechenden psychischen Voraussetzungen durchaus vergleichbar mit einem physischen Erlebnis erlebt und gespeichert werden.
Aufgrund der umfassenden Beschreibung der Phantastik ohne Bruch der Narration eignet sich Tolkiens Theorie auch für die Anwendung auf nicht-narrative Künste, dieser Versuch wurde bisher allerdings noch nicht unternommen. Im Sinne der Anwendung einer medienübergreifenden Theorie zweier großer Grundströmungen macht dieser Vergleich aber durchaus Sinn.

Marcel Brion[99] findet ähnlich Caillois Phantastik dann am wirkungsvollsten, wenn sie mit Realem verknüpft wird und glaubt, sie könne eine Art Flucht des Künstlers vor einer Welt sein, die selbst aus den Rudern zu laufen droht. Brion sieht den phantastischen Künstler jedoch als Visionär, welcher komplett neue Welten, unabhängig der realen Welt, erfinden könne und diesen trotzdem den für ihre Wirkung nötigen Realismus verleihen kann. Die phantastischen Darstellungen benötigen also einen innerbildlichen Realismus, eine Plausibilität in ihrer eigenen Welt, eine scheinbare Logik, um ihre starke Wirkung entfalten zu können. Gerade diese Pseudologik, welche eine hohe Zugänglichkeit verspricht, dürfte phantastische Kunst auch im 20. Jahrhundert so interessant für die Werbeindustrie gemacht haben. Es ist also gerade der Realismus der Phantastik, welcher sie so erfolgreich gemacht hat. Außerdem denkt Brion, dass alles Unerklärliche gerne phantastisch dargestellt würde. Als Inspirationsquelle phantastischer Künstler sieht er das direkte Umfeld der Künstler, So soll etwa Giuseppe Arcimboldo von den Okkultisten, Alchemisten Wunderkammern und Kuriositäten am Hofe Rudolf II zu seinen zusammengesetzten Portraits angeregt worden sein.

In neueren Publikationen, etwa schon bei Brian McHale von 1987, wird die Opposition der beiden Grundsatztheorien objektiviert, wenngleich auch er grundsätzlich auf die Theorie Caillois und Todorovs aufbaut. Brittnacher unterscheidet minimalistische und maximalistische Phantastik, wobei minimalistisch kleine befremdende Elemente, welche den Leser verunsichern sollen, bedeutet. Die maximalistische Variante dagegen erschafft eine komplette phantastische Welt. In Brittnachers Theorie sind also sowohl eine abgeschwächte Form von Caillois Theorie als auch Tolkiens Theorie der allumfassenden Phantastik enthalten. Zwei reine Formen oder Extrempositionen aufgrund ihres Grades an Phantastik zu unterscheiden, macht allerdings nicht besonders viel Sinn, sind doch alle Abstufungen dazwischen möglich. Man könnte also besser von einem Grad, einer Achse intendierter Naturalismus zu intendierter oberflächlich absoluter Phantastik ausgehen, auf welcher alle Abstufungen und Kombinationen möglich sind.

[99] Vgl. Brion, 1962.

III.3.3. Ausschlusskriterien und Randbereiche

Kathryn Hume definierte Phantastik als „impulse native to literature“[100], welcher überall auftreten kann. Die Identifikation von Transgression als grundlegendem Element der Phantastik (ausgegangen wurde stets von der narrativen Literatur) und damit die Theorie des Einbruchs des Phantastischen in eine real wirkende Welt, stellt ein Ausschlusskriterium anderer Künste dar. So fasst z.B.: Dieter Penning zusammen:

> Diese Transgression kann nur narrativ entfaltet werden, ein Grund dafür, daß wir von erzählenden Gattungen reden und nicht auch von Drama oder Lyrik. Denn bei der Lyrik entfällt die für die Phantastik so entscheidende Subjekt-Objekt-Differenz. Wirklichkeit erscheint ausschließlich als im Bewußtsein gespiegelt, also als ein subjektives Phänomen. Dem Drama dagegen ist vor allem ein ideeller Nexus eigen; die realistische Darstellung, die wir als Voraussetzung für Phantastik herausgearbeitet haben, ist hier nur sekundär.[101]

Die Phantasie als Basis des Phantastischen scheint eines der wenigen gemeinsamen Kriterien der Phantastiktheorie zu sein. Nicht nur für die Entstehung phantastischer Kunst ist die Phantasie zur Erschaffung neuer, anderer Welten nötig auch für die Wirkung ist sie unumgänglich. Phantastik soll vor allem in der Phantasie des Rezipienten wirken, diese anregen und darin Neues entstehen lassen.[102] Man glaubte, dass Drama oder auch bildende Kunst den Rezipienten durch ihre optische Determinierung zu wenig Interpretationsspielraum ließen und damit dem eigentlichen „Spielraum“ der Phantastik, nämlich der Psyche des Rezipienten, keinen Platz für die Entfaltung des Phantastischen ließen.[103] Eine Weiterführung der Handlung im Geiste wurde für die Wirkung des Phantastischen vorausgesetzt. Viele Phantastikforscher hielten sich ausgiebig mit dem Thema auf, was NICHT phantastisch sein könne. Auch J.R.R. Tolkien behauptet in seinem Essay „On fairy stories“, nur die Literatur könne phantastisch sein, da sie Bilder im Geist des Lesers anregt und dem Leser die Arbeit der Phantasie selbst überlässt. Damit würde Tolkien allerdings wohl alle visuellen Künste vom Phantastischen ausschließen. Laut Tolkien haben Bilder nur dann eine Chance phantastisch zu sein, wenn sie unvollendet,

---

[100] Hume, 1985.- Nach: Chen, 2007, S.29
[101] Penning, Die Ordnung der Unordnung.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 45-46.
[102] Vgl. z.B.: Artaud, Antonin: Surrealistische Texte, Briefe, 1985.
[103] Siehe z.B.: Theorien zum Surrealismus von André Breton (u.a. Nadeau, Maurice: Geschichte des Surrealismus. Aragon, Artaud, Breton, Dali, Éluard, Ernst, Péret, Queneau, Reverdy, Soupault, Tzara. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1965; Bosquet, Alain (Hrsg.): Surrealismus. Texte und Kritik. Sonderdruck 3.- Berlin: Henssel, 1950).

fragmentiert sind und damit der Phantasie des Betrachters noch genügend Spielraum ließen.[104] Wie sehr allerdings Malerei oder Literatur den Geist des Rezipienten einschränken, kann kaum rein an der Kunstform an sich festgelegt werden. Gerade Tolkien ist in seinen narrativen Werken bei dem Aufbau einer sekundären Welt sehr genau, beschreibt alles bis ins Detail und lässt somit auch nur wenig Spielraum für die Phantasie, selbst wenn er keine visuellen Bilder an sich liefert.

Trotzdem gab es im 20. Jahrhundert im Umfeld des Dadaismus und Surrealismus etwa bei Antonin Artaud oder Oskar Schlemmer immer wieder Bestrebungen, die Phantastik auch auf die Bühne zu bringen. Der surrealistische Vorreiter und Theoretiker André Breton lehnte das Theater allerdings strikt ab und meinte, das Theater könne das Unbewusste – Ausgangspunkt für surrealistische Darstellungen gar nicht widerspiegeln, da es aufgrund seines darstellenden, „vorgespielten" Charakters nur kontrolliert und manipuliert sein könne. Tatsächlich liegt das Problem des phantastischen Theaters in der Art und Weise der Präsentation, der Schauspieler kann stets nur ein verkleideter Mensch und kein phantastisches Wesen sein, während bildende Kunst Film und Video technisch wahrhaft phantastische Wesen erzeugen können, welche im Geiste des Rezipienten oder direkt auf dem Bildschirm zum Leben erweckt werden. Phantastik, führt man diese Theorien weiter, kann nur dann entstehen, wenn man sich auf die Illusion des Theaters einlässt. Wenn man an die imaginären dargestellten Welten der phantastischen Bühne glaubt, oder ihnen zumindest im Augenblick des Betrachtens Glauben und Identifikation schenkt, dann kann man imaginär in phantastische Welten eintauchen. Die Illusion, die innerkünstlerische Logik des Dargestellten, wurde damit zum entscheidenden Kriterium.

Antonin Artaud sah im Theater tatsächlich eine zweite Wirklichkeit. Auf dem Theater sollte eine eigene Welt entstehen mit eigenen Regeln, welche in keinem Bezug zur Außenwelt stehen sollten. Doch Artauds Theaterstücke waren eher als Lesedrama geeignet, da die vollkommene Umsetzung seiner Texte kaum realisierbar war. Artaud wollte ein Drama, das nur im Geist spielen sollte, erschaffen. Ein Drama, welches nur im Geist spiele, konnte man auch nicht adäquat visualisieren und auf einer Bühne darstellen. Artaud stand also eher für eine Erweiterung des Theaterbegriffs, welcher sich nicht mehr nur auf eine Form der darstellenden Kunst im institutionalisierten Theaterraum beschränken sollte.

---

[104] Vgl. Tolkien.- In: Tree and Leaf, 1964.

Auch das Theater William Butler Yeats wird gerne als phantastisch und unaufführbar bezeichnet. Paradoxerweise stehen seine Stücke für Darstellung anstatt Illusion. Gerade durch die reine Darstellung des Phantastischen ohne Illusionsanspruch und die dadurch rein in der Psyche spielende Phantastik soll die Phantasie der Zuschauer jedoch angeregt werden. Ein phantastisches Theater kann also nicht auf illusorisch phantastische Bühnenwelten setzen, da es hier im Vergleich zum Film immer scheitern muss, seine Potenz liegt vielmehr in der aktiven Anregung der Phantasie der Zuschauer, welche gerade durch die physische Präsenz der Darsteller im selben Raum verstärkt wirken kann.
Noch schwieriger erscheint die kategorische Einordnung bei offenkundigen Darstellungen maskierter Schauspieler in Malerei, Literatur oder Plastik, welche man wohl kaum als wirklich phantastisch bezeichnen kann. Manchmal erscheint die Grundlage des Dargestellten, das Signifikat jedoch ungewiss. Hierin zeigt sich wiederum die starke Subjektivität und Zeitabhängigkeit der Definition phantastischer Kunst. Darstellungen von Umzugsriesen aus dem 16. Jahrhundert zeigen etwa Riesen mit mehreren Beinen, kennt man die Grundlage, dann weiß man jedoch, dass es sich um von mehreren Personen gemeinsam getragene Riesenfiguren handelt.[105]
Anders zu bewerten ist das isolierte Bühnenbild oder Prospekt, welches genauso phantastische Elemente enthalten kann wie andere phantastische Werke der bildenden Kunst. Aufgrund der Eigenschaft des Theaters als kombinatorische Kunst kann eine Inszenierung demnach durchaus phantastische Elemente enthalten, von einem phantastischen Theater zu sprechen, wäre wohl aber übertrieben. Der Text, das Bühnenbild, die Maske können alle für sich phantastisch sein, nur der Schauspieler an sich kann höchstens durch die akzeptierte Illusion zum phantastischen Wesen mutieren. Das Spiel ist der entscheidend problematische Faktor, welches im Theater aufgrund weniger illusorischer Faktoren präsenter ist als beispielsweise im Spielfilm.

Hans Richard Brittnacher kritisiert in einem Artikel von 2000[106] die Fixierung der Phantastiktheorie auf einzelne Autoren. Vielfach wird Phantastik an den Werken Piranesis, Borges, Carolls oder Baudelaires analysiert. Die Phantastikforschung, welche fast

[105] Vgl. Flomair, 1996.
[106] Vgl. Brittnacher.- In: Möglichkeitssinn, 2000, S. 36 ff.

ausschließlich in Form kurzer Artikel und Essays publiziert wird, ist dafür doch sehr anfällig. Es ist schwer, fast unmöglich, eine umfassende Theorie für ein dermaßen großes und unübersichtliches Forschungsgebiet aufzustellen, schon gar nicht ist dies in Kurzpublikation mit einem Umfang von 10-20 Seiten möglich. Einzelstudien sind in dieser Form zumindest sinnvoller, divergieren jedoch stark und können nicht exemplarisch für die gesamte Phantastik stehen. Das allzu mächtige und interdisziplinär angelegte Forschungsgebiet liegt gewissermaßen fragmentarisch und unzusammenhängend vor. Publikationen mit Ganzheitsanspruch sind rar, wenngleich seit den 1980er Jahren zumindest teilweise vorhanden. Selbst Publikationen wie „Phantastik in Literatur und Kunst“ sind eine reine Zusammenstellung kurzer Einzelarbeiten. Insofern ist Brittnachers Vorwurf durchaus begründet, lässt sich aber schwer ändern. Kongresse und Symposien zum Thema nennen zwar häufig umfassende Themenbereiche der Phantastik in allen Künsten, können diesen Anspruch allerdings nicht halten, die Gewichtung der phantastischen Literatur bleibt nach wie vor dominant.

Auch die Lyrik wird von vielen u.a. Stanislaw Lem komplett ausgeschlossen, Grund hierfür sei die festgelegte Struktur und der fehlende Handlungsablauf, welcher wiederum einen Einbruch des Phantastischen unmöglich machen soll. Gerade wegen ihrem bildhaften Charakter aber, den Hans Holländer als Grundessenz der Phantastik beschreibt, zählt dieser sie als mögliche phantastische Form. Zusätzlich streicht er die Möglichkeit ungewöhnlicher Kombinationen von Wörtern und Bedeutungen in der Lyrik heraus. Holländer meint, dass Handlung und bildhafter Charakter sich keineswegs ausschließen müssen sondern gerade bei der Phantastik gut miteinander kombinierbar wären, was er am Beispiel von Edgar Allen Poes Erzählung „Die Abenteuer des Arthur Gordon Pym“ verdeutlicht. Die Handlung kann bei phantastischen Erzählungen trivial ausfallen, das Phantastische an den Erzählungen sind aber, laut Holländer immer die Bilder, „die Räume, Farben, Dinge, Landschaften, und die Art, wie etwas erscheint.“

Claude Roy unterschied das Phantastische vom Wunderbaren und Märchenhaften, wobei es sich auf den Charakter des Bösen, Schreckenerregenden für das Phantastische beschränkt. Todorov spricht sogar von 4 „Gefahren“ für das Phantastische: Das Wunderbare, das Unheimliche, das Poetische und das Allegorische dürfen sich demnach

nicht mit dem Phantastischen vermischen, die Kategorien schließen sich bei Todorov prinzipiell aus. Beim Unheimlichen würde der Leser erkennen, dass alle Phänomene doch auf natürliche Weise erklärt werden können, beim Wunderbaren erkennt der Leser die Notwendigkeit neuer Naturgesetze für die Erklärung. Beim Poetischen würde es sich um eine Bildsprache handeln und beim Allegorischen würde das Unnatürliche nicht als solches interpretiert. Das Phantastische zeige sich jedoch als Unschlüssigkeit des Lesers zwischen natürlicher und übernatürlicher Ordnung und würde im Gegensatz zum Wunderbaren stets negativ enden. Viele Theorien schließen das Märchen und mythische Erzählungen kategorisch aus. Meist beruhen ihre Annahmen auf den Theorien Caillois. Etwa Jan Erik Antonsen ist dieser Auffassung. Laut ihm orientiere sich Phantastik primär immer an der Wirklichkeit. Märchen und mythische Erzählungen sind mit dieser Theorie nicht vereinbar. Die beiden großen theoretischen Strömungen der Phantastikforschung scheinen somit auch Ursache der unterschiedlichen Ausschlusskriterien der phantastischen Kunst zu sein.

Phantastisch oder nicht? Die Antwort ist eine Frage der Nuancen, der Abstufungen, aber auch, meine ich, des Zeitalters und der Entscheidung.“ So beschrieb Georges Jaquemin 1975 das Problem der Gradwanderung der Phantastik in seinem Artikel „Über das Phantastische in der Literatur“. Bestimmte Genres, wie etwa Märchen, Science Fiction oder Fantasy weisen dabei eine besonders hohe Affinität zum Phantastischen auf, welches aber prinzipiell in jedem Genre auftreten kann.
Kategorisierungen und Ausschlüsse führten in der Phantastikforschung nicht weit und an einer grundlegenden Theorie vorbei. Die Einsicht, dass das Phantastische an sich nicht als Genre oder Subgenre in bestimmten Kunstsparten zu verstehen ist, kam jedoch erst spät, führte aber zur ersten umfassenden und spartenunabhängigen Definition.

III.4 Neuere Phantastiktheorien

III.4.1. Phantastik als medienübergreifende ästhetische Kategorie

Gehen doch die meisten Phantastik-Theorien von der phantastischen Literatur aus und beschreiben anhand dieser auch Phantastik-Phänomene in anderen Kunstsparten, so hat sich mittlerweile, besonders seit den 1980er Jahren, ein wissenschaftlicher Konsens

gebildet, Phantastik als medienübergreifende ästhetische Kategorie zu definieren. Diverse Phantastik Definitionen davor umfassten teilweise mystisch, psychologische Erklärungen, welche sich eher mit einer möglichen Wirkung und Ursache der Phantastik beschäftigten als mit ihrer tatsächlichen Erscheinungsform. Im Laufe meiner Untersuchungen musste ich feststellen, dass es oft kaum möglich ist, einen Konsens innerhalb der Theorien zu finden, da sie sich jeweils nur auf eine sehr beschränkte Anzahl künstlerischer Werke beschränken. Viele Phantastikautoren[107] scheinen selbst auch die jeweils zu ihren Werken passende Theorie in einzelnen Essays zu veröffentlichen und dabei wenig Bezug auf bereits existierende Theorien zu nehmen. Für Hoffmann etwa ist das Phantastische in der Musik vollkommen, die literarische Phantastik sei die Repräsentation der musikalischen im Wort. Die Vorbildfunktion der Musik läge in ihrer Unfassbarkeit, Undefinierbarkeit im Sinne einer rationalen festlegbaren Definition. Mit dieser Theorie steht Hoffmann allerdings eher alleine. H.P. Lovecrafts Theorie basiert auf der Auslebung uralter/antiker Wünsche im Phantastischen und der Furcht vor dem Unbekannten/Unbewussten.[108] Mit einigen Sammelveröffentlichungen wurde zwar schon in den 1970er Jahren versucht, einen gewissen Forschungskanon zu etablieren, allerdings nur mit mäßigem Erfolg. Die Reihe Phaicon (erschienen 1974-1982) stellt zwar eine bedeutende Quelle für die Phantastikforschung dar, auch da sie viele bedeutende Beiträge erstmals in deutscher Sprache abdruckte, zeigt aber nur wiederum die großen Diskrepanzen der einzelnen nebeneinander präsentierten Theorien auf. Das große Problem liegt vor allem in der Zeit- und Raumabhängigkeit der Phantastik und damit auch der Phantastikinterprätation und Theorie, denn Phantastisches ist stark mit der jeweiligen Kultur und historischen Situation verbunden. Es scheint fast die Grundessenz der Phantastikforschung zu sein, dass es keinen gemeinsamen Nenner geben kann. Hans Holländer meint dies so erklären zu können:

> Zwar mündet jede Diskussion des Problems in einer Definition, aber die Definitionen schließen einander aus […] Nun gibt es Überlegungen zum Phantastischen nicht erst jetzt. Gemeinsam ist aber allen (ich setze hinzu: mir bekannten) neueren Theorien, daß sie unter völliger Nichtachtung der älteren entworfen wurden.[109]

Die beiden großen Theorien des Phantastischen, welche die meisten Einzeltheorien umfassen, konnten allerdings lokalisiert werden (siehe III.3.1. und III.3.2.)

---

[107] Beispielsweise H.P. Lovecraft, J.R.R. Tolkien, Charles Nodier, E.T.A Hoffmann …
[108] Vgl. Lovecraft, 1973 bzw. Hoffmann, 2003.-Nach: Chen, 2007, S.34 f.
[109] Holländer.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S.52-53.

Eine grobe grundlegende Unterteilung phantastischer Künste kann man durch die Trennung in narrative und nicht-narrative Phantastik vornehmen. Während die Literatur und der Film vorwiegend zur narrativen Phantastik zählen, gehören Musikvideo und bildende Kunst, wenn auch nicht ausschließlich, vor allem dem Bereich der nicht-narrativen Phantastik an. Das Musikvideo steht im Bereich der Phantastik der bildenden Kunst näher als etwa der Literatur. Die beiden Kategorien führen zu grundlegend unterschiedlichen Theorien in den beiden oppositionellen Bereichen (narrativ: Riss; illustrativ: Märchen). Meist werden Theorien aus den älteren Annahmen der Literaturwissenschaft auch für andere Künste abgeleitet, entsprechend der Unterschiede der Grundstruktur, nicht immer erfolgreich.

Hans Holländer definierte Phantastik 1980 als erster nicht auf einzelne Kunstsparten, Werke, Wirkungstendenzen oder Intentionen beschränkt sondern als prinzipielle ästhetische Kategorie in der Kunst. Dieser Grundsatztheorie möchte ich mich gerne anschließen. Phantastik kann demnach in allen Künsten zu allen Zeiten in unterschiedlichen Ausformungen und unterschiedlichen Graden auftreten, als Gesamtkonzept oder nur als einzelnes Element.

> Die literarischen Gattungsbegriffe sind ungeeignet für eine Diskussion des Phantastischen. Es ist, was immer es sein mag, keine Gattung, weder eine Literarische noch eine kunsthistorische. Das Phantastische hat keine Eigenschaften, es ist vielmehr selbst eine Eigenschaft. […] Als Eigenschaft einer Sache kann das Phantastische eine ästhetische Kategorie sein, wie das Schöne, das Erhabene, das Häßliche. Ästhetische Kategorien aber sind unabhängig von den Gattungen.[110]

III.4.1. Die Struktur des Phantastischen

Zur Struktur des Phantastischen und um den abstrakten Terminus des Phantastischen in der Kunst greifbar zu machen, liefert Hans Holländer in seinem Artikel „Das Bild in der Theorie des Phantastischen“[111] bedeutende neue Impulse: Seine Strukturanalyse funktioniert ohne zugrunde liegende spezielle Kunstsparte allgemein für das Phantastische in allen Künsten. Holländer beschreibt das Fragmentarische als Grundprinzip des Phantastischen. Die Grundstruktur des Phantastischen ist demnach dieselbe wie die der

[110] Holländer.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 77.
[111] Vgl. Holländer.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980.

kombinatorischen kreativen Phantasie[112]. Die Kombinatorik, Montage und Metamorphose einander zuvor fremder Elemente und Fragmente, sowie die Vervielfältigung von Objekten oder Personen, gehören zu den Grundprinzipien struktureller Phantastik. Phantastische Figuren basieren in den allermeisten Fällen auf den Prinzipien der Kombinatorik und Teilveränderung. Das Abnorme entsteht durch die andersartige Kombination von Alltäglichem.

> Die Topoi des Unbeschreiblichen, die Bedeutung des Änigmatischen, die Montagetechniken, seien sie auf Symbole, Räume, Welten zu beziehen, haben eine fragmentarische Struktur, das heißt, entweder sind die einzelnen Elemente unvollständig, oder die Elemente sind zwar bekannt, aber das Bezugssystem ist unvollständig.[113]

Die Theorie des Fragmentarischen entlarvt zwar den Ansatz der freien wilden Phantasie als rein utopischen Geniekult, ist allerdings eine sehr plausible und vor allem medienübergreifend anwendbare Theorie und damit den vielen sich gegenseitig kontradiktierenden Theorien überlegen. Die Sehnsucht nach einer wahrhaft schöpferischen Phantasie hat diese rationale Erklärung oft versucht zu widerlegen, so etwa Marcel Brion, welcher das Kombinatorische zwar in früheren Zeiten phantastischer Kunst zu erkennen glaubt, allerdings dem Künstler der Moderne einen neuen Status wahrhaft kreativer Phantastik und die Erfindung von komplett neuen Welten zugestehen möchte.[114] Diese romantische Sicht, welche auch mit der Entstehungszeit von Brions Studie in den 1960er Jahren erklärt werden kann, lässt sich allerdings leicht als nur etwas raffiniertere Form der Kombinatorik von Bekanntem entlarven. Sigmund Freud schreibt über das Unheimliche: „[…] denn dies Unheimliche ist wirklich nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozeß der Verdrängung entfremdet worden ist“ Das Unheimliche ist also – dies beschreibt Freud u.a. anhand E.T.A. Hoffmans Erzählung „Der Sandmann“ – etwas Vertrautes in unvertrauter Form, eine Umordnung der bekannten Ordnung. Das laut Fanfan Chen „Unbekannte“ der Phantastik liegt also in der Kombination des Bekannten, somit erscheint auch die kombinatorische Phantasie die wichtigste Grundlage dieser Kunst zu sein.

---

[112] Zur kreativen Phantasie siehe Kapitel II. Weitere Parallelen wurden bereits mit dem englischen Begriff der „Fantasy“ auf etymologischer Ebene in Kapitel III.1. erläutert.
[113] Holländer.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 69.
[114] Vgl. Brion, 1962.

Bedingt durch das Fragmentarische, Kombinatorische in der Phantastik ist das Phantastische prinzipiell vieldeutig, trägt stets mehrere Bedeutungen, Traditionen, Geschichten in sich und regt damit unterschiedlichste Interpretationen und Wirkungen an.
Das Fragmentarische kann in unterschiedlichen Ausprägungen auftreten, etwa als reine Kombination oder Überlagerung offenkundig unzusammenpassender Objekte oder Objektteile oder als Kombination von Attributen, geometrischen Formen, Eigenschaften, Umgebungen, Hintergründen mit zusammenpassenden Objekten. So etwa das Objekt Kuh mit der Eigenschaft fliegend, oder der Himmel mit dem Attribut grün, flüssig etc.. Manchmal besteht die Phantastik einer Darstellung in der Veränderung nur eines Attributs, in anderen Fällen besteht sie in der Kombination und Zusammensetzung zahlreicher Eigenschaften und Objekte. Man könnte einen Grad der Phantastik an der Anzahl der Manipulationen und an der erkennbaren Phantastik der einzelnen Kombinationen (wäre etwa eine rationale Erklärung durch Kostümierung, Übertreibung noch möglich?
Damit verbunden erscheinen Theorien, welche der Phantastik einen reaktionären Charakter zuschreiben. Phantastik würde demnach selten neue Paradigmen stiften, da sie ja immer nur auf Bekanntem beruht.[115]

Weitere strukturelle Merkmale des Phantastischen sind:

- Die objektive Unmöglichkeit (in der jeweiligen Zeit/Raum Konstellation)
- Die Funktionslosigkeit im herkömmlichen Sinn (allegorische Funktionen sind möglich):

  Aufgrund der oberflächlichen Funktionslosigkeit phantastisch verfremdeter Objekte für die Alltagswelt gilt das Phantatsische oft als weltfremd, kann gesellschaftliche Relevanz jedoch durch die Allegorie erhalten.
- Die Abkehr von tradierten Normen und Regeln der Kunst:

  Phantastik wird gerne als Gegenkunst, als Opposition zur „Mainstream“ Kunst betrachtet und bleibt meist ein Randphänomen in der Kunst, hochgelobt oder geächtet, mitunter sogar verboten. Vor allem in den Bildkünsten steht sie als Capriccio oder Groteske als etwas Außergewöhnliches den Normen der Kunst

[115] Vgl. Vorwort.- In: Phantastik – Kult oder Kultur?, 2003, S.10. oder: Gustafsson, 1970.

widersprechendes da und behielt diese Konnotation selbst in Zeiten als sie selbst zum Mainstream gehörte.

- Das Bildliche, selbst in der Narration:

  Hans Holländer beschrieb den bildlichen Charakter aller phantatsischer Künste, demnach funktioniert selbst in der Literatur Phantatsik mittels beschriebener Bilder und ist ein vorwiegend ästhetisches Phänomen.

- Logik oder Collage:

  Phantastik, selbst die märchenhafte Phantastik nach Tolkien, braucht einen gewissen Grad an Realismus oder eben Plausibilität und Stimmigkeit, um interessant zu sein und dem Publikum einen Zugang bereitzustellen. Da Vincis Anspruch ist zur Konvention der Phantastik geworden. Zur Plausibilität der Phantastik, von welcher das Musikvideo jedoch weitgehend ausgenommen ist (mit Ausnahme des narrativen Musikvideos) gehört z.B., dass ein in der Narration bereits etabliertes Element, wie etwa eine veränderte Schwerkraft, wenn einmal etabliert auch beibehalten werden und andere Elemente sich dazu stimmig verhalten müssen, um nicht in den Bereich des Absurden zu gelangen und jegliche Identifikation des Publikums zu hemmen. Es besteht zwar kein naturalistischer Anspruch mehr an Kunst und Kultur, dafür einer der Stimmigkeit der Geschichte oder des Bildes in sich, wobei die Malerei und Graphik aufgrund des Fehlens der zeitlichen Komponente hier bedeutend freier sind. Zu erwähnen sei etwa die Collage in der bildenden Kunst, als dessen bewegtes Pendent das Musikvideo gesehen werden kann. Die Collage stellt absichtlich nebeneinander, zitiert, zerstückelt und ist neben der in sich stimmigen Phantastik eine zweite grundlegende Option. Das Musikvideo kann als Metamedium beide Varianten in sich, sogar im selben Video in verschiedenen Sequenzen aufnehmen. Beide Formen, die phantastische Collage und die stimmige Phantastik werden von verschiedenen Kunstsparten priorisiert, sind aber prinzipiell überall denkbar.

III.5 Phantastische Motive

Das Phantastische basiert auf diversen stereotypen Mustern, welche in allen medialen Ausprägungen aufgegriffen werden können. Hans Holländer klassifizierte in seiner Studie

„Zur Ikonographie des Phantastischen“ 1980 mehrere Leitmotive der Phantastik. Stilmittel der Phantastik sind etwa: die unverständliche Mitteilung, das Anagramm, das geheimnisvolle Buch, das unenträtselbare Geheimnis, das allegorische Bild.

Die größten Themen des Phantastischen, welche sich in diversen Motiven ausdrücken, sind der Tod und das Zusammenspiel von Geist und Körper, sowie die Identität des Menschen. Die Grundlage vieler phantastischer Motive besteht in zentralen archetypischen Menschheitsängsten. Grundthemen sind das lebendige Tote/Objekt, die Veränderung der Naturgesetze, die Kombination, Vervielfältigung und Zerstückelung von Mensch, Tier und Pflanze und die Mutation oder Metamorphose. Die Kunst des Mittelalters übernahm vieles aus der griechischen und römischen Antike. Viele phantastische Motive kommen in ihrer Grundform jedoch aus dem asiatischen Raum, das Motiv des Lebensbaumes etwa, an welchem Lebewesen wachsen. Asien, vor allem China, war ein großer Einfluss, chinesische Stoffe und Porzellan galten als Luxusgut. China galt auch für viele als unerreichbares ideales Reiseziel. Durch diese Faszination kam es zu einer Mythenbildung, irdische Paradiese und Höllen vermutete man in Fernost, phantastische Reiseberichte trugen ihren Teil dazu bei. Die Armeen von Dschingis Kahn bezeichnete man als Tartaren („aus der Hölle kommend“), die Boten des Antichristen. Diese Mythologisierung des Lebens diente der Erklärung unverständlicher Gräueltaten und gab dem Unverständlichen einen Sinn. Im Zuge des Mongolensturms gelangte über den Nahen Osten viel asiatische Kunst und Kunsthandwerk nach Europa. Die vermeintlichen Völker des Himmels und des Antichristen aus Fernost wurden als Vorlagen für christliche Himmels- und Höllendarstellungen verwendet. Die buddhistische Kunst hatte im Mittelalter großen Einfluss auf die Darstellungsweisen christlicher Inhalte, Nimben und Heiligenscheine wurden in ihrer bildlichen Darstellungsweise auch von buddhistischen Vorbildern übernommen, bzw. dementsprechend verändert. Ein weiterer möglicher Ursprung des Heiligenscheins könnten antike Götterstatuen sein, welchen Scheiben über den Köpfen zum Schutz vor Vogeldreck montiert wurden.[116] Nimben und Glaskugeln umschlossen viele Lebewesen in den Gemälden des Mittelalters und auch die ganze Welt, wie in Hieronymus Boschs „Garten der Lüste“ Der Künstler LiLung-Mien lieferte laut Baltruašaitis viele Vorbilder für christliche Kunstwerke und die Darstellungen

[116] Vgl. Hughes, 1968.

phantastischer Figuren. Frühere Ursprünge sind jedoch in den Darstellungen von Feuergöttern in der Akkadzeit zu finden. Das phantastische Motiv der belebten Natur scheint in China weiter verbreitet gewesen zu sein als im Westen, es entwickelte sich eine eigene Symbolsprache. Felsen mit bestimmten Formen wurde auch im Leben besondere Wirkung zugeschrieben, Boschs Darstellung des Teufels mit Trompetennase im „Heuwagen“ fand viele Nachahmer. Das populäre Motiv der „Versuchung des heiligen Antonius“ hatte ebenfalls buddhistische Einflüsse, viele Darstellungen ähneln Buddhas Bedrohung durch die Horden Mâras. Es finden sich Gestalten in den christlichen Darstellungen, welche in Texten über den heiligen Antonius nicht erwähnt wurden aber auf buddhistischen Versuchungsdarstellungen zu finden sind. Es scheint im Mittelalter aus Asien in die westliche Kultur übernommen worden sein. Die heutigen westlichen Darstellungsformen sind jedoch meist in der Zeit des Mittelalters begründet. Im späten Mittelalter erhielt etwa der Drache seine bis heute aktuelle Erscheinungsform mit Fledermausflügeln und Beinen. Die Adaptionen scheinen deutlich von asiatischen Vorbildern beeinflusst worden zu sein. Bis in die Romanik war der Drache im Westen als Schlange ohne Beine und Flügel oder als Vogel mit Eidechsenschwanz dargestellt worden. In dieser Zeit wurden sehr vielen Monster mit Fledermausflügeln ausgestattet (z.B.:Basilisken, Greife, Zentauren, Vogelsirenen). Die Fledermaus galt in der Gotik als Sinnbild für das jüdische Volk, außerdem stand sie für die Nacht, das Unbekannte und Düstere. Selbst Menschen wurden mit Fledermausflügeln dargestellt. Erst im 20. Jahrhundert und der Popkultur fanden Fledermausattribute in der Figur des Batman eine Aufwertung und Verharmlosung. Batman ist kein Dämon sondern eine positive Figur, ein Kämpfer für die gute Seite. Die folgende Aufzählung konkreter phantastischer Motive soll einen kleinen Einblick geben, beansprucht aber keine Vollständigkeit.

Weitere tradierte phantastische Motive sind etwa das Bild der Geburt aus einer Schnecke oder Muschel, wie sie der Göttin Venus bzw. Aphrodite und auch Amor zugeschrieben wird. Das Motiv fällt in den Bereich der Veränderung der Naturgesetze sowie der Kombination von Mensch und Tier. Es wird als Symbol für Wiedergeburt, Mutterschoß, Keuschheut aber auch als Panzerung und Schutz gedeutet. Das phantastische Motiv lässt also vor allem in Kombination mit weiteren Motiven diverse Deutungsebenen offen. In die Kategorie der Veränderung physikalischer Gesetze sowie der Veränderung und

Eigenschaften und Attributen fällt z.B. das Bild des fliegenden Schiffs. An den beiden Motiven wird bereits deutlich, dass viele phantastische Figuren und Szenarien aus mehreren Möglichkeiten der Veränderung des Natürlichen schöpfen, um einen höheren Phantastikgrad zu erzielen. In die Kategorie der Vermischung von Lebewesen, Dingen und Pflanzen fällt etwa das Bild des Fisch- oder Vogel-Schiffs. Als Mutation von Lebewesen kann z.B. das Motiv des zweibeinigen Vierfüßers gelten, dessen Entstehung vielleicht sogar einer natürlichen Veränderung zu verdanken ist. Der Kunsthistoriker Jurgis Baltrušaitis schreibt seine Entstehung der Abnutzung von Münzen zu, welche sich an der Stelle der Vorderbeine von Pferden schneller abnutzte als an der Stelle, an welcher sich die Hinterbeine befanden. Auch tierische Missbildungen könnten jedoch der Ursprung dieses Motivs sein. Pflanzen mit Köpfen traten aus Mesopotamien stammend im 12. Jahrhundert in Literatur und bildender Kunst des Westens erstmals auf. Baltrušaitis liefert in seiner Publikation „Das phantastische Mittelalter“ viele Parallele und Übergänge zwischen westlicher und östlicher Kunst des Mittelalters.

Das lebendige Tote mit Figuren, wie Vampiren und Zombies aber auch lebendig gewordenen Gegenständen ist eines der populärsten phantastischen Motive. Darstellungen der „Legende von den drei Lebenden und drei Toten“, sowie Mysterienspiele setzten dafür den Grundstein. Theatrale Formen und Spiel können in diesem Fall also als Ursprung des Phantastischen gelten. Auch Reiseberichte über fernöstliche Totentänze sollen als Grundlage dieser Gestalten gedient haben. Darstellungen tanzender Skelette waren bereits in der Antike weit verbreitet. Manche mittelalterlichen Darstellungen zeigten die Toten aufrecht stehend und interagierend. Der Tod wurde personifiziert, um ihm den anonymen Schrecken zu nehmen.[117]

Der beseelte Gegenstand findet sich im 20. Jahrhundert in vielen TV-Werbespots, ein sehr populäres Beispiel ist der Lucky Strike Werbespot von 1948 welcher marschierende, tanzende Zigaretten zeigt. Gegenstände mit Gesichtern und Beinen finden sich aber bereits im Mittelalter u.a. bei Hieronymus Bosch.

Baumdämonen, Dämonen mit Brüsten, Einhorn-Dämonen und Dämonen mit großen Ohren und Rüsseln sollen, wie viele andere Motive, von asiatischen Vorbildern abstammen. Um jedoch nicht den Anschein zu erwecken der Westen hätte alle phantastischen Motive vom

[117] Vgl. Baltruašaitis, 1994, S.308 f.

Osten übernommen, weist Jurgis Baltrušaitis darauf hin, dass dafür die als urtypisch asiatisch wahrgenommenen Mandalas auf hellenistische Vorbilder beruhen.

III.5.1. Phantastik und Religion

Eine Sonderform der phantastischen Motive sind religiöse Darstellungen, damit sind noch in der religiösen Kultur verwurzelte Motive gemeint. Die religiöse Interpretation phantastischer Kunst ist eine Form der symbolischen, allegorischen Interpretation nach Regeln der Theologie. Die Interpretation religiöser Symboliken ist stark vom religiösen Glauben des Rezipienten abhängig. Aus Gründen der persönlichen Herkunft und meinen sprachlichen und kulturellen Kenntnissen beschränke ich mich in meinen Ausführungen auf die christliche Religion.

Erste christliche Bildnisse entstanden bereits im 2. Jahrhundert n.Chr., doch das Bild schien den Christen noch bis ins 16. Jahrhundert ein Dorn im Auge zu sein. Bildverbote und strenge Kompositionsregeln zeigen die Angst vor der Vieldeutigkeit des Bildes, gegenüber der eineutigen Auslegung des Wortes durch die Theologen. Auch erschien das Bild zugänglicher selbst für ungebildete Menschen, einfacher selbst zu interpretieren als die lange Zeit in lateinischer Sprache dargebotenen Messen. Man wollte diesen Menschen jedoch nicht die Mündigkeit der Interpretation des Heiligen zugestehen und damit die Autorität der Kirche gefährden. Dies schlug sich auch im biblischen 2. Gebot nieder „Du sollst dir kein Gottesbild machen und keine Darstellung von irgendetwas am Himmel droben, auf der Erde unten oder im Wasser unter der Erde.“[118] Das Bildverbot, welches in verschiedenen Religionen ausgesprochen wurde, hängt laut Heinz Mode mit der Funktion der visuellen Künste zusammen. Durch die Visualisierung würden mythische Inhalte entzaubert.[119]

Christliche bzw vom Christentum weiter tradierte Motive flossen in viele phantastische Archetypen mitein. Die Kenntnis der ursprünglichen Glaubensmotive spielt für die

[118] Die Zehn Gebote Gottes, 2. Mose 20:1-17.- In: http://www.bibleserver.com/text/LUT/2.Mose20. Zugriff: 15.7.2013.
[119] Vgl. Mode, 1983.

Interpretation vor allem bei allgemein bekannten Motiven eine große Rolle. Übernommene religiöse Motive aus verschiedenen Religionen sind die Wiederauferstehung und Seelenwanderung (Vgl. phantastische Wesen zwischen Leben und Tod), die Apokalypse, oder Bestrafungen einer höheren Macht (alle Arten von Monstern), die Dichotomie Seele und Körper (phantastische Spaltungen und Vervielfältigungen), der Animismus (belebte Gegenstände und Pflanzen), Himmel und Hölle (Reise/ Wechselwirkung verschiedener Parallelwelten), Versuchung, Martyrium und Erlösung sowie die Ikonographie und Darstellungsweisen von Heiligen und Dämonen welche immer wieder aufgegriffen wurden und als Inspiration scheinbar weltlicher Themen gelten. Die Apokalypse und das Jüngste Gericht lieferten z.B.: den Stoff zahlreicher Endzeitfilme und bildlicher Darstellungen. Die Passion wurde als Allegorie für Kriegsgeschehen verwendet. Religiöse Symbolik kann also aufgrund ihrer elementaren Vieldeutigkeit auch von der phantastischen Kunst umgedeutet werden und als Verweis auf weltliche Themen gelten. Die bekanntesten christlichen Symbole werden in der Regel jedoch auch als solche interpretiert, wenngleich der christliche Kontext nicht immer bewusst erkannt wird. Eine weiße Taube steht beispielsweise für den heiligen Geist. Das Paradies wird meist mit einem Baum, dem Baum der Weisheit, dargestellt. Die Christliche Symbolik[120] schließt meist, je nach Situation, eine positive und eine negative Interpretationsmöglichkeit mit ein. Ein Apfel steht für Sünde, Tod aber auch für Erlösung. Eine Schlange bedeutet Verführung oder Klugheit. Schlangenmischwesen sind in der europäischen Mythologie vorwiegend negativ konnotiert, Drachen oder auch das Monster Leviathan erscheinen in Schlangengestalt. Die Hydra - als Verweis auf die negativen Symbole des Christentums - wurde als Zeichen kirchlicher Missstände in Parodien gebraucht. In der germanischen Mythologie steht die Schlange hingegen für die menschliche Seele, und auch das antike Griechenland kennt die „Seelenschlage“. Feigenblatt und Baum stehen für Fruchtbarkeit oder Sündenfall. Barfuß zu sein bedeutet Unschuld und Reinheit. Engel werden deshalb meist barfuß dargestellt. Christliche Darstellungen sind bekannt für ihre Symbolik, welche aufgrund des Alters vieler Darstellungen der Entschlüsselung Eingeweihter bedarf. Grund hierfür war u.a. auch die Christenverfolgung, welche zu diesen Zeiten eine kryptische Symbolsprache als Verschleierung der eigentlichen Inhalte gebrauchte aber auch die angestrebte Steuerung

[120] Zur christlichen Symbolik vgl. Goecke-Seischab und Harz, 2010

der Massen durch wenige Eingeweihte. Weiße Lilien bedeuten z.B.: Licht und Leben, außerdem jungfräuliche Reinheit, etwa als Attribut der Jungfrau Maria. Posaunen stehen für das jüngste Gericht. Der Palmzweig symbolisiert einen Sieg.

Ein bedeutendes Motiv christlicher Bilder sind Engel, welche ab dem 2. Jahrhundert in der christlichen Kunst dargestellt wurden. Ihre Form ist Figuren der griechischen und römischen Antike nachempfunden, etwa Viktorien, Eroten, Genien, sowie der Siegesgöttin Nike. Zur Unterscheidung wurden sie in der christlichen Kunst erst ohne Flügel, also nicht phantastisch dargestellt. Erst Ende des 4. Jahrhunderts bekamen sie ihre phantastische Gestalt. Westliche Engel weisen allerdings bis auf die Flügel durchgehend menschliche Züge auf. So kann man sich besser mit ihnen identifizieren und sie trotzdem als Boten bzw. Zwischenglied zwischen Himmel und Erde interpretieren. Sie gelten als Gefährten und Beschützer. Engeln wird auch eine gewisse phantastische Musik, für Menschen aufgrund ihres himmlischen Charakters unhörbar, zugeschrieben.

Das Motiv der Wiederauferstehung lebt in den populärsten phantastischen Figuren fort, dem Vampir, Geist, Zombie etc., welche die Grenze zwischen Leben und Tod überwinden können. Auch das ewige Leben und die ewige Verdammnis sind Themen des Phantastischen. Feuer ist oft Begleitobjekt phantastischer Darstellungen und könnte auf das christliche Fegefeuer verweisen. Der Teufel steht für alles Sündige und kann als metamorphes Wesen in unterschiedlichen Gestalten auftreten. Das Parademonster der christlichen Religion ist laut Heuermann erst etwa 2000 Jahre alt, wenngleich es Vorbilder in anderen Kulturen gab. Das antagonistische Prinzip Gut und Böse wurde damit eingeführt, um das Göttliche nicht weiter mit negativen Seiten der Persönlichkeit zu belasten und zum unnatürlich, übernatürlich Guten zu erklären. Der weltfremde Charakter dieser Theologie sollte die Ehrfurcht der Gläubigen verstärken. Verschiedene Tiere und Objekte, sowie Attribute werden mit dem Teufel assoziiert, etwa der schwarze Hund und die schwarze Katze. Allgemein wird die Farbe Schwarz in der Christlichen Lehre dem Teufel zugeschrieben, dem Gegenteil des göttlichen Lichtes. Heavy Metal oder Gothic Bands umgeben sich entsprechend ihrem Image gerne mit der „bösen“ Farbe, welche außerdem dem Tod zugeschrieben wird. Auch Symbole, wie Pentagramme, symbolische Teufelshörner etc. spielen eine Rolle. Katzen werden auch im Aberglauben und der phantastischen Kunst mit mystischen Wesen assoziert, oft mit Hexen.

Heiligendarstellungen zählten zu den häufigsten christlichen Bildnissen. Die Übermacht des Heiligen wurde oft mit phantastischen Mitteln dargestellt. Im 16. Jahrhundert hielten Heilige in christlichen Darstellungen oft das Universum in Form einer Scheibe in der Hand. Dies diente als Zeichen für Macht und Überlegenheit. Auch wurden sie oft überproportional groß dargestellt. Dieser Ausdruck von Macht durch Körpergröße findet sich immer noch, auch im Musikvideo. Die Darstellungen von Heiligen flossen auch in die Darstellungskonventionen der weltlichen Kunst ein, vor allem Blickrichtungen und Körperpositionen wurden übernommen und sind eindeutig archetypisch konnotiert.
Im 19. Jahrhundert wurde der Heilige, laut Holländer weitgehend obsolet, eindeutige Heilgenmerkmale verschwinden aus den Darstellungen. Auch dezidierte Teufelsmerkmale, wie etwa Bockshörner, werden in den Darstellungen des 20. Jahrhunderts meist ausgelassen bzw. nur noch für Satire und Parodie verwendet. Religiöse Darstellungen werden dadurch subtiler und analog zur phantastischen Kunst psychologisiert.

Joachim Valentin spricht von einem Verlust der Plausibilität der Phantastik durch den Machtverlust der christlichen Religion im 18. Jahrhundert. Da sich das Weltbild verändert, der Mensch sich selbst zum Schöpfer erhebt, verlieren alte Gegenwelten zum etablierten Gesellschaftsmodell an Wirkung. [121] Die phantastischen Darstellungen wirken in einer von Mythen oder Religion geprägten Kultur anders als in einer wissenschaftlich orientierten. Valentin plädiert für eine stärkere Wirkung in noch religiös verwurzelten Kulturen.

Phantastische Werke werden aufgrund des Schöpfungscharakters, besonders wenn es sich um Reisen in andere Welten handelt, im Ganzen mit der christlichen Lehre verglichen und mitunter als stellvertretende Religion des 20. Jahrhunderts interpretiert. Dem Fantasy Werk „Der Herr der Ringe“ wird ein biblischer Charakter zugeschrieben, da Tolkien darin ganze Welten neu entwirft/schöpft.[122] Die oberflächlich lebensferne Fabel enthält zudem gezielt religiöse Symbolik.[123] Fantasy Werke stellen laut Georg Seeßlen einen Frieden zwischen Technologie, Kindertraum und Ökonomie dar und können deswegen als Ersatzreligion

[121] Vgl. Valentin.- In: Outer Space. Reisen in Gegenwelten, 2009, S.73-86.
[122] Vgl. Hasenberg.- In: Outer Space. Reisen in Gegenwelten, 2009, S.154-174
[123] Vgl. Hasenberg.- In: Outer Space. Reisen in Gegenwelten, 2009, S.154-174.

vermarktet werden.[124] Die anderen Welten laden zum Träumen ein, diverse Merchandise Artikel liefern Möglichkeiten zur Integration des Mythos in das alltägliche Leben. Fanposter haben längst das Kreuz an der Wand von Jugendzimmern abgelöst. Rollenspiele, besonders LARPs, ermöglichen die geistige und körperliche Auslebung eigens kreierter oder vordefinierter Phantasiewelten.
Im 20. Jahrhundert scheint dann auch die Ersatzreligion Phantastik obsolet zu werden und ihre plakative Darstellung zumindest in der Hochkunst einzubüßen. Die Realitätsflucht mittels Phantastik scheint nicht mehr zu funktionieren, vielmehr wird das Phantastische als Metapher wahrgenommen. Nur im Spiel zeigt sich noch vermehrt ein Charakter der Relitätsflucht, vielleicht ein weiterer Schritt in einem Prozess der Entmythologisierung postmoderner Kultur.

Bei näherer Betrachtung stammen die meisten christlichen Motive von westlich antiken Vorbildern und asiatischen Vorbildern ab. Mit der Christianisierung wurden alte mythische Motive jedoch dämonisiert oder verbannt. Die Dämonisierung funktionierte durch die Übernahme antiker Darstellungsweisen und konkreter Figuren, welche durch die Christen neu benannt und negativ konnotiert wurden. Damit konnte man auf eine reiche Symbolsprache für Hölle und Dämonen zurückgreifen. Antike Symbolik wurde jedoch auch ohne negative Wertung übernommen, etwa Oranten, die betenden Seelen Verstorbener, das Kreuz, der Nimbus, der Vogel das Schiff. Wirklich neue christliche Motive waren das Lamm Gottes, der Hirte, der Fisch und die Taube. Die Symbolik des Christentums wurde im Mittelalter stark erweitert. Christliche Darstellungen der Hölle gehen vielfach auf antike phantastische Reiseberichte, etwa Plinius des Älteren zurück, außerdem kann die Hölle als Nachfahre der griechische antiken Unterwelt gesehen werden Robert Hughes stellte Beschreibungen asiatischer Völker den Höllendarstellungen von Bosch und Bruegel gegenüber und entdeckte auffallende Parallelen. Kein Wunder, dass man glaubte der Antichrist würde aus dem Osten stammen. In christlichen Darstellungen sind außerdem z.B. die Bauchgesichter aus dem Osten eingegangen. Bauchgesichtigkeit wird auch in Karikaturen als Teufelszeichen verwendet. In christlichen Darstellungen wurde die Hölle meist als genaues Gegenteil des Himmels dargestellt, göttliche Zahlen

[124] Vgl Seeßlen.- Nach: Hasenberg.- In: Outer Space. Reisen in Gegenwelten, 2009, S.157.

wurden umgekehrt oder auf das Böse übertragen, etwa in dem der Teufel dreigesichtig dargestellt wurde, als blasphemische Umkehrung der heiligen Dreifaltigkeit. Als Pendent zu den 4 Flüssen des Paradieses wurden 4 Flüsse der Lethe in der Hölle dargestellt. Für die Hölle stand das Chaos, während Darstellungen des Himmels geordnet waren. 9 Kreise der Hölle standen den 9 Sphären des Himmels gegenüber. Oft war die Hölle auch in die separaten Areale der Bestrafung für die 7 verschiedenen Todessünden unterteilt. Eine auch später im Comic und Zeichentrickfilm verwendete Höllendarstellung ist die der Kochtöpfe, in welchen die Insassen der Hölle gekocht werden, von Dämonen und dem Teufel mit dem Dreizack in Zaum gehalten. Auch tauchten Monster als personifizierte Sünden auf. Das Musikvideo nützt weniger plakative Gegensätze, jedoch oft die Beherrschung einer Welt durch eine andere. Die Darstellung des dualistischen Motivs von Himmel und Hölle ist das zentralste Motiv phantastischer Videos und in die meisten von mir näher untersuchten phantastischen Videos eingebettet. Phantastische Welten werden häufig in Unterwelt, Oberwelt und etwas seltener auch den Himmel unterteilt. Dies würde eine realistisch zugängliche Fabel auf der Ebene der Oberwelt, sowie einen Riss, bzw. eine Reise in die unbekannten anderen Lebenswelten der Parallelwelt vermuten lassen, aufgrund der Konventionen des Musikvideos ist jedoch meist bereits die erste Welt phantastisch. Der Riss in der Logik unterteilt lediglich verschiedene Varianten des Phantastischen, nicht das Phantastische und das Realistische, wie bei Caillois/Todorov.

Mischwesen bzw. Adaptionen finden sich auch in den Evangelistensymbolen. Bei den Evangelistensymbolen werden Mensch und Tier mit Flügeln, meist mehreren Paaren ausgestattet. Flügel stehen dabei für das Erhabene, Göttliche. Auch Darstellungen von Versuchung, Sündenfall oder Apokalypse werden konventionell mit diversen Mischwesen und Monstern illustriert. Sie zählen zu den reichsten phantastischen Darstellungen religiöser Kunst. Die Versuchung als Motiv ist dabei nicht auf die christliche Kunst beschränkt sondern findet sich in ähnlicher Form auch in anderen Religionen, etwa in der Versuchung von Buddha durch die Mara. Das populärste Versuchungsmotiv der westlichen Kultur ist jedoch „Die Versuchung des heiligen Antonius“. Die Darstellungstradition begann im 15. Jahrhundert und endete laut Hans Holländer - bis auf wenige Ausnahmen - im 19. und 20. Jahrhundert. An den Antonius Bildern zeigt sich exemplarisch und sehr deutlich der Einbruch des Irrealen in das Reale und somit Caillois

Literaturtheorie trotz fehlender zeitlicher Handlungskomponente im gemalten Bild. Einige der berühmtesten Gemälde zum Antonius Motiv stammen von Hieronymus Bosch, Jaques Callot und Max Ernst. Für die Literatur sind Gustave Flauberts als Drama verfasster Roman „La Tentation de Saint Antoine“, E. T. A. Hoffmanns Roman „Die Elixiere des Teufels“, Hugo Balls Gedicht „Versuchung des Heiligen Antonius“ unter vielen anderen zu nennen. Der Stoff wurde außerdem zahlreiche Male als Musiktheater, Drama oder Tanz für die Bühne bearbeitet, etwa von Maurice Béjart, Paul Hindemith oder Robert Wilson. George Meliés adaptierte den Antonius Stoff 1898 als erster auch für den Film, spätere Filme unter anderem 1962 von Federico Fellini und Videoinstallationen folgten. Das Antonius Thema zählte zu den oppositionellen Motiven gegen Auftragskunst und Akademie. Es stellt, laut Holländer, eine Weiterentwicklung der Artus Sage dar, eine Heldenreise mit Hindernissen und Verführungen. Im Musikvideo findet sich das Versuchungsmotiv kaum in phantastischer Form, sondern eher in Form sexueller Versuchung ohne phantastischen Charakter. Dies mag an der religiösen Konnotation des Antonius Motivs liegen, welche dem jugendkulturell orientierten Musikvideo fremd erscheint. Musikvideos nutzen vor allem negative Bilder der christlichen Religion, gefallene Engel, Sündenfall, blasphemische Rituale etc. Entsprechend treten diese Symboliken auch als Gegenbilder in subkulturellen Videos eher auf als im Mainstream, da sie Gefährlicheres oder Anti-christliches als Zeichen der Rebellion der Jugend gegen alte Werte zeigen. Popstars setzen dagegen eher positiv bewertete Symboliken ein, es sei denn das Video soll einen Imagewechsel indizieren bzw. kontroverse Reaktionen hervorrufen, welche zu einer erhöhten Publicity führen. Populäre religiöse Symbole, v.a. das Kreuz werden in allen Musikgenres eingesetzt. Auch das Motiv der Schöpfung wird häufig gewählt, jedoch tritt der Mensch als Schöpfer neuer Spezies auf. Die Erlöserthematik wird vor allem in phantastischen Heldengeschichten eingesetzt. Popstars werden oft nach christlichen Darstellungen von Heilsbringung oder Demut inszeniert. Die archetypischen Bilder scheinen so sehr im kollektiven Bewusstsein verankert, dass ihre Aussage auch in einem artifiziellen Medium und mittels eines Popstars vermitteln noch funktioniert. So etwa der demütig geneigte Blick, das Aufsehen zu Gott oder die ausgebreiteten Arme.

Im Musikvideo wird mit christlicher Symbolik oft verschwenderisch umgegangen. Trotz der inflationären Wirkung reagieren jedoch auch Jugendliche auf die bekannte Symbolik und interpretieren anhand tradierter Konnotationsmuster. Eine Person am Kreuz wird von

Studenten einer Studie von 1999 fast durchwegs als Leidenssymbol aufgefasst und die Inhalte des gesehenen Musikvideos daraufhin interpretiert. [125] Farben wie Gelb und Gold und Licht allgemein, werden als leuchtend interpretiert und als Zeichen für göttliches Wirken.

Christliche Assoziationen wurden im 20. Jahrhundert mitunter als problematisch für eine kommerzielle Vermarktung angesehen, so die spitzen Ohren von Spock in „Star Trek", welche als dämonisch/diabolisch deutbar wären. Der Erfolg der Figur beruhte letztendlich gerade auf der optischen Assoziation in Wechselwirkung mit dem Charakter der Figur. Spock wurde zum Sinnbild der Irrsinnigkeit rassistischer Vorurteile. Auf eine traditionelle unkommentierte Verwendung religiöser Inhalte reagieren jugendliche Rezipienten, laut Altrogge[126] mit einer schlechten Bewertung. Erst bei einer Kritik und Abstraktion der religiösen Inhalte kommt es zu einer positiven Bewertung. Klassisch konnotierte Religion scheint also im Musikvideo nicht erwünscht zu sein, da sie mit den Moralvorstellungen und Konventionen älterer Generationen verknüpft wird. Das Musikvideo sieht sich auch in diesem Bereich als Gegenkultur zu traditionellen Werten.

III.6 Wirkungstendenzen

Frühe Theorien klassifizierten Phantastik nach ihrer Wirkung auf den Rezipienten. Das Ergebnis waren Ungenauigkeit und vor allem eine vom jeweiligen Empfinden des Rezipienten abhängige Definition, also eine Klassifikation die je nach Rezipienten neu getroffen werden musste. Bei der allgemeinen Polysemie der Phantastik wirkt dies besonders ungeeignet. Die Wirkung, Erklärung und Ursache der Darstellung des Unmöglichen ist variabel und unmittelbar mit Moralvorstellung, Offenheit, Religiosität und Selbstwahrnehmung, der jeweiligen Zeit und dem jeweiligen Menschen verbunden.

Caillois nannte Angst und Schrecken des Rezipienten als bedeutende Kriterien der Phantastik[127]. Mehrere Autoren und Theoretiker u. a. H.P Lovecraft[128] schlossen sich ihm diesbezüglich an. Selbst in die Psychologie hielt diese Theorie Einzug, Richard Alewyn

[125] Vgl. McKee und Pardun, 1999.
[126] Vgl. Altrogge, Band 3, 2000.
[127] Vgl. Caillois.- In: Phaicon 1, 1974.
[128] Vgl. Lovecraft, 2004.

sah die Angst des Lesers phantastischer Geschichten als etwas Erfreuliches. Diese Angst könne spielerisch und ohne Risiko empfunden werden und würde damit die verlorengegangene Angst vor der Natur durch das rationale Weltbild kompensieren. Die Angst verschaffe dem Leser dadurch einen Lustgewinn und bringe alte unbewusste und archetypische Ängste auf ein neues Level, auf welchem sie ohne tatsächliche Gefährdung ausgelebt werden könnten.[129] Das ist es auch, was Edmund Wilson in seiner Abhandlung über Horrorgeschichten meint, wenn er Phantastik als „homöopathischen Horror“[130] bezeichnet. Stanislaw Lem relativierte diese Theorien, indem er davon ausging, dass Angst und Schrecken des Rezipienten kulturellen Begebenheiten unterlegen sind und damit nicht universal gültig sein können. Andrzej Zgorzielski plädierte für Verwunderung, Bestürzung und Unglauben als Wirkungskriterien des Phantastischen und meinte durch Wiederholung und Konvention würde das Phantastische verschwinden. Eine weiter Option der Reaktion auf das Phantastische wäre das Lachen, welches in den Theorien des Grotesken als heilbringend besonders beschrieben wird, so etwa bei Michail Bachtin 1965, welcher das Groteske als karnevalistische Form interpretierte. Diese humoristische Auffassung sah Marcel Brion 1961 wiederum als Charakterschwäche des Rezipienten an, nur oberflächlich einfältige Menschen würden über phantastische Kunst lachen können, den Intelligenteren würde sie ängstigen.

Wie Phantastik nun wirken soll, darüber ist sich die Wissenschaft uneinig. Soll sie nun, wie bei Caillois und seinen Anhängern, eine abgesicherte kathartische Form von Angst und Schrecken beim Rezipienten erwecken und damit das Gruseln als etwas Schönes aber Ungefährliches zum Vergnügen machen? Soll sie dem Menschen die Möglichkeit bieten, vor seiner harten und tristen Alltagswelt zu flüchten, um durch die Phantastik eine aufregende neue Welt zu erleben? Soll sie eine höhere, wirklichere Wahrheit herauszeichnen und den Menschen damit zu einer höheren Erkenntnis führen, wie von den Surrealisten in Anlehnung an Freuds Theorie des Unbewussten impliziert? Soll phantastische Kunst die Absurdität des Seins und die Unveränderbarkeit der politischen Ordnung aufzeigen und damit zum Nachdenken anregen? Oder soll Phantastik gar einfach

[129] Vgl. Alewyn, 1974, S. 307-330.
[130] Wilson.- In: Phaicon 1, 1974, S.126.

nur unterhalten? Nun, da man die Wirkung nicht verallgemeinern kann, wird wohl ein bisschen etwas von all diesen Theorien zutreffen. Wirft man einen Blick auf die Phantastiktheorien anderer Kulturen, so fällt eine reiche Wissenschaftstradition im asiatischen Raum auf. Fanfan Chen befasste sich ebenfalls mit der Wirkung phantastischer Kunst und unterschied 4 Wirkungstendenzen phantastischer Literatur, welche er historisch und kulturell zuweist: 1. Die primitive Rezeption 2. Mythen als Propaganda/Kontrolle (v.a. im Mittelalter und Renaissance) 3. Intellektueller Skeptizismus (Europa in der Spätrenaissance bis 20. Jahrhundert) Diese 3 Stadien ließen sich in verschiedenen Kulturen zu unterschiedliche Zeiten wiederfinden, würden aber global auftreten.[131] Anders als westliche Forscher bringt er den Faktor der historisch bedingten Rezeption ins Spiel und macht die Interpretation phantastischer Kunst abhängig vom Charakter und der Stufe der Zivilisation. Urvölker interpretieren demnach gänzlich anders als industrialisierte Kulturen. Westliche Wirkungstheorien der Phantastik scheinen sich dagegen meist einseitig auf eine bestimmte Gruppe phantastischer Werke und deren intendierter oder erwarteter Wirkung auszurichten, oft wird die Literatur des 19. Jahrhunderts als Ausgangspunkt genommen.

Es gibt es 4 mögliche allgemeine Funktionen phantastischer Kunst:

1. Interpretation als Realitätskritik oder Kommentar[132] (politische Funktion)
    - Allegorie/symbolische Interpretation[133]
    - Tarnung, Verschleierung des Wirklichen[134]
2. Interpretation als Realitätsflucht[135] (psychologisch/therapeutische Funktion)
3. Interpretation als (höhere) Wirklichkeit (Erkenntnisfunktion)
4. Interpretation als reine Unterhaltung (lustbringende Funktion)

Diese 4 möglichen Wirkungstendenzen verteilen sich, je nach Kommunikat und Rezipientenpersönlichkeit, unterschiedlich. Viele Kritiker schreiben dem Phantastischen

---

[131] Vgl. Chen, 2007.
[132] Etwa bei Friedrich Schlegel (vgl. Schlegel.- In: Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe. Erste Abteilung: Kritische Neuausgabe, Band 2 1967) oder Hans Holländer (vgl. Holländer.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980), auch bei den Surrealisten oder politischen Satiren.
[133] Etwa bei Marcel Brion (vgl. Brion, 1962).
[134] Etwa bei Ann Sirka (Vgl. Sirka.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980)
[135] Etwa bei Roger Caillois (Vgl. Caillois.- In: Phaicon 1, 1974), Tzvetan Todorov[135] (Vgl. Todorov, 1972) oder später Hartmut Heuermann (Vg. Heuermann: Meidenund Mythen, 1994).

eine rein trivial unterhaltende Funktion zu. Die realitätskritische Interpretation fordert jedoch eine Auseinandersetzung, eine Interpretation des Inhaltes und wird wohl vermehrt bei höher gebildeten Personen auftreten, während das Nicht-interpretieren, das Schwelgen in anderen Welten eine Verweigerung tiefgreifender Interpretationen darstellt. Beides kann bewusst oder unbewusst auf dieselben Kunstwerke angewandt werden.
Die 4 Interpretationstendenzen liegen an einer Ache der Interpretation phantastischer Kunst zwischen den beiden Extremen überreal und antireal. Das Phantastische kann demnach als eigentliche Wahrheit, etwa bei den Surrealisten, oder also komplett konträr zur Wahrheit gelten

Ad 1. Das Problem einer symbolischen Interpretation liegt in der Schwierigkeit der Nachvollziehbarkeit. Bekannte, bewusst und unbewusst wahrgenommene Archetypen werden herangezogen. Eberhard Opl weist auf die dringende Notwendigkeit der Unterscheidung außer- und innerfilmischer Symbole hin, denn das im Film - oder in unserem Fall Video - betrachtete Objekt ist etwas anderes als das real gesehene, kann seine Bedeutung also innerhalb und außerhalb des Films dieselbe sein?[136] Montage, Licht, Positionierung etc. spielen bei der Bedeutungsproduktion ebenfalls eine Rolle und können auch gezielt gelenkt werden. Opl spricht von 7 verschiedenen Codeebenen im Film, wobei er im Detail stark unterscheidet. Eine grundlegende Unterscheidung trifft er zwischen sozio-kulturellen Codes und filmischen Codes, dazu kommen verschiedene Vermischungen der beiden, am Rande weist er auch noch auf Übertragungscodes hin. Das außerfilmische Symbol kann demnach im Film auf verschiedene Arten umgedeutet werden. Die symbolische Interpretation schließt allerdings eine weitere Form der Interpretation mit ein, die mythisch-religiöse Interpretation, die Anspielung auf Glauben und Aberglauben. Gläubige dürften mit religiösen phantastischen Elementen anders umgehen als nicht Gläubige und eher zur Interpretation als Wirklichkeit neigen. Viele phantastische Werke sind eine Interpretation oder Weiterführung populärer Mythen und werden in der Rezeption wieder mit diesen kulturellen Archetypen verbunden.

[136] Vgl. Opl, 1990.

Eine qualitative Studie von McKee und Padrun[137] aus dem Jahr 1999 beschäftigte sich mit der Wirkung religiöser Symbole in Musikvideos, also mit medial etablierter Symbolik und deren Verwendung im Medium Musikvideo. Die befragten Studenten erkannten die religiösen Symbole und nutzten sie zur tiefergreifenden Interpretation über die Inhalte des Musikvideos hinaus. Die weiterführende Interpretation ist typisch für Personen mit höherem Bildungsgrad, wie sich später noch zeigen wird. Religiöse Symbole scheinen jedoch nach wie vor einen besonderen Stellenwert aufzuweisen. Die Basiskultur der christlichen Religion wird dabei als Deutungsspielraum verwendet. Selbst nicht religiöse Inhalte werden durch die Präsenz religiöser Symbole religiös gedeutet. Tritt Religion als Basiskultur des Videos auf, so kann sie andere Inhalte ideologisch überschreiben, jedoch, je nach individuellem Bezug zur Religion, sehr unterschiedliche Interpretationen hervorrufen, da sie anders als andere phantastische Inhalte mit dem aktiven Glauben verbunden ist. Die Farbgebung wurde beispielsweise in Bezug zum Religiösen gesetzt, Rot für Blut, Gold für das Göttliche und Schwarz für das Teuflische. Bereits aus dem Allgemeinwissen bekannte Symbole regen demnach eine tiefergreifende Interpretation medialer Inhalte an und lassen die Rezipienten einen tieferen Sinn vermuten. Gläubige Personen fühlen sich häufig von der Verwendung religiöser Symbolik - oft neben Sex und Gewaltszenerie - abgestoßen und sind deshalb nicht zu einer tieferen Interpretation bereit. Pardun und McKee ermittelten etwa einen Anteil von 30-38% an Musikvideos mit religiöser Symbolik, welche auf MTV ausgestrahlten wurden.

In unserer Zeit kann alles als Mythos oder Symbol gelten. Busse erwähnt in ihren Kurzanalysen etwa den Held, bzw. im Musikvideo den umjubelten Star, den Vogelflug, welcher Freiheit symbolisiert, den Strandspaziergang als Symbol für Identitätssuche und Einsamkeit, den Regen als Symbol für Trauer, den Weltraum als Symbol der Weltenflucht, den gemeinsamen Tanz als Symbol für völkerübergreifenden Frieden, lachende Kinder als Symbol für eine heile Welt. Nacht und Laterne als Suche nach Erleuchtung, oder weitere wiederkehrende Symbole wie Schatten für Vergangenes, nicht Anwesendes, Spiegel, schöne Wilde bzw. das Paradies, Verfall oder den Traum vom Fliegen.

Ulrich Wenzel sieht die symbolisch mythische Interpretationsweise bei Musikvideos sehr kritisch und führt sie auf ein Unverständnis der Gattung Musikvideo zurück, mythische

[137] Vgl. McKee und Pardun, 1999.

Deutungen würden nur von der vernunftgetiebenen Sinnsuche unserer Zeit ausgehen, welche rein Illustratives nicht akzeptieren möchte. Wenzel widerspricht also einer möglichen symbolischen Deutung von Musikvideos.

Eine symbolische Interpretation historischer Kunst macht, wenn überhaupt nur mit starkem Bezug zum historischen Kontext Sinn. Die Allegorie, das Symbol erhält seinen metaphorischen Gehalt nur durch Wiederholung, durch wiederholte Anwendung als metaphorisches Synonym für etwas anderes. Eine symbolische Interpretation beruht also meist auf kulturellen historisch gewachsenen Archetypen, vor allem bei der Parodie auch auf aktuellen Anspielungen und neuen Symbolen, welche eventuell später unverständlich werden, wenn sie nicht in den allgemeinen Wissenskonsens der kulturellen Archetypen aufgenommen werden. Das Phantastische steht hier als Symbol etwa für gesellschaftliche Missstände, für Unbegreifliches oder unsagbar Schreckliches. Die Überhöhung realer Gegebenheiten in phantastischen Figuren soll hier das Unbegreifbare, Unmenschliche verdeutlichen. In der Parodie soll es gegebene Eigenschaft durch die Überhöhung verdeutlichen. Antonsen verbindet die symbolische Interpretation mit der Riss-Theorie und den damit kompatiblen Texten.

Marcel Brion deutet phantastische Kunst als Code, welcher nur von Eingeweihten und dem Künstler selbst entschlüsselbar sei, fast alles Phantastische ergäbe eine vernünftige Assoziation. Selbst in der Publikation „Phantastik – Kult oder Kultur?“ von 2003 wird gleich im Vorwort versucht, alles Phantastische auf eine geringe Zahl von mythologischen Archetypen zu reduzieren, die Zusammenhänge sind allerdings teils weit hergeholt. Die Reduktion etwa von E.T - dem Außerirdischen - auf eine Christusgestalt ist zwar nachvollziehbar, missachtet aber weitere Aspekte der Figur.
Die Polysemie der Phantastik ermöglicht historisch bedingt variable Auslegungen derselben Figuren, sie erfüllen ja historisch zeitgenössisch relevante Funktionen. Dieser Bedeutungswandel verweist auf eine starke Verbindung des Phantastischen mit dem Realen. Der Vampir erscheint z.B. mal als Sinnbild einer entmachteten und rachsüchtigen Aristokratie, mal als Symbol nymphomanischer Weiblichkeit, mal als das eines maßlosen Don-Juanismus, mal wird mit ihm der Stalinismus gebrandmarkt, mal das Franco-Regime, mal die Jesuiten, dann wieder sind es Bürokratie, venerische Krankheiten oder die Furcht

vor neuen wissenschaftlichen Entdeckungen wie Hypnose und Magnetismus, die im Vampir ihr Bild gefunden haben.
Im 20./21. Jahrhundert spielt die Phantastik mit ihren eigenen Konventionen, ist selbstreflexiv und arbeitet die eigene Geschichte auf. Zitat, Collage und Karikatur sind wichtige Stilmittel, so werden etwa romantische Phantastiktraditionen parodistisch aufgegriffen. Ein Beispiel aus der Malerei ist René Magrittes Bild „Die kollektive Erfindung“ von 1934, welches quasi eine umgekehrte Nixe darstellt, oben Fisch unten Mensch, also ein Fischkopf mit menschlichen Beinen. Damit wird eine neue Verfremdung erzeugt, indem das bekannte phantastische Motiv demontiert wird. Trotz dieser Verfremdung wird das ursprüngliche Bezugsmuster und phantastische Stereotyp, die Nixe, weitgehend erkannt.

Für Sigmund Freud steht das Symbol nicht stellvertretend für einen Begriff, sondern vor allem im Traum für etwas Unsagbares oder Unbegreifliches, nicht in Worte fassbares, kommt also ohne Signifikat aus. Für phantastische Bilder würde diese Theorie eine weniger verbale als eher emotionale Auffassung und Interpretation phantastischer Bilder bedeuten, sofern diese nicht doch im Zuge der Interpretation verbalisiert werden.

Ad 2.

Auch die Interpretation als Realitätsflucht taucht immer wieder, oft negativ konnotiert, auf und gilt als Merkmal minderer Qualität. Vor allem Computerspiele, aber auch Fantasy Literatur und phantastischer Film werden gerne als Flucht vor einer unangenehmen Realität, als Pausierung der Alltagswirklichkeit und Abschweifen in andere Welten mit anderen Möglichkeiten eingeschätzt. Die Identifikation mit einem phantastischen Charakter ermöglicht ein imaginäres Selbstbewusstsein, welches in der Realität vielleicht nicht erzielt werden kann. Diese positive Wirkung wird allerdings auch als potentiell gefährdend eingestuft, von manchen Forschern wird ein Realitätsverlust und eine reale Verhaltensänderung durch die Identifikation mit dem Phantastischen befürchtet. Diese Theorien fanden allerdings keine empirischen Beweise.
Hartmut Heuermann spricht, nach Freud u.a., von der Regression als Widerstand gegen den Realitätsdruck und plädiert damit für eine Realitätsflucht in der phantastischen Kunst. Heuermann geht sogar so weit, alle künstlerische Schöpfung als regressiv zu bewerten, da

sie eine Kontrolle der Triebe voraussetzt. Auch die Rezeption medialer Werke wäre eine Regression, da man sich auf oft rein affektive Erfahrungen einließe.

Ad 3. Eine heute kaum mehr beachtete Interpretationstheorie des Phantastischen ist die des Phantastischen, als Realität. Kaum ein psychisch gesunder Mensch würde phantastische Kunst heute für Realität halten, Ausnahmen sind religiöse Darstellungen und ihre Wirkung auf religiöse Rezipienten. Noch in den 1930er Jahren wurde das Radiospiel „Invasion from Mars" in den USA allerdings aufgrund seines dokumentarischen Stils von vielen für real gehalten. Die scheinbare Invasion der Aliens löste teils panische Reaktionen aus. Dies ist mit der Form des Radiospiels allerdings auch mit dem noch nicht ausgeprägten Skeptizismus gegenüber Massenmedien zu erklären. Während heute aufgrund der technischen Möglichkeiten an der Authentizität aller Bilder gezweifelt wird, nahm man damals in den Medien übertragene Inhalte, besonders wenn sie Nachrichtencharakter hatten, als Realitätsvermittlung an. Filmische bzw. videotechnische Inszenierungsmöglichkeiten können aber immer noch einen dokumentarischen Stil suggerieren. Etwa der Film „Blair whitch project" arbeitet mit einem dilettantisch dokumentarischen Stil einer verwackelten Heimkamera und authentifiziert seine Horrorwirkung damit. Obwohl der fiktive Charakter bekannt ist, kann die Form bei Identifikation mit den handelnen Figuren Zweifel auslösen. Dokumentarischer Stil bedeutet eigentlich das Gegenteil der meisten Musikvideos, wenig Schnitt und Kamerabewegung, womit versucht wird, Authentizität zu suggerieren, eine Kamera, die nicht wertet oder Bedeutung aufzwängt, wobei dies natürlich grundsätzlich nicht möglich ist, lediglich eine leichte Annäherung ist möglich. Es ist das Spiel mit Genrekonventionen, welches hier gezielt zur Verwirrung eingesetzt wird. Mittels etablierter visueller Standards versucht man das Phantastische realer wirken zu lassen und damit seine Wirkung auf den Zuschauer zu intensivieren, vor allem im Horror Genre wird diese Option gerne genützt, um zumindest innerhalb der Fiktionen einen leichten Zweifel an der Fiktivität der Bilder zu erzeugen. Die Farben gelb und grün, sowie die wackelige Handkamera sind typische Elemente eines scheinbar dokumentarischen Stils.[138]

[138] Vgl. Neumann-Braun und Mikos, 2006, S. 32.

Jan Erik Antonsen[139] spricht nach Wolfgang Iser vom Konkret werden, der Vergegenständlichung des Imaginären in der phantastischen Kunst. Die Darstellung des Unbewussten in der phantastischen Kunst strebten auch die Surrealisten an. Der Wahrheitsgehalt der phantastischen Kunst wird außerdem in mehreren Studien bekräftigt. z.B.: „Denn sagt der Wahn oder der Traum nicht noch mehr über die Wahrheit des an sich unaussprechlich gewordenen Individuums aus als eine Erfahrung in der ‚äußeren' Wirklichkeit" Diese Annäherung des Grotesken, Absurden und unmöglich Erscheinenden an die Wirklichkeit, und dessen Akzeptanz als tiefere Analyse der Wirklichkeit, ist Siegmund Freud und seinen Nachfolgern zu verdanken, welche das Unbewusste thematisierten und es als wichtigen Teil der menschlichen Psyche ernsthaft zu analysieren versuchten. Spätestens damit wurde das Schwarz-weiß Denken Realismus-Phantastik abgelöst und neue Interpretationswege phantastischer Kunst eröffnet. Auch Georges Jaquemin sah in der Phantastik die Suche nach dem Menschlichen.

Ad 4. Phantastische Figuren können im 21. Jahrhundert anscheinend nicht mehr besonders ernst genommen werden, sie haben ihre Glaubwürdigkeit und Funktion als Ersatz für fehlende Spiritualität im Leben eingebüßt und werden als Parodie ihrer alten Funktionen ins Lächerliche gezogen. Dies scheint mit der öffentlichen Meinung der Belanglosigkeit der Phantastik einherzugehen. Feen, Vampire oder Zwerge können heute kaum mehr als Mittel zur Gesellschaftskritik fungieren, sie gehören zur populären Unterhaltungskultur und werden als Kritik höchstens noch in Form der Parodie anerkannt. Das einzig zeitgemäße phantastische Wesen der 2000er Jahre welches eine kritische Betrachtung und ernsthafte Darstellung abseits des Jugendgenres zulässt, da es eine reale Bedrohung symbolisiert, ist der Cyborg, der Maschinenmensch. Er kann für die Angst der Menschen vor der Unverständlichkeit und rasanten Weiterentwicklung der Technik stehen und diese Ängste medial thematisieren, wie etwa in den aktuellen Hollywood Filmen „Avatar" (2009) oder „Prometheus" (2012).

[139] Vgl Antonsen, 2003.

IV. Medienspezifische Manifestationen der Phantastik

Die ursprünglichen Medien der Phantastik seit den frühen Hochkulturen waren die Literatur und die bildende Kunst in Form von Malerei und Skulptur. Die bildende Kunst liefert die frühesten bekannten Funde der Phantastik. Durch das Aufkommen neuer Medien im 19. und 20. Jahrhundert kamen sukzessiv neue Medien hinzu, welche sich an den bestehenden Traditionen orientierten oder neue Möglichkeiten des Phantastischen erprobten. Die unterschiedlichen Medien gaben der Phantastik im Laufe der Zeit neue Möglichkeiten und erweiterten das Repertoire. Bedeutende Erweiterungen sind die Entdeckung der Perspektive in der Malerei, welche neben den phantastischen Figuren nun die Option phantastischer Räume bot, und der Film/das bewegte Bild, welche die Phantastik um die Dimension der Zeit erweiterten und phantastische Szenarien ermöglichten. Zur Zeit des Musikvideos ist also ein umfassendes historisch gewachsenes phantastisches Repertoire verfügbar, auf welches zurückgegriffen werden kann. Das Musikvideo kann vor allem aufgrund des häufigen Fehlens einer Narration ohne unlegitimiert alle 3 Ebenen der Phantastik, Figuren, Räume und Szenarien miteinander verknüpfen und damit verschiedene Intensitäten des Phantastischen erzeugen.

Die phantastische Kunst greift gerne auf ihre Traditionen zurück, um diese neu zu bearbeiten. So bilden vor allem die Literatur des 19. Jahrhunderts und die bildende Kunst der Zwischenkriegszeit immer noch wichtige Impulse und Grundlagen für die phantastische Kunst des 21. Jahrhunderts. Phantastische Literatur wird verfilmt, Märchen finden ihre Verwendung im Musikvideo, surrealistische Malerei taucht in TV-Serien und Werbung wieder auf, ebenso basieren viele zeitgenössische Fantasy Romane auf antiker Mythologie.

IV.1. Phantastik in der Literatur

Da die grundlegenden literaturhistorischen Phantastiktheorien bereits in Kapitel III. erläutert wurden, beschränke ich mich in diesem Bereich auf konkrete Beispiele phantastischer Literatur.

Fanfan Chen sieht in seiner noch relativ neuen Publikation „Fantasticism: poetics of fantastic literature and the imaginary“ den Ursprung phantastischer Literatur im Gilgamesch Epos (700 v.Chr.), als ältetse überlieferte Quelle. Ältere Funde früher Hochkulturen stehen der Phantastik der bildenden Kunst sehr nahe, da eine schriftliche Überlieferung der mündlichen Erzählkunst nur in Form von bildlichen Symbolen möglich war. Diese Bilder sind zudem heute nur schwer entzifferbar und der Erzählstil und Inhalt nur rudimentär entschlüsselbar. Allgemeine Ursprünge der phantastischen Literatur sind die klassischen Heldenepen, Mythen, Sagen und Märchen. Die Trennung zwischen Darstellung des realen Glaubens und Phantastik ist dabei teils schwammig, wenngleich Mythen und Sagen im Gegensatz zu dem Märchen eher noch dem Glauben anzurechnen sind.

Im Mittelalter war die Artus Sage, die populärste phantastische Erzählung. Die Theologin Theresia Heimerl schreibt, dass die Artus Sage im Mittelalter v.a. der Realitätsflucht diente, ähnlich zeitgenössischer Science Fiction Filme.[140] Die Verbreitung und Überlieferung fand jedoch noch nicht schriftlich, sondern mündlich statt. Bedenkt man die Moralvorstellungen und Phantasiedefinitionen des Mittelalters, so war Phantastik nur auf Ebene der Religion vorstellbar und damit nicht phantastisch konnotiert. Der Glauben an ein Jenseits lieferte Trost in schweren Zeiten. Durch die Entfernung der Sage zur Realität, bot sich unter dem Schleier der Phantastik jedoch die Möglichkeit zur Realitätskritik ohne öffentliche Konsequenzen.

Die literaturhistorische Phantastikforschung begann, laut Fanfan Chen, in Freuds Untersuchung von Hoffmanns „Der Sandmann“ und Jensens „Gradiva“. Außerdem solle Pierre-Georges „Anthologie du conte fantastique français“ wegweisend gewesen sein. Häufig wird auch die umfangreiche Tradition des deutschen Märchens für den großen Umfang und Reichtum an deutschsprachiger phantastischer Literatur in der Romantik verantwortlich gemacht. Das Märchen steht für strukturellen Eskapismus, ganz deutlich von unserer Zeit und unserer Lebenswirklichkeit entfernt, „es war einmal an einem anderen Ort, zu einer anderen Zeit“. Märchen nutzen Floskeln und Formeln zur Legitimation und, um sich von vorne herein von der aktuellen Lebenswirklichkeit abzugrenzen. Die lebensferne eskapistische Struktur bedingt allerdings nicht zwingend

[140] Vgl. Heimerl.- In:Outer Space. Reisen in Gegenwelten, 2009, S.60.

eine eskapistische Rezeption. Märchen sind mitunter auch allegorisch deutbar, Grund dafür sind die archetypischen Charaktere, das Übertriebene, Einseitige, welches auf reale Verhältnisse in übertriebener Form plakativ hinweisen kann.

Im 15. Jahrhundert waren die Gedichte von Domenico di Giovanni bekannt für ihre phantastischen Züge. Im 16. Jahrhundert waren es besonders François Rabelais und Johann Baptist Fischart, welche mit ihren phantastischen, grotesken und parodistischen Werken als Paradebeispiele phantastischer Literatur gelten konnten. Ihre Werke waren oft zeit- und literaturkritisch, derb und komisch. Vor allem die Politik, die Gesellschaft und veraltete literarische Formen, wie der Ritterroman, welcher selbst phantastische Elemente enthalten konnte, wurden Opfer der Parodie.

Uneinig ist sich die Literaturgeschichte bei der Verortung einer Hochzeit oder Epoche der Phantastik. Meist galt Phantastik als Hintergrund bzw. Untergrundströmung der Kunst, entweder nicht hochkulturell anerkannt oder zu unverständlich, derbe, unnatürlich abgehoben etc. Was geschieht also mit diesem Randphänomen, wenn es plötzlich selbst zur Massenkultur und zur Hauptströmung der Kunst wird, wie dies im 19. Jahrhundert der Fall war und seitdem immer wieder auflebt?
Während viele, wie Todorov, das 19. Jahrhundert als DIE Epoche oder den Ursprung der Phantastik ansehen, orientieren sich andere lieber an der historischen Kontinuität phantastischer Inhalte. Marcel Schneider arbeitete etwa an einer kontinuierlichen Geschichte phantastischer Literatur vom Mittelalter an bis zum Nouveau Roman[141]. Das definitorische Problem der frühen phantastischen Literatur, etwa des Ritterromans des Mittelalters, liegt an dem damals noch beigemessenen Wahrheitsgehalt der Erzählungen. Ein Bewusstsein für phantastische Literatur auch innerhalb einer gebildeten Leserschaft trat erst im 18. Jahrhundert ein. Auch von dieser Seite betrachtet ist die enorme Beschäftigung mit der phantastischen Literatur des 19. Jahrhunderts plausibel. Neben der gesteigerten Anzahl phantastischer Werke, dem Willen zum erneuten Wunderglauben und der Anerkennung phantastischer Literatur in weiten Gesellschaftsteilen gab es nun auch eine theoretische Auseinandersetzung mit dem Thema. Auch deswegen gelten die Werke

[141] Nach: Jaquemin.- In: Phaicon 2, 1975, S.33.

der Romantik als richtungsweisender Ausgangspunkt und für manche sogar als Ursprung der phantastischen Literatur. Oliver Jahraus und Stefan Neuhaus gehen, basierend auf einer Studie Joachim Metzners, davon aus, dass die Verbannung verrückter Sprache, Geistesverwirrtheit und Erotik Ende des 18. Jahrhunderts ausschlaggebend für die Gegenströmung dazu, die machtvolle Phantasie in der phantastischen Kunst, war. Die Vernunftorientierung sollte damit weichen. Antinaturalistische Kunst stieg vom irren zum hochkulturellen Werk auf. Während kreative Phantasie im 18. Jahrhundert weitgehend für unnatürlich und geisteskrank gehalten wurde, sprach man ihr nun höchste bedeutungs- und wahrheitstragende Funktionen zu. Die Angst vor dem Verrückten wurde nicht länger weggesperrt sondern als Angstlust der Kunstrezeption glorifiziert. Phantastik wird deswegen auch oft als Kompensation einer zu sehr auf Vernunft und Anstand getrimmten Realität angesehen. Zusätzlich wird der Forscherdrang und der damit verbundene zunehmende Verlust religiösen Glaubens im 19. Jahrhundert dafür verantwortlich gemacht, dass die Menschen Spiritualität und klare Weltordnungen anhand von Gut-Böse Dichotomien nun auf anderer Ebene suchten. Stefan Neuhaus deutet etwa die Entstehung von Tolkiens "Der Herr der Ringe" während des 2. Weltkriegs mit der Sehnsucht nach klaren, verständlichen und beherrschbaren Weltordnungen, welche den Menschen in der Realität verwehrt waren.[142]

Etwa um 1830 wird die phantastische Erzählung gewissermaßen zur Modeerscheinung in Europa.[143] Ab dieser Zeit verortet Thomas Grob Phantastik in allen folgenden Epochen der Literaturgeschichte.[144] Sie wird aber auch zum Klischee und Unterhaltungsinstrument der Massen und rutscht damit mehr und mehr in die Belanglosigkeit. Für anspruchsvollere Künstler entsteht damit eine gewisse Hemmschwelle, da man natürlich nur wegen seiner Motivwahl nicht gleich zur belanglosen Unterhaltungskultur gezählt werden möchte. So gibt es nach 1830 auch zahlreiche Phantastikparodien in der höheren Literatur, Absurdität wird zum Stilmittel. Wie Thomas Grob an einer Erzählung von Osip Senkovskij aus dem 19. Jahrhundert erläutert, wird die Phantastikkritik der Literatur mit der Zeit

[142] Vgl. Neuhaus, 2005, S. 14.
[143] Vgl. Jahraus und Neuhaus, 2005, S. 9 ausgehend von Metzner.-In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 79-108.
[144] Vgl. Grob.-In: Phantastik: Kult oder Kultur, 2003, S.171 ff.

gewissermaßen selbstverständlich und steht nicht einmal mehr im Mittelpunkt, sie ist in Texten des 20. Jahrhunderts zum gebräuchlichen Stilmittel neben anderen geworden. [145]
Als vielgepriesene Meister phantastischer Literatur gelten u.a., E.A. Poe, Novalis oder E.T.A Hoffmann im 19. Jahrhundert und H.P. Lovecraft und Jorge Luis Borges im 20. Jahrhundert. In den USA waren es besonders Nathaniel Hawthorne und Herman Melville, welche neben E.A. Poe zur dunklen Romantik gezählt wurden. Die Rezeption E.T.A. Hoffmans im 19. Jahrhundert hat stark zur Anerkennung phantastischer Literatur als „hoher" Literatur beigetragen. Im 19. Jahrhundert wurde auch das Märchen literarisch wieder aufgegriffen. (z.B.: bei Brentano oder Novalis) Im Laufe der 1830er Jahre und mit der größeren Akzeptanz phantastischer Literatur wurde die realistische Legitimation innerhalb der Texte, etwa durch einen Ich-Erzähler oder die phantastische Handlung als Traum unwichtiger und damit auch Caillois/Todorovs Kriterien des Phantastischen weniger gültig.[146] Schon Alexander Sergejewitsch Puškins Erzählung „Pique dame" von 1834 kam ohne jene Kriterien aus und wurde 1880 von Dostoevskij sogar als „Gipfel der phantastischen Literatur" bezeichnet. Kriterien der Riss-Theorie scheinen schon Mitte/Ende des 19.Jahrhhunderts nicht mehr ausschlaggebend für Anerkennung und Erfolg zu sein, also bevor Caillois seine Theorie überhaupt entwickelt. Der Phantastik stand im 19. Jahrhundert besonders in England der bürgerliche Realismus gegenüber, welcher eine Darstellung der wahren Realität forderte. Die Opposition Phantastik und christliche Moral, bzw. Phantastik und bürgerliche Welt wird auch in vielen Texten der Romantik deutlich. Phantastik dient als Übergangsphänomen in einer Zeit zwischen kultischem Aberglauben, christlicher Religion und bürgerlicher Vernunft. Die phantastischen Geschichten erklären meist jeweils eine dieser mentalen Grundpositionen am Ende zum „Sieger". Während im 18. Jahrhundert noch etwa bei Goethes Ballade „Die Braut von Korinth" die christlich moralische Position zur einzig sinnvollen und zukunftsbringenden erklärt wurde, bzw. die Bedrohung durch das Andere, die Abkehr von der Moral verdeutlicht wird und damit Zukunftsängste evoziert werden, wird im 19. Jahrhundert immer mehr zugunsten der Phantastik entschieden. Die gesellschaftliche Lockerung in Bezug auf Religion zeigt sich auch in der offeneren Gestaltung der Literatur.

---

[145] Vgl. Grob.-In: Phantastik: Kult oder Kultur, 2003, S.189 ff.
[146] Deutlich etwa in Gogols „Die Nase", 1836 oder Puškins „Pique dame", 1834.

Während sich die meisten Forscher auf die westliche phantastische Literatur beschränken wirft Fanfan Chen ein, dass Phantastik ein globales Phänomen ist und etwa in den chinesischen Zhiguai ebenfalls wiederzufinden sei.[147] „

> The evidence that fantastic stories from different cultures resemble each other in representing the invisible phenomena such as dragons, ghosts, the actions of metamorphosis invites a hypothesis of a universal origin of the fantastic imagination.[148]

Auch Joachim Valentin spricht in einer neueren Publikation von einer anthropologischen Konstante des schöpferischen Umgangs mit der Einbildungskraft in der phantastischen Kunst.[149] Phantastische Kunst ist zwar zeit- und kulturabhängig aber zu jeder Zeit in jeder Kultur vorhanden mit auffälligen strukturellen Parallelen. Phantastische Symbolik kann mitunter global sehr ähnlich ausfallen, ihre Interpretation ist aber kulturell bedingt und deshalb bei der Übertragung in andere Kulturen oft missverständlich. Drachen stehen z.B.: in China für das Göttliche, sind Boten und Brücke zwischen Göttlichem und Menschlichem ähnlich den Engeln in der christlichen Mythologie. Im westlichen christlichen Kontext stehen Drachen allerdings eher für die dunkle Seite, für den Teufel. Sie sind unzähmbare Bestien.

Phantastische Literatur spielte auch im Kinder- und Jugendgenre stets eine große Rolle mit Autoren wie Lewis Carroll, John Ruskin und George MacDonald. Die kindliche Nähe zum Spiel und die noch unbedeutende Trennung von Realistischem und Unrealistischem sind eine hervorragende Grundlage des Erfolges phantastischer Literatur. Im 20. Jahrhundert wurde phantastische Literatur vor allem im Bereich der Populärliteratur sehr beliebt. Auch die hohe Verbreitung von Comic Heften spielte eine große Rolle für den Erfolg. Die Bezeichnung Fantasy hat sich für fast alle phantastische Populärliteratur durchgesetzt. Seit Ende des 20. Jahrhunderts kommt die Fantasy vermehrt aus den USA. Hier wirkte vor allem J.R.R Tolkiens monumentales Werk „Herr der Ringe“ seit den 1960er Jahren starke Faszination aus und beeinflusste viele junge Autoren. Allerdings war schon um 1900 ein wegweisendes Werk amerikanischer Fantasy veröffentlicht worden: Frank Baums „The

[147] Vgl. Fanfan Chen, 2007.
[148] Chen, 2007, S.38
[149] Vgl. Valentin.- In: Outer Space. Reisen in Gegenwelten, 2009, S.73

wizard of Oz“. Nach dem großen Erfolg des „Wizard of Oz“ wagten sich amerikanische Autoren auch gezielt an Fantasy für Erwachsene. Edgar Rice Burroughs und H.P. Lovecraft veröffentlichten in den 1910er bis 30er Jahren zahlreiche sehr erfolgreiche Werke. Lovecraft begründete dabei in mehreren Erzählungen den Cthulu-Mythos welcher seither in der Fantasy Literatur und im Film immer wieder aufgegriffen wird. Seit den 1950er Jahren machten auch Ray Bradbury, Marion Zimmer Bradley und Stephen R. Donaldson auf sich aufmerksam und in etwa seit 1980 begeistern Tad Williams, Robert Jordan, George R. R. Martin, Terry Brooks, Robin Hobb und zahlreiche weitere ein internationales Lesepublikum.
Ein noch größerer Boom der Fantasy setzte zur Jahrtausendwende mit den Verfilmungen von „Der Herr der Ringe“, „Harry Potter“ und „Twilight“ ein. Diese Erfolge waren Ausgangspunkt für zahlreiche weitere Erst- und Neuverfilmungen der Fantasy Literatur. Hatte Tolkiens „Der Herr der Ringe“ schon die Popularität der amerikanische Fantasy Literatur seit den 1950er bedingt so erledigte dieselbe Geschichte dies etwa 50 Jahre später auch für den Fantasy Film. Die Popularität der Fantasy Geschichten und Charaktere wird in diversen Medien und mit unzähligen Merchandise Produkten schamlos und kommerziell höchst effizient ausgenutzt. Die Helden der Jugend sind damit oft keine realen Personen mehr sondern die Zauberer, Dämonen, Vampire und Hexen aus Literatur, Fernsehserien und Computerspielen.

Die sog. Hochliteratur wurde im 20. Jahrhundert zunehmend selbstreflexiv, spielt mit Textsorten und Zitaten, übt Selbstkritik. Damit verschiebt sich der Fokus von einer Darstellung des Lebens, der Realität oder dafür zu haltender Symbole auf eine Beschäftigung mit der eigenen Geschichte der Texte, Strukturen und Konventionen. Phantastik ist dabei oft Nebenprodukt, steht aber nicht im Mittelpunkt. Phantastik tritt in vielen Geschichten als psychologisierter Faktor auf. Die plakativen Fantasy Welten der Populärliteratur dienen, wenn überhaupt, dann als Grundlage der Kritik. Phantastik tritt meist nur noch in der Psyche der Charaktere, als Traum, Halluzination etc. auf. Todorovs Kriterium der Unschlüssigkeit tritt zudem wieder vermehrt auf. Das offene Spiel mit der Phantastik wird als zu trivial erachtet. Ältere Theorien des Phantastischen, welche Legitimationskriterien des Phantastischen angeben, treffen auf diese Werke wieder vermehrt zu. Die Ursache der Legitimation hat sich jedoch gewandelt, nicht der

anarchistische Charakter des Anderen, sondern der trivial populäre Charakter des Phantastischen bedingt die Legitimation in der Hochliteratur.

IV.2. Phantastik in der bildenden Kunst

Die bildende Kunst stellt den größten Einfluss für die Phantastik im Musikvideo dar und soll deshalb hier etwas ausführlicher betrachtet werden.

Phantastische Malerei ist meist inkompatibel mit Caillois Riss-Theorie, da aufgrund der fehlenden zeitlichen Komponente meist kein Einbruch des Phantastischen in eine real erscheinende Welt stattfindet. Das Phantastische ist also integraler Bestandteil der Realität des Bildes, eher nahe Tolkiens allumfassender Phantastikdefinition. Das phantastische Bild enthält jedoch medienspezifische Eigenheiten, welche eigens darzustellen sind. Phantastische Malerei ist nie gegenstandslos oder komplett abstrakt, reine Verzerrung oder Abstraktion. Die Abgrenzung zwischen Fiktion und Phantastik in der bildenden Kunst erscheint jedoch schwieriger als in der Literatur, dies funktioniert nur unter Einbezug der Gegenständlichkeit und dem Ausschluss reiner Abstraktion des Lebensumfeldes. Es werden also mehrere Ausschlusskriterien nötig, um Phantastik etwa von abstrakter Kunst und Stilrichtungen wie dem Impressionismus abzugrenzen. Rückbezogen auf die Literatur hieße dies, dass auch hier Nicht-Gegenständliches, Lautmalerisches auszuschließen wäre, angedeutet wird dies in den Theorien oft durch den Ausschluss der Lyrik, welche jedoch keineswegs vollkommen gegenstandslos bzw. abstrakt ist. Der überwiegende Teil der Literatur fällt allerdings ohnehin nicht in diese Kategorie. Die Stilmittel phantastischer Malerei basieren auf dem Prinzip der unmöglichen/unpassenden Kombination. Möglichkeiten der phantastischen Malerei sind:

- Die Veränderung einzelner Attribute wie Farbe, Form, Größe, Anzahl, Proportion usw. (Kombination bekannter Objekte mit fremden Attributen)
- Kombination auf natürlichem Wege unkombinierbarer Objekte, Teile oder Attribute, ebenso die Fragmentierung und Verselbstständigung von Teilen eines in der Natur ganzen Lebewesens.

Betrachtet man diese beiden Möglichkeiten, so wird deutlich, dass wohl besonders viele Bilder das Attribut phantastisch verdienen würden, zu unterscheiden ist jeweils nur der Grad an phantastischer Verfremdung, weniger ob die Bilder als phantastisch gelten können. So weisen etwa die blauen Pferde Franz Marcs nur ein einziges phantastisches

Element auf und zwar, dass sie blau sind, darüber hinaus sind sie reine Abstraktion des Gegenstandes Pferd. Bilder sind nie nur phantastisch oder nur realistisch, es existieren viele Attribute und Bildebenen parallel, nicht einmal die intendiert naturalistische Darstellung kann Phantastik komplett ausschließen. Besonders religiöse, mythische Darstellungen vereinen Naturalismus und Phantastik wie etwa in dem Gemälde „Jeanne d'Arc“ des französischen Naturalisten Jules Bastien-Lepage von 1882, welches seinerzeit allerdings gerade deswegen stark in die Kritik geriet.

Abbildung 2 „Jeanne d'Arc“ von Jules Bastien-Lepage, 1882

Ein Bild kann aufgrund der Zeit- und Raumabhängigkeit der Phantastik im Laufe der Zeit das Attribut phantastisch dazugewinnen oder auch wieder verlieren.

Obwohl es erst im späten 20. Jahrhundert zur Anerkennung der Phantastik der Malerei auch in der Forschung kam, war phantastische Malerei ähnlich der Literatur immer als Neben- oder Gegenströmung der Kunst präsent. Unter den Bezeichnungen „Capriccio“, „Invention“ „Groteske“, „Arabeske“ etc. wurde sie veröffentlicht. Wie die Vielzahl der Namen bereits andeutet, wurde die Kunst nicht als zusammenhängende Tradition betrachtet sondern als historisch unabhängige andersartige Kunst. Mit Künstlern wie Giovanni Battista Piranesi, Hieronymus Bosch, Jacques Callot oder Francisco de Goya feierte die phantastische Kunst frühe Höhepunkte, auch wenn sie nicht als solche bezeichnet und oft auch nicht als solche interpretiert wurde.

Die frühesten phantastischen Darstellungen sind religiöse, kultische oder mythische Darstellungen, besonders wenn es um die dunkle Seite der Natur geht, wenn man Angst vor der Hölle erwecken will ist das unwirkliche, gespenstische, unberechenbare die gewählte Darstellungsform. Die Darstellung von Monstern, Mischwesen und Gottheiten ist seit den frühen Hochkulturen der Ägypter oder Maya belegbar und anhand zahlreicher

erhaltener Artefakte erkenntlich. Da bildliche Darstellungen zu den ältesten überlieferten Artefakten zählen, ist es nicht verwunderlich, dass die frühesten Belege phantastischer Kunst aus der bildenden Kunst stammen. Löwen-, Vogel- und Stiermenschen zählen zu den ältesten bekannten Formen phantastischer Malerei und Skulptur. Funde von frühen Hochkulturen, v.a. dem südlichen Mesopotamien (etwa 3 000 v.Chr.) zeigen Tiermenschen und menschliche Adaptionen/Mutationen. Später sehr beliebte Darstellungen von geflügelten Wesen sind in dieser Zeit hingegen noch selten und treten erstmals gehäuft in Syrien und Assyrien im 2. und 1. Jahrhundert v. Chr. auf. Auch ägyptische Götter wurden als Mischwesen dargestellt. In Indien gab es gar keine rein menschlichen Götter. Illustrationen geflügelter Menschen und Tiere kamen aus Vorderasien und Ägypten im 2. Jahrhundert v. Chr. nach Griechenland und wurden im antiken Griechenland zum überwiegenden Illustrationsstil der Götterdarstellung. Der Traum vom Fliegen stützte diese Verbindung von Mensch und Tier, zudem wurden Götter in anderen Sphären, in einer Überwelt vermutet und deswegen auch des Fliegens mächtig dargestellt. Die Verbindung von Mensch und Tier hatte kultischen, mystischen bzw. religiösen Charakter. Dieser mystische Charakter wurde in der griechischen und römischen Antike fortgesetzt und im christlichen Mittelalter zur religiösen Darstellung von Himmel und Hölle weitergeführt.
In der Antike traten religiöse und mythischen Darstellungen besonders in den Groteskdekorationen verschiedener Gebäude auf, welche der griechisch–klassischen Form der Ornamentik gegenüberstand und in der Kaiserzeit Augustus entstanden ist. Später wurden sie allerdings wieder aus der offiziellen Staatskunst verbannt und dann in der Renaissance wiederentdeckt. Auch in alten Kirchen sind zahlreiche phantastische Darstellungen zu finden, so etwa die Darstellungen von Ungeheuern in romanischen christlichen Kirchen. Ebenso finden sich in antiken Mosaiken fern- und mittelöstlicher Kulturen zahlreiche Darstellungen vor allem von phantastischen Tieren. Bereits aus dem 5. Jhd. v. Chr. sind phantastische Schmuckstücke bekannt.

Phantastische Gestalten traten sowohl in der christlichen als auch in der weltlichen Kunst des Mittelalters auf. Vor allem die Romanik und die Kunst des 13. Jahrhunderts war reich

an phantastischen Ungeheuern.[150] Beliebte Monster waren Kopffüßer, Bauchgesichter, Einäugige, Mischwesen etc. In Stein geschnittene Mischwesen aus Mensch, Tier und Pflanze wurden in der Antike „Gryllen“ genannt, nach einer Karikatur eines gewissen Gryllos. Während Mischwesen die ersten bekannten Funde phantastischer Kunst der Altsteinzeit darstellen, traten in der griechischen und römischen Antike[151] viele weitere phantastische Figuren in der Kunst auf. Die Kopffüßer gab es schon in der griechischen und römischen Glyptik. Baltrušaitis schreibt, dass Köpfe mit Beinen im 13. Jahrhundert sehr beliebt waren, während sie im 12. Jahrhundert noch gänzlich unbekannt waren. Ein Gesicht am Bauch wurde von Mâle als teuflische, niedere Intelligenz gedeutet.[152] Doppelgesichtigkeit ist metaphorisch sehr interessant und wird häufig eingesetzt, um eine psychische oder soziale Doppelmoral zu versinnbildlichen. Mitte des 14. Jahrhunderts ließen sich in allen Zentren gotischer Kunst phantastische Figuren finden. Auch die Vervielfältigung von Körperteilen findet sich in antiken Darstellungen. Diese Urformen des Phantastischen erfreuen sich auch heute noch großer Beliebtheit. Sie wurden im 13. Jahrhundert revitalisiert, allerdings wurde ihre etymologische Bedeutung im 12. Jahrhundert auf bestimmte phantastische Formen eingeschränkt. Phantastischen Steinen, Figuren, Schnitzereien, wurden im Mittelalter magische Kräfte zugeschrieben. So wurden auch Soldaten gerne mit phantastischen Figuren auf Helmen und Rüstung versehen. Auch versuchte man, Attributes des Tieres mittels Kleidung auf den menschlichen Träger zu übertragen und schuf gewissermaßen theatral phantastische Menschen, indem Tierköpfe auf dem Kopf getragen wurden oder tierische Mäuler um die Knie. Vorlagen nahm man aus der bildenden Kunst, Hieronymus Bosch schmückte in seinen Werken menschliche Köpfe mit lebendigen Helmen.

Auch die Miniaturmalerei und Initialmalerei des Mittelalters lieferten viele Beispiele phantastischer Kunst und stellten darüber hinaus eine frühe Verbindung von Literatur und Malerei dar. Manchmal schienen die Zeichnungen sogar mit dem Text zu interagieren, indem sie etwa die Zeilenenden zu verschlingen drohten.

---

[150] Vgl. Baltrušaitis, 1994 für eine detaillierte Analyse der Ursprünge und Metamorphose phantastischer Figuren.
[151] Dies könnte allerdings auch an der deutlich besseren Überlieferungssituation liegen.
[152] Nach: Baltrušaitis, 1994, S. 48.

Dieter Penning behauptet in seinem Artikel „Die Unordnung der Ordnung“, dass erst die Entdeckung der Perspektive in der Malerei phantastische Verfremdung ermöglichte.[153] Dies mag wohl auf jene Phantastik zutreffen, welche sich mit der Veränderung des Raumes beschäftigt, die Verfremdung des Körpers beispielsweise benötigt keineswegs eine dritte Dimension. Hans Holländer betont allerdings: „Die Perspektive ist zweifellos eines der interessantesten Mittel des Phantastischen.“[154] Durch perspektivische Veränderung, Verzerrung und die optische Täuschung kann in der bildenden Kunst nun auch räumliche Phantastik auftreten und das Repertoire damit um eine Dimension erweitert werden. Neben phantastischen Figuren treten fortan auch phantastische Räume auf.

In der Renaissance waren es vor allem Hieronymus Bosch, Pieter Bruegel und Joachim Patinier, welche durch ihre phantastischen Werke, verglichen mit der darüber hinaus naturalistisch orientierten Renaissance, herausstachen. Marcel Brion weist auf den Realismus in der Darstellung Boschs hin, die einzelnen zusammengesetzten Objekte wären sehr realitätsnah dargestellt.[155] Man versuchte, auch Phantastisches realistisch, natürlich wirken zu lassen. Leonardo da Vinci erschuf neue Mischwesen in seinen Tierstudien und lieferte neben seinen religiösen und mythischen Bildern auch Darstellungen von Drachen und groteske Verzerrungen von menschlichen und Tierköpfen. Er war dabei stets darauf bedacht, dass auch die Mischwesen glaubhaft und lebensfähig erschienen, sich also an richtigen Lebewesen orientierten. Auch die Werke verschiedener Künstler der Hochrenaissance, etwa von Michelangelo enthielten vor allem religiöse und mythische Darstellungen. Mit ihren Engeln, Gottesdarstellungen und Dämonen lieferten sie einen reichen Schatz an phantastischen Darstellungen, welche allerdings in ihrer Zeit als Darstellung tatsächlicher Geschehnisse interpretiert wurden. In der Zeit der Renaissance wurden Mischwesen auch mittels Flugblättern zur Unterhaltung verbreitet. Sogar Albrecht Dürer zeichnete eine angeblich zur Welt gekommene monströse Sau. Die Vorliebe für Kuriositäten an den Herrscherhäusern und auch in der normalen Bevölkerung wurde durch die angepriesene Realität solch phantastischer Gestalten gestillt.

---

[153] Vgl. Penning, 1980.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, S. 40.
[154] Holländer.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 421.
[155] Vgl. Brion, 1962.

Im 15. Und 16. Jahrhundert waren Tier-Grotesken mit aufrecht gehenden Tieren sehr populär, v.a. in Buchillustrationen und Parodien. Darüber hinaus experimentierten Piero di Cosimo und Georges Pudelko mit der Formassoziation und Doppeldeutigkeit. In der Zeit des Manierismus, Ende des 16. Jahrhunderts, herrschte eine Art Umbruchsstimmung, die Normen der Renaissance wurden in Frage gestellt und gelockert, es entstanden die „Extravaganzen“ – die Bezeichnung lässt auf die weiterhin gegebene Ausnahmeposition phantastischer Kunst schließen – dieser Zeit mit zwar meist nicht phantastischen aber immerhin rebellisch, abnormen Darstellungen. Der bedeutendste Vertreter phantastischer Kunst aus dieser Zeit war wohl Giuseppe Arcimboldo, welcher eine Art Kombination aus Stillleben und Portraits, schuf indem er Gesichter anhand von Nahrungsmitteln, Pflanzen oder Tieren grafisch modellierte. Er regte damit viele Nachahmer und Kopisten an, welche vor allem in der Zeit des Barock mit irrealen Darstellungen die Sensationslust der Menschen zu stillen versuchten. Arcimboldo stellte mit seinen revolutionären Entwürfen auch eine Inspirationsquelle für die Surrealisten im 20. Jahrhundert dar. Ab der Zeit des Barock waren in französischen Groteskdekorationen auch phantastische Kombinationen von Mensch, Pflanze, Tier und abstraktem Ornament zu finden, welche noch im 19. Jahrhundert in deutschsprachigen Publikationen als abartig bezeichnet wurden. Die Weiterentwicklung der Groteske im französischen Barock brachte eine Neudefinition des Grotesken mit sich und führte zur gesonderten Wahrnehmung phantastischer - oder mit der damaligen Bezeichnung: grotesker Kunst. Ein weiteres Beispiel der phantastischen Kunst des 16. Jahrhunderts ist eines der bedeutendsten Werke des Manierismus „Madonna dal collo lungo“ von Parmigianino aus den 1530er Jahren. Sämtliche Proportionen wurden verzerrt/verändert dargestellt, so hat die Madonna einen unnatürlich langen Hals und das Jesuskind einen unnatürlich langen Körper, dagegen erscheint ein Prophet in der rechten unteren Bildhälfte als winziger Zwerg. Neben der alleine nicht zwingend phantastischen Verzerrung kommt also die veränderte Proportion und das abnorme Größenverhältnis hinzu. Parmigianino wand sich damit von der naturgeprägten Komposition der Renaissance ab. Phantastische Darstellungen dieser Zeit sind außerdem in den Grotesken Alessandro Alloris oder Giovanni da Udines vorzufinden. Matthäus Merian schuf mit seinem Aquarell „Anthropomorphe Landschaft“ 1650 eine Metamorphose oder phantastische Landschaft, welche sowohl ein Gesicht als auch eine Bergformation am Wasser zeigt und somit eine Form phantastischer Kunst repräsentiert, welche verschiedene

Objekte aufgrund ihrer ähnlichen Form unabhängig von ihren Proportionen in der Natur kombiniert. Dies bedeutet ein assoziatives Denken in Formen, welches nicht unbedingt etwas mit der Funktion oder Bedeutung der dargestellten Objekte zu tun haben muss und viele Jahre später im Musikvideo häufig zur Anwendung kommt. Diese Metamorphosen wurden auch in der Moderne häufig aufgegriffen, wie etwa von Salvador Dalí oder René Margritte. Die Formassoziation ist eines der bedeutendsten Mittel phantastischer Kunst in deren grafischer Ausprägung. Sie geht von einem banalen psychischen Phänomen aus, wobei das Gehirn immer versucht, bekannte Formen wiederzuentdecken und diese bei Bedarf automatisch ergänzt. Dieses Bestreben ermöglicht auch optische Täuschungen, indem das Hirn sehr schnell gewohnte Strukturen ergänzt, selbst wenn diese nur in Teilen wirklich repräsentiert werden. Derartige optische Phänomene wurden im 20. Jahrhundert in der Wahrnehmungspsychologie untersucht, etwa von Gaetano Kanizsa oder Mark Changizi. Bereits Leonardo da Vinci allerdings nutzte die Möglichkeit der Formassoziation als Inspirationsquelle, indem er etwa in einem Fleck an der Wand eine bekannte Form vermutete, etwa ein Tier, eine Landschaft oder ein Gesicht.[156]

Einige wichtige Vertreter der Phantastik seit dem 17. Jahrhundert waren Jacques Callot, Giovanni Benedetto Castiglione, Giovanni Battista Piranesi, Giovanni Battista Tiepolo und Francisco de Goya, welche in der Forschung wegen ihrer Graphikfolgen zur Phantastik gerechnet wurden. Besonders Callot und Piranesi werden oft als richtungsweisende Künstler erwähnt. Ihre Graphiken wurden als „Capriccio“ bezeichnet. Sie wählten fast ausschließlich die Form der Radierung welche maßgebend für die Darstellungsform der meisten Capricci wurde. Capriccio bedeutet „Laune“ und steht für einen erweiterten Kunstbegriff, der vor allem in der Zeit des Barocks, dem Künstler abseits von Portrait und Landschaftsmalerei neue Freiheiten einräumte. Der Begriff „Capriccio“ wurde seit dem 16. Jahrhundert und besonders für die venezianische Kunst des 18. Jahrhunderts verwendet und schließt auch die Malerei Francesco Guardis und Giovanni Antonio Canals (Canaletto) mit ein, welche allerdings nicht zum Bereich der Phantastik gerechnet werden. Der Begriff wird sehr vielfältig verwendet, etwa für die Darstellung venezianischer Feste, Landschafts- und Genremalerei aber auch für die Darstellung der dunklen Seite der Phantasie. Capriccio

[156] Vgl. Brion, 1962, S. 142 ff.

wurde außerdem das freie Spiel in Tanz und Musik genannt. Jacques Callots „Capricci di varie figure“ von 1627 stehen am Beginn einer Tradition, sind aber eher dem Bereich des Grotesken und nicht des Phantastischen zuzuordnen. Dagegen zeigten Tiopolos Capricci schon eindeutige mythische und Mischwesen besonders in der Serie „Scherzi di Fantasia“ Goyas Capriccios weisen starke phantastische Züge auf. Motive sind vor allem Mischwesen und die Aufhebung der Naturgesetze. Capricci sind nur sehr selten wirklich phantastisch, viele spielen nur mit gewohnten Konventionen, sind oft reine Karikaturen oder zeigen unwahrscheinliche real nicht existente Kombinationen, auch diese kleinen Variationen des Realen kann man aber durchaus als Vorstufe und Öffnung gegenüber phantastischen Darstellungen sehen. In einem kölner Ausstellungskatalog von 1996-1997 heißt es, das Capriccio wäre „die schöpferische Befreiung von Norm und Form der Kunst“[157] und gehöre damit zur Vorgeschichte der Moderne. Auch in der Zeit der Aufklärung, der Fixierung auf Verstand und Realität, galt es als eine Gegenströmung, als Vorläufer der befreiten Phantasie. Historisch erklärt Ekkehart Mai die Hochzeit des Capriccios im 18. Jahrhundert mit der zunehmenden Privatisierung öffentlich-repräsentativer Kultur, dem Bruch mit gesellschaftlichen Normen und dem politischen Wandel. Die Auflösung bekannter Normen und Ordnungen im Leben soll somit auch zu einer Lockerung und Auflösung bekannter Normen in der Kunst geführt haben. Phantastik wäre hier wiederum als Schwellenphänomen nach Lehmann aufzufassen.

Das Capriccio war neben den französischen Groteskdekorationen eine der ersten Kunstformen, welche bewusst phantastische Elemente einsetzte, also keine rein religiösen/mythischen Darstellungen, welche durch die Kraft des Glaubens für möglich gehalten wurden. Ein Beginn dieser bewusst phantastischen Darstellungsformen kann also etwa mit Ende des 16./Anfang des 17. Jahrhunderts vor allem in Frankreich und Italien gesehen werden. Damit wurde ein bedeutender Schritt für die Wahrnehmung und Anerkennung phantastischer Kunst getan, indem diese sich vom mythisch Religiösen langsam zu lösen begann. Der Italiener Giovanni Battista Barcelli experimentierte im 17. Jahrhundert mit der geometrischen Umstrukturierung und Verzerrung von Körperformen. Die Substituierung und vor allem die in der Phantastik so übliche Formassoziation wurde in dieser Zeit, auch etwa schon im 16. Jahrhundert bei Luca Cambioso in Form der

[157] Mai, 1996, S.11.

Substituierung des Körpers durch passende oder unpassende geometrische Strukturen begründet und später, vor allem im Kubismus, zur Spitze getrieben, die Grenze zur abstrakten Kunst ist hier allerdings oft fließend. Das Capriccio, wie auch die Groteskdekorationen, waren allerdings trotzdem weiterhin eine oft negativ bewertete Randerscheinung. Bis ins 19. Jahrhundert dominierten Akademie und Schulverbände die bildende Kunst, es herrschte weiterhin ein großteiles reaktionäres an Normen und Traditionen ausgerichtetes Kunstklima, besonders die pädagogische Literatur warnte vor dem Capriccio als Entgleisung des Geistes. In Frankreich wurde dies jedoch seit der französischen Revolution sehr viel lockerer gesehen.
Besonders in Zeiten politischen Umbruchs war phantastische Kunst bedeutend, in der Zeit der französischen Revolution zog die französische Bildsatire und Karikatur die normierte Darstellung von Adel und Klerus ins Lächerliche, indem man etwa Adelige deformierte und „fragmentierte“ und als animalische Mischwesen zeigte. Hier sollte die phantastische Darstellung Sinnbild der Realität sein und den wahren Charakter zeigen.

Im 18. Jahrhundert wurde die phantastische Kunst besonders von der Darstellung von Schrecken, Okkultem und Magie beherrscht. Jean Antoine Watteaus Gemälde trugen teils leicht phantastische Züge. Johann Heinrich Füssli schuf mehrere Gemälde mit okkulten Figuren. Seine Werke sind fast durchgehend düstere, schreckenerregende Visionen mit Mischwesen und mythischen Wesen, verzerrten Proportionen und der Aufhebung der Naturgesetze. Ein besonderer Reichtum an phantastischen Elementen findet sich in dieser Zeit auch in Francisco de Goyas Werken in Form von sowohl mythischen, religiösen und Schreckensdarstellungen, als auch politischen Satiren mit Mischwesen, der Veränderung/Verzerrung von Proportionen und der Aufhebung der Naturgesetze. Gegen Ende seines Lebens mit einigen psychischen und physischen Problemen und mit dem Hintergrund politischer Ohnmacht schuf Goya viele phantastische Werke, die sog. „pinturas negras“ mit deutlich erschreckenden, düsteren Zügen, welche er direkt auf die Wände seines damaligen Landhauses malte. Dies lässt wiederum auf eine hier existente Verbindung vom Schaffen phantastischer Kunst und Wahn/psychischer Krankheit des Künstlers schließen, eine Parallele, welche auch in den philosophischen Schriften der Zeit noch gerne gezogen wurde. Der Fixierung auf das Düstere, die Darstellung von menschlich unfassbarem Übel, welche mit Goya und Füssli seit Mitte des 18. Jahrhunderts eine

Tradition berühmter phantastischer Werke initiierte, ist es wohl zuzuschreiben, dass später auch die Phantastiktheorie vor allem von Schreckensdarstellungen, dem Düsteren in der Kunst und der damit verbundenen Angst des Rezipienten ausging. Das Malen auf Wänden wurde außerdem zum Sinnbild psychischer Erkrankung und wird hierfür auch im Musikvideo eingesetzt, etwa in Eminems „Crack a bottle“. Wegen der weitgehenden Akzeptanz und Popularität der Capricci im 18. Jahrhundert und wegen ihrer Funktion als Wirklichkeitsbewältigung sieht Werner Busch Goyas Capricci als Ende der Tradition der Capricci[158] und damit als Ende des Randdaseins phantastischer Kunst. Im 19. Jahrhundert breitete sich die düstere Phantastik dann auch auf die Literatur aus.

Francesco Guardis Capricci (Ende des 18. Jahrhunderts) zeigten vor allem Ruinenstädte, er kombinierte existierende mit erfundener Architektur und kann somit auch dem Bereich der phantastischen Architektur zugeordnet werden. Phantastische Architektur definiert sich darüber, dass sie niemals reale Architektur werden kann, also nur in Malerei, Grafik oder eventuell als plastisches Modell erzeugt werden kann, da ihre reale Ausführung unmöglich wäre. Einer der wichtigsten und ersten Vertreter dieser Tradition ist Giovanni Battista Piranesi, welcher im 18. Jahrhundert einige der berühmtesten Werke phantastischer Kunst mit der Serie „Carceri“ schuf. Die Radierungen galten ebenfalls als Capricci. Sie zeigen Gebäude mit zahlreichen, oft ins Nichts laufenden Brücken und Treppen. Die Architektur verfolgte keinen Sinn, hatte keine Funktion. Die Carceri waren auch Ausgangspunkt für die phantastische Literatur und die Literaturtheorie.[159] Noch deutlicher und ad absurdum geführt wurde die phantastische Architektur in den Werken M.C Eschers, welcher im 20. Jahrhundert mit optischer Täuschung und geometrischer Unmöglichkeit überraschende Architekturen und geometrisch unmögliche Formen entwarf. Häufig auftretende Motive phantastischer Architektur sind die Ruine, das Labyrinth, submarine Städte und Welten, Höhlensysteme[160], Hohlkörper, ungeheure Ausdehnungen und Proportionen von Bauwerken oder Strukturen, uralte, fremdartige oder lebendige[161] Gebäude. Alles Gotische, besonders die düsteren Gewölbe, wurde zu einem Inbegriff phantastischer

[158] Vgl. Busch.- In: Das "Capriccio" als Kunstprinzip, 1996.
[159] Vgl. z.B.: Gustafsson.- In: Utopien, 1970.
[160] z.B.: H.P. Lovecraft: At the mountains of madness, 1936.
[161] z.B.: E.A. Poe: The fall of the house of usher, 1839 oder Alfred Kubin: Die andere Seite, 1909.

Architektur, sowohl in der Literatur (z.B.: bei H.P. Lovecraft) als auch teilweise in der bildenden Kunst (z.B.: Piranesi). Dunkelheit, Schatten und Uneinsehbarkeit sind ein ideales Terrain für den Auftritt phantastischer Gestalten und Objekte, da zur Legitimation und als Angstauslöser die schlechte Sicht verwendet werden kann. Durch die Möglichkeit der technischen Manipulation und Nachbearbeitung tritt phantastische Architektur später auch in Photographie, Film, Video und Computeranimation auf.
Mit der Frage nach der Unmöglichkeit der Phantastik in der realen Architektur beschäftigte sich Hans Holländer in seinem Artikel zum Thema. Er kommt zu dem Schluss, dass falls überhaupt von einer real existenten phantastischen Architektur gesprochen werden kann, Antonio Gaudí ihr Meister wäre.[162] Die Sagrada Familia von Barcelona soll nicht zuletzt wegen ihres unvollendeten Charakters und vielleicht Unvollendbarkeit, wegen ihres fragmentarischen Charakters das wohl phantastischste aller realen Bauwerke sein. Derzeit gibt es allerdings Prognosen für eine Vollendung der Basilika in den 2020er Jahren, auch kann ihre objektiv erkennbare Verwirklichbarkeit als Indiz gegen Phantastik sprechen. Würde sie allerdings in einem phantastischen Bild auftreten, würde sie wohl kaum als unpassend, oder zu realistisch empfunden werden. Dies ist also ein Grenzbereich, der wohl nicht wirklich phantastisch genannt werden kann aber zumindest besonders phantasievoll und als Erweiterung klassischer Kirchenarchitekturen schwerlich übertreffbar ist.

Im 19. Jahrhundert zählte Richard Dadd zu den bedeutenden phantastischen Künstlern. Sein Bild „The fairy-teller's master stroke" inspirierte unter anderem die Kunst des 20 Jahrhunderts, so etwa den gleichnamigen Song von Queen oder den phantastischen Roman „The Wee Free Men" von Terry Pratchet. Antoine Joseph Wiertz kann als Vorläufer des Surrealismus gelten. Anders als in der Literatur war Phantastik in der bildenden Kunst des 19. Jahrhunderts jedoch kaum ein Thema, erst mit der Jahrhundertwende und dem Einfluss Sigmunds Freuds Theorie des Unbewussten begannen auch die bildende Künstler sich wieder vermehrt mit Phantastik zu beschäftigen. Als Vorläufer phantastischer Malerei Ende des 19. Jahrhunderts kann der oft auf mythischem Gedankengut aufbauende Symbolismus genannt werden. Futurismus, Expressionismus, Dadaismus und Surrealismus läuteten zu Beginn des 20. Jahrhunderts den Siegeszug phantastischer Malerei ein. Erst im

[162] Vgl. Holländer.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S.420-421

20. Jahrhundert kam auch die Bezeichnung Phantastik für die Malerei auf. Eine Hochzeit der Phantastik in der Malerei ist also später zu verorten als in der Literatur. Nicht nur die Phantastiktheorie geht demnach von der Literatur aus, die bildende Kunst des frühen 20. Jahrhunderts selbst nahm viele Impulse der Literatur des 19. Jahrhunderts in sich auf. Hans Holländer beschreibt in seinem Artikel über „Das Bild in der Theorie des Phantastischen" die Nähe von literarischer und bildnerischer Phantastik. Die bildenden Künstler der Phantastik arbeiteten stets in nächster Nähe der Literaten und die phantastische Literatur habe stets einen sehr bildhaften Charakter, wobei die Bilder der phantastischen Literatur mit den Bildern der phantastischen Malerei weitgehend übereinstimmen. So zeichnete Tolkien z.B.: selbst Landkarten seiner phantastischen Reiche und Dantes Jenseits wurde so bildlich beschrieben, dass es zahlreiche visuelle Repräsentationen anregte. Alfred Kubin war sowohl im Bereich der phantastischen Literatur als auch in der Malerei tätig. Hans Holländer bezeichnet den bildhaften Charakter der Phantastik als „Ikonographie" der phantastischen Malerei und Literatur. Zusätzlich sei „der Bruch in der Kausalität […] in der Sprache schwerer erträglich als in den Bildkünsten, für die diese Regel keine Bedeutung hat" Eine Theorie der Phantastik für die Bildkünste gäbe es, laut Holländer im Gegensatz zur Literatur allerdings nicht. Einige Ausnahmen gesteht er den Studien von Marcel Brion, Wieland Schmied und Claude Roy zu.

Im 20. Jahrhundert waren besonders die Zwischenkriegszeit und dann wieder die 1960er Jahre Hochzeiten phantastischer Kunst. Trotz ihrer Popularität wurde die phantastische Kunst zum Sinnbild für die Rebellion gegen bestehende, vor allem politische und gesellschaftliche Strukturen erhoben. Der Surrealismus wurde zu einer der populärsten Kunstformen überhaupt, für zahlreiche kommerzielle Zwecke verwendet und seiner ursprünglichen Bedeutung beraubt. Interessanterweise kann unabhängig von den ideellen Bestrebungen der Surrealisten eine Rückkehr zum Realismus gerade in der surrealistischen Kunst gesehen werden, weil sie gegenständlich und nicht abstrakt ist. Bestrebungen nach reiner Abstraktion und Form werden im Surrealismus wieder zum erkennbaren, wenn auch absonderlichen Objekt zurückgeführt, damit kann dieser durchaus auch als Rückschritt oder eher Rückbesinnung angesehen werden. Auch die Skulpturen, etwa von Germaine Richier, Lynn Chadwick oder Giorgio de Chirico, zeugen von einem großen Reichtum phantastischer Kunst im 20. Jahrhundert. Arik Brauer, Ernst Fuchs, Rudolf Hausner, Wolfgang Hutter und Anton Lehmden begründeten in den 1950er Jahren in Österreich die

Schule des phantastischen Realismus, einer neuen Form gegenständlicher Malerei und Skulptur, welche in ihrer Ausprägung, wenn auch nicht in ihrer ideellen Grundlage dem Surrealismus der Zwischenkriegszeit nahe steht. Mac Zimmermann, Fabius von Gugel oder noch aktueller Joachim Luetke kreieren phantastische Gegenwartskunst, bei Joachim Luetke in einer multimedialen und stark horrorgeprägten Form.

Das 20. Jahrhundert ermöglichte mit der technischen Weiterentwicklung der Photographie neue Möglichkeiten der künstlerischen Realitätsmanipulation mittels technischer Nachbearbeitung. Dies kann sich sowohl als offensichtliche Manipulation als auch als getarnte unsichtbare Veränderung zeigen und erschüttert den Status der Fotographie und des Film/Videobildes als Abbild der Realität. Michael Altrogge spricht von der prinzipiell suggerierten Faktizität des Bildes gegenüber der nicht konkreten Sprache. Demnach sind die Bildkünste eher gefährdet Unwahres als wahr zu verkaufen, als die ohnehin nicht eindeutige Literatur.[163] Gerade dieser neue Status wird angesichts verdeckter Manipulationen im politischen und kriminellen Bereich problematisch, verunsichert und wirft neue Glaubenskrisen auf. Die Möglichkeit der technischen Manipulation wird überall dort genützt, wo nicht Reales wahr erscheinen soll, so auch in der Werbung für die Illusion makelloser Schönheit und perfekter Produkte eingesetzt und steht sinnbildlich für die Identitäts- und Glaubenskrise des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts. Phantastische, unmögliche Inhalte verkaufen sich als Realität, die phantastische Illusion wird immer glaubhafter. Diese neueren Entwicklungen stellen eine Umkehrung des ursprünglich krankhaften, realitätsfremden und unnatürlichen Beigeschmacks phantastischer Kunst dar. Nun soll die Manipulation als eigentliche und „natürlichere“ Realität wahrgenommen werden, was die Akzeptanz der realen Umwelt zunehmend schwächt und den Menschen unerreichbaren, „phantastischen“ Idealen nachlaufen lässt. Das verdeckt Phantastische ermöglichte neue Formen der kapitalistischen Ausnutzung phantastischer Kunst, um die eigentliche Realität falsch oder unreal wirken zu lassen und den Menschen in gewisser Weise zum Tantalos zu machen, welcher die so nah erscheinenden Ziele doch per definitionem nie erreichen kann. Die Kunst reflektierte diese Entwicklung, der Artifizialität der Realität.

---

[163] Vgl. Altrogge, Band 1, 2000.

IV.3. Phantastik in Film und TV

Mit dem Film gewann die Phantastik um die Jahrhundertwende eine neue Dimension, die der Bewegung und Zeit. Der zeitlich, narrative Charakter der Literatur und der bildlich ästhetische der bildenden Kunst konnten somit eine neue Synthese eingehen, wodurch sich zahlreiche neue Verknüpfungsmöglichkeiten ergaben. Der Ton konnte zusätzlich unterstützend oder konterkarierend einwirken und die Aussage damit auf einer weiteren Ebene beeinflussen. Der Film stellt durch die Möglichkeit von Täuschung, Illusion und Nachbearbeitung ein ideales Medium der phantastischen Kunst dar und wurde im 20. Jahrhundert zum Hauptträgermedium des Phantastischen. Neben phantastischen Figuren und Räumen treten nun auch visuelle phantastische Szenarien auf. Das hohe Potential dieser neuen Möglichkeiten im Vergleich zur Literatur fassen Jahraus und Neuhaus wie folgt zusammen:

> Der Film besitzt hier offenbar spezifische Potentiale, um Fantastik in einer nicht-mimetischen Mimesis realisieren zu können. Er zeigt als real, was der Realität widerspricht, und besitzt somit eine mediale Disposition zur Fantastik […][164]

Der phantastische Film intensiviert eine schon mit der Bearbeitung der Photographie aufgetretene Verunsicherung. „Unmögliches war in diesem Film fotografische Wirklichkeit geworden.“[165] Das Publikum konnte seinen Augen nicht länger trauen, scheinbar Reales war eigentlich Unmögliches. Phantastik wird im Film und später im Video realer denn je.

Durch den multimedialen Charakter des Filmes entsteht die Möglichkeit, mehrere Aspekte phantastischer Kunst miteinander zu verbinden. Phantastische Elemente können verschiedene Ebenen betreffen: Mise-en-scène, Figuren und Objekte, Narration, Handlungsraum (durch Postproduktion verändert), Form (zeitlichen Abfolge/Schnitt, Verhältnis Bild/Ton)

Phantastische Elemente des Films können sein:

- Phantastische Figuren: Klassische Monster (u.a.: Vampire, Werwölfe, Geister, Aliens...), Mischwesen etc.

[164] Jahraus und Neuhaus, 2005, S.10.
[165] Vgl. Martynkewicz, 2005, S.20.

- Phantastische Szenarien: Außer Kontrolle geratene Technik und Natur, verkehrte Größenverhältnisse, Metamorphosen,
- Phantastische Sujets: Mythen und religiöse Verfilmungen, Erschaffung neuen Lebens durch den Menschen, Bedrohung durch Technik, Phantastische Reisen (Zeitreisen, Reisen in fremde Welten, Weltraumreisen…), andere Welten

Gegenüber der psychischen Dimension der Phantastik in der Literatur tritt im Film die soziale Dimension.[166] Phantastik wird im Film real, erlebbar (anhand von Identifikation) und durch die zeitliche Handlungskomponente auch sehr viel realer als das gemalte Bild oder die zur Phantastik nachbearbeitete Fotographie. Dieser Faktor wurde auch von der Psychologie erkannt. Der Film macht demnach eine visuelle Darstellung von Traumlogik oder psychischer Krankheit möglich, welche durch die Bewegung näher an der Lebenswirklichkeit liegt als es in Literatur und Bild/Skulptur möglich wäre. Otto Rank, ein Mitarbeiter Sigmund Freuds, erkannte das Potential des Films auch für die Vergegenwärtigung und das Verständnis psychischer Erkrankungen, deren Symptome mittels Filmtechnik greifbarer erschienen. Rank bezeichnet die Filmtechnik deswegen sogar als „Traumtechnik". Die Darstellung des Träumerischen oder das realistisch wirkende Phantastische enthält damit auch Potentiale für jene Künste, welche sich mit der Visualisierung des Unbewussten beschäftigen, wie den Surrealismus. Sigfried Krakauer sieht das Wesen des Filmischen in der Darstellung der menschlichen Psyche. Der Film würde sich besonders eignen um nicht Sichtbares sichtbar zu machen.

Es gibt zwei große Möglichkeiten der formalen Phantastik in Film und Video: theatrale Phantastik, hervorgerufen durch Kulisse, Requisite, Kostüm etc. und filmtechnische Phantastik, hervorgerufen durch filmische Postproduktion. Krakauer zeigt sich ablehnend gegenüber dem Theatralen, gute Phantastik würde rein durch filmtechnische Mittel erzeugt. Alles, was Inszenierung und nicht Kamerahandlung war, war für ihn filmisch irrelevant, nützte die Möglichkeiten des Mediums nicht.

Michaela Ott trifft neue thematische Einordnungen phantastischer Filme. In den 1990er Jahren würden sich Endzeitszenarien und neue Idyllen gegenüberstehen. Ott weist aber auch auf die Tendenz der globalen Wirkung des populären Films hin, welche dazu führt,

[166] Vgl. Jahraus und Neuhaus, 2005, S.11.

dass lokale kulturelle, auch mythische Wurzeln ausgelassen werden und der Film kulturell wurzellos erscheint.

Die Verfilmung phantastischer Literatur stellt einen Kernbereich des phantastischen Films dar. Die Klassiker Frankenstein, Dracula oder auch das Bildnis des Dorian Gray erfuhren zahlreiche Verfilmungen seit der Frühzeit des Filmes. Untersuchungen zeigen eine starke Abhängigkeit des Films von der Literatur, so sollen mindestens 50% der gedrehten Filme eine Romanvorlage haben.[167]

Als erste phantastische Filme können die Filme von Georges Méliès mit dem wohl bekanntesten frühen phantastischen Film „Le Voyage dans la Lune“ von 1902 gelten. Der Zauberkünstler Méliès hatte die neuen technischen Möglichkeiten des Films angeblich ganz zufällig entdeckt. Nachdem er relativ erfolglos seine abgefilmten Zaubervorführungen vor Publikum präsentiert hatte, begann er, wie seine Vorbilder, die Brüder Lumière, Natur und Umwelt zu filmen. Dabei geschah es, dass seine Kamera versagte, der Transportmechanismus blockierte und er erst einige Zeit später weiterfilmen konnte. Bei der späteren Sichtung des Materials bemerkte er, dass ein Bus sich aufgrund der zeitlichen Unterbrechung der Aufnahme scheinbar magisch in einen Leichenwagen verwandelte. Daraufhin begann Méliès mit den Möglichkeiten des Mediums zu experimentieren, setzte Zeitlupe, Zeitraffer, Rückwärtsabspielung, gemalte Hintergründe, Mehrfachbelichtung oder künstliche Figuren zusammen mit menschlichen Darstellern ein und entdeckte somit den Film als geeignetes Mittel einer neuen Form der Zauberkunst.
Im deutschen expressionistischen Film finden sich viele Beispiele phantastischer Elemente, wie etwa im Film „Das Cabinet des Dr. Caligari“ (Regie: Robert Wiene, 1920), „Der Golem, wie er in die Welt kam“ (Regie: Paul Wegener) oder „Metropolis“ (Regie: Fritz Lang, 1927). Der expressionistische Film wurde von der expressionistischen Malerei beeinflusst und kann auch als Vorläufer des Horror und Science Fiction Films gelten. Schatten wurden nachträglich aufgemalt, bizarre Architekturen und Landschaften mit kontrastreicher Beleuchtung und ein betont übertriebener Schauspielstil trugen zur artifiziellen und grotesken Atmosphäre dieses Genres bei. Einmal mehr fand hier die

[167] Vgl. Sirka.- In: Phantastik in Literatur und Film, 1980, S. 26.

Phantastik vor allem im Düsteren statt. Spätere Filme von Tim Burton oder David Lynch griffen expressionistische Elemente wieder auf.
Der surrealistische Film der 1920er und 30er Jahre setzte Phantastik im Bereich des eher unkommerziellen Kunstfilms, besonders im Bereich des Kurzfilms, ein. So kamen z.B. die Filme „L'âge d'or" und „Un chien andalou" von Luis Buñuel in Kooperation mit Salvador Dalí zustande. Seit Ende der 1940er Jahre wurden dann immer mehr phantastische Filme etwa von Jean Cocteau produziert.

Bereits in den 1970er Jahren wurde Videotechnik für den Film genutzt, phantastische Inhalte waren dadurch technisch sehr viel schneller und einfacher zu realisieren. Seit den 1980er Jahren wurden Special Effects zunehmend wichtiger, oft wichtiger als die Story selbst. Auch der Werbe- und Musikvideoclip wirkte auf die Ästhetik des Kinos ein, Video und Film beeinflussten sich gegenseitig. Eine neue Hochzeit phantastischer Filme herrscht seit den 1990er Jahren. Im Film „Matrix" von 1999 wird die andere, die laut Film wahre Welt, so deutlich und mittels Computergrafik "realistisch" dargestellt, dass sie durchaus das Potential hat, Zukunftsängste beim Zuschauer hervorzurufen. Es geht um die alte philosophische Frage der Wahrnehmbarkeit der Umwelt, wodurch diese beeinflusst oder generiert wird und ob man seinen Augen trauen kann. Dieses bereits im Kapitel II angeschnittene grundlegende Problem der Phantastik erscheint in der Phantastik nicht nur als Interpretationsgrundlage sondern auch als thematisches Motiv. In „Matrix" wird die menschliche Erkenntnis durch die Maschine suggeriert und generiert. Der Mensch wird ferngesteuert und austauschbar. Die technische Bedrohung, welche im 19. Jahrhundert bereits in der Literatur verarbeitet wurde, erfuhr im 20. Jahrhundert eine plastische Darstellung im Film, die Maschinen bedrohten den Menschen nicht mehr durch ihre bloße Kraft sondere auch durch ihre überlegene Intelligenz.
Ab etwa dem Jahr 2000 wurde es möglich, lebensnahe computergenerierte phantastische Wesen im Film zum Leben zu erwecken und mit realen Schauspielern interagieren zu lassen. Diese illusionistische Form der bewegten Phantastik ist gänzlich neu. Der Computer ermöglicht erstmals die Darstellung phantastischer Wesen, welche nicht nur theatral gespielt und mit Kameratricks verändert werden, sondern die tatsächlich unmöglich waren und nicht in plastischer Form existieren. Phantastik als real Unmögliches nur in der Phantasie Realisierbares wirkt jedoch in seiner Konkretheit auf dem Bildschirm

mitunter platt und zu eindeutig. Der Filmredakteur Rolf Aurich meint, es falle dem phantastischen Film schwer, nicht platt zu wirken, dies wäre durch seine plakativen Bilder bedingt, durch die Konkretheit des Bildes, vor allem des bewegten Bildes, könne er kindlich naiv wirken, weniger assoziativ als phantastische Literatur, auch weniger als phantastische Malerei. Der Erfolgscharakter phantastischer Filme wird jedoch auch industriell ausgenutzt. Michaela Ott spricht von einer Potenzierung des Phantastischen in Sequels populärer Filme. Jedes Sequel würde mehr Special Effects enthalten, um das Publikum trotz fehlender Geschichte bei Laune zu halten. Ddies entspricht einem Anstieg des Phantastischen je Sequel und einer Substitution von Handlung durch imposante phantastische Bilder. Dieser negative Charakter haftete dem Phantastischen im Film häufig an, wenngleich durchaus Phantastik und anspruchsvolle Handlung kombinierbar sind. Es scheint allerdings der Wegfall einer Innovativen Handlung für den Kassenerfolg leichter zu verkraften als das Wegfallen imposanter Bilder.

.

Das US Magazine „Broadcasting and cable“ berichtete für 1995 einen starken Anstieg der Popularität von phantastischen TV Serien.[168] Wissenschaftlich wurden diese TV-Serien allerdings bisher kaum analysiert sondern eher bezüglich der Fankultur ihrer Rezipienten soziologisch untersucht. Seit den 1950ern und 1960er Jahren galten phantastische TV-Serien als Experimentierfeld, sie sollten Abwechslung bieten und neues Publikum anziehen. Ihr erwarteter Erfolg im Hauptabendprogramm blieb allerdings aus und eröffnete sich erst über Wiederholungen im Vorabendprogramm. Die phantastischen Serien wurden vor allem in US-Amerika produziert und dann nach Europa importiert, wo sie seit den 1970er Jahren sehr erfolgreich und in ständiger Wiederholung liefen, so etwa die Serie „Star Trek“. In den 1990ern hatten Serien wie „Buffy. The vampire slayer“ oder „Charmed“ auch im Hauptabendprogramm großen Erfolg. Sie wurden in den USA zum dominanten Primetime Format und sprachen durch Mehrschichtigkeit oft unterschiedliche Zielgruppen, Fans von Teenage- High-School-Romanzen, Actionserien, Mystery-Serien etc. an, da sie gezielt in mehreren Nichenbereichen angesiedelt waren. Das Erfolgskonzept war ein nicht auf die breite Masse abzielendes Konzept, sondern ein auf spezielle Fan Kultur gerichtetes Format. Aufgrund geringerer Budgets und anderer

[168] Nach: Jhohnson, 2005

Produktionsbedingungen mussten phantastische TV-Serien mit weniger Special Effects auskommen als phantastische Filme. Diese Begebenheit führte in den Zeiten teurer Special Effects, besonders vor der Digitalisierung zu einem „verhüllenden Stil“. Die Serien der 1970er bis 1990er versuchten Phantastik zu suggerieren ohne sie im Bild wirklich darzustellen. Etwa in der Serie „X-Files“ wurde technisch nicht machbares verschleiert, in Schatten gehüllt, angedeutet. Viel Kontrast und Schatten wurden zum stilistischen Markenzeichen der Serie. Gerade durch diese Verhüllung wurde der phantastische Charakter oft noch verstärkt, da sich das Publikum die phantastischen Dinge selbst vorstellen musste und dies mitunter viel lebhafter und individueller konnte, als eine plakative Darstellung es getan hätte. Hier schwingen gleich zwei Theorien des Phantastischen mit. Einmal die, dass Phantastik am besten im Kopf des Rezipienten funktioniert, zweitens die Theorie des Ungewissen von Todorov, welcher Phantastik gerade in der Ungewissheit in dem Schwanken des Rezipienten zwischen realistischer und phantastischer Interpretation sah. Auch Alfred Hitchcock sprach sich dafür aus, Horror nicht direkt im Bild zu zeigen, da die Wirkung gerade durch das Fehlen der endgültigen Horrorbilder verstärkt würde. Die Phantasie der Rezipienten würde angeregt, die Ungewissheit würde die ausgemalten Bilder intensivieren. Als weiteres Legitimationskriterium ist es in den TV-Serien zudem nötig, dass in der Narration die Charaktere ihre wahre Identität verbergen. Sie müssen ihr menschliches normales Image wahren, um die Weltordnung nicht zu gefährden, nur so ist eine für den Zuschauer als realitätsnah einzustufende Narration möglich. Da die Serien meist in einer realistischen Gegenwartswelt angesiedelt sind, müssen sie deren Regeln auch bis zu einem gewissen Grad gehorchen. Magische Fähigkeiten werden legitimiert indem sie vor der breiten Masse geheim gehalten und nicht offen gezeigt werden. Optisch phantastische Wesen treten meist ohne öffentliche Sichtbarkeit auf, bzw. wird das Wissen über ihre Existenz im Nachhinein ausgelöscht oder versucht realistisch zu erklären. Diese Art der TV-Serien qualifizieren sich damit für die Riss-Theorie des Phantastischen.

Viele Studien zum phantastischen Film orientieren sich, wie alle Phantastik Studien, an der Literaturgeschichte. Oliver Jahraus und Stefan Neuhaus bringen mit ihrer Publikation „Der fantastische Film“ von 2005 zwar viele interessante neue Aspekte vor, orientieren sich aber interessanterweise an den veralteten Theorien Caillois und Todorovs. Ohne auf

neuere Theorien einzugehen, nehmen sie die Riss-Theorie als kanonisierte immer noch gültige Maxime an. Interessanter ist jedoch die filmspezifische Theorie, das Phantastische sei ein von mehreren Handlungsebenen geprägtes Konstrukt, vor allem enthalte der Film eine phantastische und eine realistische Handlungsebene. Filmische Narrationen besitzen demnach unterschiedlich ausgeprägte phantastische und realistische Ebenen, welche sich teilweise auch miteinander vermischen können.

Studien zum phantastischen Film zeigten schon früher den positiven Charakter der bildlichen Phantastik auf. Im Gegensatz zu den Literaturtheorien, wird beim phantastischen Film die Zugänglichkeit gelobt und der Vorteil des Regisseurs zu zeigen anstatt nur anzudeuten. Allerdings stellt diese konkrete Visualisierung des Unmöglichen den jeweiligen Regisseur auch vor eine schwierige Aufgabe, wenn er die Andeutungen des Schriftstellers konkretisieren und damit auch verschiedene mögliche Interpretationen auslassen muss. Dadurch kann er den Zuschauer direkter ansprechen und besitzt laut Ann Sirka, „größere Macht als der Schriftsteller“, er kann ihn aber auch bei zuvoriger Kenntnis der literarischen Vorlage stark enttäuschen, da die individuellen Vorstellungen des Rezipienten nicht der Auslegung des Regisseurs entsprechen. Sirka spricht in ihren Überlegungen zum phantastischen Film aber auch von einer leichteren Akzeptanz des Phantastischen im Film, welche sie mit dem Eskapismus-Syndrom erklärt, der sicheren Distanz des Kinos oder Fernsehzuschauers von den Handlungen im Film. Sie greift, wenn auch nicht explizit so ausgewiesen, die Theorie Todorovs für den phantastischen Film wieder auf, indem sie meint, der phantastische Film bräuchte den Zweifel daran was real und was phantastisch sei, um seine Wirkung zu entfalten, die filmische Welt müsse zu einem gewissen Grade glaubhaft sein und ernstgenommen werden.

IV.4. Phantastik und Spiel

Ab den 1970er Jahren kam ein neues interaktives phantastisches Medium hinzu, das Videospiel. Laut Peter Weibel setzt sich der Boom der Science Fiction Filme in den 1970ern in den Computerspielen fort. Die Phantastik wird damit um eine weitere Dimension erweitert, die der Interaktivität, der Zuschauer kann das phantastische Geschehen selbst beeinflussen. Eine aktive, mitzugestaltende Phantastik wird dadurch ermöglicht. Ein zweites phantastisches Ich, ein Stellvertreter kann in einer Welt mit

anderen Regeln und Grenzen agieren. Die Identität ist austauschbar, wählbar, womit dem Spiel wiederum ein theatraler Charakter anhaftet. Computerspiele gelten heute als Innbegriff der Flucht in fremde Welten. Vor allem ihre Wirkung und ihr Suchtfaktor für Jugendliche wird in zahlreichen Studien untersucht. Im Gegensatz zum eher passiven Rezipieren unidirektionaler Medien, soll besonders die aktive Steuerrolle und die Identifikation mit dem digitalen Alter-Ego bei psychischer Vorbelastung des Akteurs problematisch sein. Gewissermaßen wird hier die Doppelgängerthematik der phantastischen Kunst auf neuer Ebene nicht mehr nur rezipiert sondern gelebt. Die durch mentale Projektion mögliche Partizipation an einer visuellen phantastischen Welt macht allerdings auch den großen Reiz dieser Form der Phantastik aus. Phantastik im Computerspiel setzt damit so gut wie ausschließlich auf die Funktion der Phantastik als Realitätsflucht. Die Möglichkeit, virtuell physische und physikalische Grenzen zu überwinden oder mit gezielter Übung überwinden zu können, einmal jemand anders sein zu können, die vielleicht unangenehme Alltagsrolle ohne lästige Erklärungen abzulegen, stellt einen entscheidenden Attraktivitätsfaktor dar. Virtuelle „Achievments“ werden zu real bedeutenden Auszeichnungen, über die auch so gesprochen wird. Die psychische Metamorphose des Ichs, die gewöhnlich leicht wieder rückgängig gemacht werden kann wird dann problematisch, wenn die reale Welt als weniger reizvoll empfunden wird. So wird Phantastik im 21. Jahrhundert wieder als Gefahr für die mentale Gesundheit eingestuft, dies bedeutet einen theoretischen Rückschritt in die Zeit des 18. Jahrhunderts. Nie zuvor jedoch war es technisch möglich, so sehr in eine andere Welt einzutauchen, noch nie waren Realität und Phantastik so voneinander durchdrungen. Eine immer weiter verbesserte Grafik macht die Spiele „realistischer“ und ist heute analog zu den Special Effects im Film als Verkaufsargument oft bedeutender als guter Inhalt. Das phantastische Computerspiel wird zum interaktiven Film, oft werden sogar die gleichen Techniken, wie Motion Capturing, eingesetzt, um möglichst „realistische“ oder besser glaubwürdige phantastische Figuren erschaffen zu können. Während der Film jedoch meist nur phantastische Elemente neben realistischen enthält ist das Computerspiel per definitionem immer phantastisch, da es keine Abbildungen des Realen sondern rein artifiziell generierte Animationen enthält. Das Computerspiel ist demnach das erste ausschließlich phantastische Medium.

Musikvideos bedienen sich gerne an der Computerspielästhetik. Computerspielhelden erscheinen in Videos oder sogar Spielfilmen, sowohl in menschlicher als auch animierter Version. Performance Hintergründe im Musikvideo orientieren sich an der pixeligen Ästhetik der Spiele der 1980er Jahre, oder die Musiker werden selbst zur Computerspielfigur, wie im Video der Red Hot Chili Peppers zu „Californication".

IV.5. Der phantastische Lebensraum

Dolf Zillman und Peter Vorderer[169] sprechen in ihrer Publikation „Media Entertainment: The Psychology of It's Appeal" vom aktuellen „Entertainment Age", alles soll oder muss unterhalten und wird an seinem Unterhaltungswert gemessen. Der Alltag soll unterhalten. Durch die unzähligen und parallelen medialen Eindrücke soll auch ein Bedarf an Medialität, ein notwendiger Konsum für das soziale Leben generiert werden. Langeweile und Stille werden als belastend empfunden. Phantastik soll den Alltag durch ihre „Andersartigkeit" und vor allem ihren Unterhaltungswert bereichern. Phantastik wird in Werbung, TV-Serien, oder Projektionen zur Intensivierung gestalteter „Erlebniswelten" eingesetzt. Jürgen Lehmann weist in der Publikation „Phantastik- Kult oder Kultur?" darauf hin, dass besonders gegen Ende des 20. Jahrhunderts eine zunehmende Kommerzialisierung phantastischer Kunst stattgefunden hat. Spielfilme nutzen Phantastik, um technische Fertigkeit zu demonstrieren und Aufsehen zu erregen. Billige Kunstdrucke, Modeschmuck etc. tragen zur Kommerzialisierung und zur inflationären Bedeutung phantastischer Kunst bei. Phantastik wird im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerks, um hier an Walter Benjamin anzuschließen, zum Alltagsprodukt und verliert damit die ihr noch in den 1970 Jahren anhaftenden Wirkungstendenzen. Laut Lehmann wird selbst die Avantgarde zur Massenware, wohl ganz im Sinne Andy Warhols. Heute hängt an vielen Wänden etwa ein Kunstdruck von Salvador Dalí, ohne dass der Besitzer überhaupt den Namen des Künstlers kennen würde, es wurde eine Simpsons Episode mit verlaufenden Uhren produziert, sämtliche große Marken wie das französische Mineralwasser Perrier (Abb. 3), Motorola, Snickers oder Citroen dekorieren die Umwelt mit ihren phantastischen Werbekampagnen.

[169] Vgl, Zillman, 2000.

Die Ausnutzung phantastischer Kunst für die Werbeindustrie begann mit dem hohen Popularitätsgrad des Surrealismus. René Magritte selbst begann aufgrund fehlender Einkünfte bereits 1930, als Werbegrafiker zu arbeiten, obwohl er diese Arbeit persönlich verachtete. Magritte entwarf gezielt Bilder für die Werbung, zusätzlich werden bis heute

Abbildung 3 Perriere Werbekampagne 2009

seine anderen Arbeiten in der Werbung zitiert, allerdings ohne Quellenangabe. Auch Avantgarde-Filmkünstler wie Walther Ruttmann arbeiteten bereits in den 1920er Jahren für die Werbung und den kommerziellen Hollywoodfilm und übten damit Einfluss auf die kommerzielle Alltagskultur. Für schwierige, phantastische Szenen, etwa Traumsequenzen oder Halluzinationen oder ganze Musikvideos holt sich Hollywood und die Musikindustrie gerne Avantgardekünstler an Bord, welche besonders in den Zeiten des frühen Tonfilms oft nicht einmal in den Credits aufschienen. Der Grund für die hohe Akzeptanz surrealistischer Kunst in der Werbung scheint ihre Auffälligkeit und Einprägsamkeit zu sein, auch wirkt sie für heutige Maßstäbe sittlich zurückhaltend, unpolitisch und demnach massentauglich.[170] Wolfgang Fritz Haug nannte dies, den „Profit, versteckt unter dem Glanz der Kunst“ und meinte „So können Kunstwerke als ein Mittel unter anderen der Verdummung fungieren.“[171] Surrealistische Bilder dienen als CD oder Buchcover, werden zur „Verpackung mit unsicherer Verbindung zum Produkt“[172]. Caillois Kriterium des Horrors, der Angst als Reaktion des Rezipienten auf phantastische Kunst, ist damit Ende des 20. Jahrhunderts weitgehend verschwunden und bedarf z.B.: im Film neuer formaler biologisch orientierter Trigger, um doch noch zu wirken. In einer Zeit, in der künstlich erstellte Welten in Hotels, ganze künstliche Wohnareale (Beispiel Dubai) entstehen, Schweizer Bergdörfer in Autobahnraststätten nachgebaut werden oder in China als neue idyllische Lebensräume propagiert werden, verschwimmt die Grenze zwischen historisch

[170] Vgl. Wilkens.- In: Phantastik in Literatur und Kunst. 1980, S.460 ff.
[171] Haug, 1977, S. 167.
[172] Wilkens.- In: Phantastik in Literatur und Kunst, 1980, S. 466.

gewachsenen Strukturen und künstlich, kommerziell erstellter Infrastruktur zusehends und wird Teil unserer Kultur.
Auch in der Kunst gibt es durch Projektionen neue Möglichkeiten, den öffentlichen Raum einzunehmen. Bühnenprojektionen gibt es schon seit den 1960er Jahren. Ein Streik der Bühnenbildner 1962 führte an der Wiener Staatsoper zum ersten Einsatz eines rein projizierten Bühnenbildes. Heute sind Projektionen eine Möglichkeit für Kunst und kommerzielle Nutzung zu Werbezwecken oder als Untermalung, besonders bei Konzerten und Veranstaltungen mit elektronischer Musik. John Burnside schrieb der Verbindung von Musik und Projektion sogar heiltherapeutische Wirkung zu. Er wollte mit seinem „Symmetricon–Apparat" Kranke heilen. In den 1940er Jahren versuchte man, Kriegsneurosen mit Farborgeln zu kurieren.

Das Phantastische wird im 21. Jahrhundert nicht nur in Medien, wie Fernseher oder Computer nach Hause geholt, das Zuhause selbst wird künstlich. Die Möglichkeiten von Projektionen und derzeit sogar Hologrammen, geben Kunst und Industrie neue Mittel, um Phantastik im großen Rahmen in den öffentlichen Raum zu tragen. Bei Konzerten der Gruppe „Gorillaz" stehen etwa keine echten Menschen auf der Bühne, sondern eine virtuelle Band, zusammengestellt aus phantastischen Figuren in 3D und in Bewegung. Die eigentlichen Musiker sind für das Publikum verborgen, alleine die virtuellen Stellvertreter bekommen die Zuneigung des Publikums. Hologramme und lebensnah erscheinende Roboter sind nicht weiter Science Fiction sondern mehr und mehr Teil der Alltagsrealität. Der technische oder virtuelle Doppelgänger wird neben dem Cyborg und der künstlichen Intelligenz zu dem phantastischen Motiv des 21. Jahrhunderts.
Das Bestreben, künstliche Welten und damit Attraktionen durch Menschenhand entstehen zu lassen, ließ sich schon seit dem 16. Jahrhundert in Form künstlich angelegter Grotten beobachten, überhaupt stellt die Beherrschung und Gestaltung der Natur und Umwelt spätestens seit dem Barock ein allgemeines Menschheitsstreben dar. Phantastik sollte außerdem durch Schaudern und Angst Hochgefühle auslösen. Wunderkammern und später Geisterbahnen, Kuriositäten-Kabinette und Freak-Shows sollten den Zuschauern das Fürchten lehren, Neugier auf „das Andere" wecken und damit vor allem unterhalten. Faschingsumzüge symbolisieren ebenfalls das Bedürfnis nach dem Andern oder nach der Verwandlung, Gestaltung des eigenen Körpers. Auch heute, meint Hans Holländer, finde

man phantastische Kunst vermehrt in solchen Museen, welche aus fürstlichen Kunst und-Wunderkammern hervorgegangen sind, beispielsweise in Wien und Madrid.[173] Die Schaulust am Abnormen erklärt Marcel Brion mit dem menschlichen „Bedürfnis zu staunen“[174]

Im 20. Jahrhundert ist Phantastik nicht mehr das Spiel mit dem Fremden, sondern ein Spiel mit Konventionen und Archetypen. Heuermann nennt die Werbung die letzte Bastion von Magie und Mythos. Hier wird der Mythos noch zelebriert und gelebt, indem Dinge für real angepriesen werden, die es eigentlich gar nicht sind. Werbung würde sich dazu auf möglichst archaische Bilder beschränken, um eine möglichst unbewusste biologische Wirkung erzielen zu können.[175]

Zu Beginn des 21. Jahrhundert kam es durch den Boom der Schönheitschirurgie, nachbearbeiteten Fotos, künstlich geschönten Lebensmitteln etc. auch zu einem neuen Natürlichkeitswahn als Gegenkultur. Das Phantatsische scheint also seinen Gegenkunstcharakter mit dem Naturalistsischen getauscht zu haben, zumindest in der Alltagskultur. Die Angst, Unechtes nicht zu erkennen oder selbst unecht zu sein, ist eine Reaktion auf die Artifizialität medialer Welten und die politische Umformung des Menschen durch Kommunismus und Faschismus im 20. Jahrhundert.

[173] Vgl. Holländer.- In: Phantastik – Kunst oder Kultur?, 2003, S.76
[174] Brion, 1962, S. 128
[175] Vgl. Heuermann: Medien und Mythen, 1994.

V. Musikvideo – Geschichte – Theorie

V.1 Grunddefinition

Ein Musikvideo ist eine Kurzvideo, vorwiegend im Bereich von unter 5 Minuten, dessen Tonspur meist fast ausschließlich aus einem einzelnen nicht diegetischen Musikstück besteht. Auf Bildebene sind kaum Grenzen gesetzt, wenngleich viele Konventionen, wie etwa rhythmische Bewegung oder Tanz, oder auch schnelle Schnitte, existieren. Die Darstellung erfolgt meist stark verdichtet, vor allem im Bereich narrativer Clips muss schnell und plakativ erzählt werden, um in der Kürze alles unterzubringen. Eine Dehnung der Zeit wird suggeriert, indem mehrere Handlungsebenen oder Sequenzen parallel ablaufen und zwischen diesen hin und hergeschnitten wird. Mittels eines Musikvideos soll ein meist bereits vorhandenes Musikstück an medialer Präsenz gewinnen. Gewöhnlich sind die Musiker im Bild anwesend, ein zumindest kleiner Performanceanteil findet sich in fast jedem Clip. Eine große Anzahl an Musikvideos enthält zur Verbindung und Erweiterung diegetischen Ton, sehr häufig als Rahmen des Musikstücks zu Beginn und Ende, aber auch als Ergänzung und intermediale Verbindung während des Musikstückes. Eine Rahmung des Videos auch ohne diegetischen Ton, etwa während des Intros und Outros, schafft einen guten Zusammenhalt der Struktur des Videos, es wird als runder und harmonischer empfunden. Diese Strategie verfolgen viele Videos. Dabei kann als Rahmung zu Beginn und Ende eine ähnliche Sequenz oder Einstellung gezeigt werden, oder gewissermaßen die Auflösung der zu Beginn begonnen Handlung oder Sequenz. Performance Videos enthalten oft nur in diesen Rahmensequenzen eine Minimalhandlung, etwa das Ankommen und Verlassen eines Clubs, oder nur das Ankommen und zum Schluss eine tänzerische Schlusspose, einen Stillstand im Club, welcher den Abschluss der Partynacht signalisiert.

Musikvideos sind vor allem ein US-amerikanisches und europäisches Phänomen. Vorwiegend US-Clips und UK-Clips werden in der ganzen Welt ausgestrahlt, während für nationale Produktionen kaum Budgets vorhanden sind. In Asien und Afrika gibt es nur wenige low-budget Produktionen, so kann man mit den internationalen Videos kaum mithalten. Wenn man von dem kommerziellen Musikvideo spricht, sind demnach auch weitgehend US/UK Clips gemeint. Günstige Digitaltechnik eröffnet mittlerweile allerdings neue Möglichkeiten, unabhängig von großen Geldgebern, und mischt die Szene etwas auf.

Günstige Produktionsmethoden am Heimcomputer und neue Distributionsmethoden über das Internet führen aktuell zu einer neuen Anarchie innerhalb der Musikproduktion. „Do it yourself“, jeder kann ein Künstler sein, frei nach Andy Warhol und Joseph Beuys, scheint das Motto der Popkultur des 21. Jahrhunderts zu sein. In der Popmusikkultur wird dadurch eine neue Heterogenität, und vor allem Nischenproduktionen, gefördert, während der Mainstream an Wichtigkeit verliert.
Musiksender, wie MTV sollten in den 1980er und 1990er Jahren ein visuelles Radio erzeugen, welches die Clips hintereinander und möglichst oft abspielen sollte, um die Verkaufszahlen anzuregen. Genutzt wurde das voyeuristische Bedürfnis der Fans, die Musiker bei ihrer Tätigkeit beobachten zu können, deswegen waren die meisten frühen Clips auch reine Performance Videos. Traditionelle Distributionswege werden durch das Internet immer unnötiger, die Strukturen werden lockerer und durchlässiger.

V.2 Ursprünge

Schon sehr früh gab es ein Bedürfnis nach visueller Musik oder nach der Visualisierung von Musik. Dies konnte unter anderem durch Tanz oder pantomimische Darstellung geschehen. Zusätzlich gab es schon etwa um 1500 Bestrebungen, Musik auch ohne unmittelbar menschliche körperliche Interpretation darzustellen. Leonardo da Vinci versuchte dies anhand von Lichtmaschinen und farbigen Projektionen. Auch Giuseppe Arcimboldo beschäftigte sich im 16. Jahrhundert mit dem Thema und entwarf ein „grafisches Cembalo“, welches bei Anschlag der Tasten zusätzlich Licht projizierte. Diese Grundideen entwickelten sich weiter zu sog. Farborgeln oder Farbenklavieren. Athanasius Kirchner entwarf im 17. Jahrhundert eine Farbenlehre, welche jedem Ton eine eigene Farbe zuordnete, und Isaac Newton demonstrierte den mathematischen Zusammenhang von Farben und Tönen. Louis-Bertrand Castel entwickelte im 18. Jahrhundert eine wiederum eigene Farbenlehre und baute ein Farbenklavier. Im 20. Jahrhundert gab es sogar eigene Kongresse zur Farb-Ton Forschung. Seit den 1930er Jahren wurden Videoprojektionen zur optischen Untermalung von Konzerten aller Art eingesetzt. In den 1940er Jahren kamen in den USA die Soundies auf, welche in Bars und Restaurants gezeigt wurden. Für Soldaten im Einsatz boten die kurzen musikalischen Filme, hauptsächlich Performanceclips, einen kleinen Blick in die Heimat. In den 1960er Jahren

kamen dann auch in Frankreich die sog. „Scopitones“, Video-Jukeboxen, welche sich von Frankreich ausgehend in Europa verbreiteten, auf. Die „Scopitones“ können außerdem als Vorgriff auf zeitgenössische Rezeptionsgewohnheiten gesehen werden, da die verfügbaren Videos vom Rezipienten frei wählbar waren und nicht, wie im Musikfernsehen, nur zu den jeweiligen Sendezeiten und in der Sendereihenfolge des Fernsehsenders rezipiert werden konnten.

Weitere Vorläufer des Musikvideos waren der abstrakte Avantgarde Film, der surrealistische Film, der frühe Trickfilm, und der Tanz und Operettenfilm. Die Arbeit mit Found Footage, kontrakarierenden Bildern zur Musik und collageartigem Zusammenschnitt wurde im Avantgarde Kurzfilm, etwa von Bruce Conner in den 1960er Jahren vorweg genommen.[176] Bühnenshows, Tanztheater, Aktionskunst und Fluxus lieferten weitere wichtige Impulse für Inhalte und strukturellen Aufbau des Mediums. Elemente dieser Einflüsse lassen sich immer noch im zeitgenössischen Musikvideo erkennen. Das Musikvideo steht in einer Linie mit den Versuchen, eine synästhetische Kunst zu erschaffen, ein harmonisches Gesamtkunstwerk, welches beim Musikvideo durch den kommerziellen Faktor allerdings meist in den Hintergrund gedrängt wird. Weible meint hierzu, das kommerzielle Musikvideo würde gegenüber visueller Musik mit Kunstanspruch eher dem künstlerischen Niveau des frühen Tonfilms entsprechen.[177]

Eine sehr umfangreiche Einführung in die Ursprünge des Musikvideos in der audiovisuellen Kunst, den Versuch, Musik sichtbar und visuelle Kunst hörbar zu machen, liefert die Publikation „Clip, Klapp, Bum – Von der Visuellen Musik zum Musikvideo“ von Veruschka Bódy und Peter Weibel aus dem Jahr 1987. Das Buch zeigt zahlreiche Einflüsse und Ursprünge des Musikvideos, ohne eine wertende oder homogene Entwicklungslinie darzustellen

V.3 Streitpunkte - Werbung und Kunst

Die von der Medienwirkungsforschung entdeckte grundlegende Skepsis gegenüber neuen Medien wurde anfangs auch dem Musikvideo zuteil. Die Wissenschaft übte sich in Kritik,

[176] Vgl. Bódy und Weibel, 1987, S. 46-47
[177] Vgl. Weibel, 1987, S. 108

versuchte aufzuzeigen, was das Musikvideo zum schlechteren Medium gegenüber den bereits etablierten Medien machen würde. Man versuchte es, wie alle neuen Medien, erst einmal zu kritisieren, anstatt zu analysieren. Die Kritik stand einer wertfreien Analyse hinderlich entgegen.

Das Musikvideo ist vor allem deswegen eine stark umstrittene Gattung, da es sich zwischen Kommerzialität und Kunst bewegt und sowohl eher auf der einen als auch auf der anderen Seite angesiedelt sein kann. Weder die Kunstwissenschaft noch die Werbeforschung möchten es als ihren Forschungsgegenstand vollkommen akzeptieren. Die Kunstwissenschaft fühlte sich durch den kommerziellen Charakter, vor allem in der Frühphase des Medium,s zu negativen Werturteilen genötigt, der Vergleich mit der „Hochkunst" blieb stets präsent. In der Publikation „Clipp Klapp, Bum" etwa von 1987 wird zwar beteuert, dass die Gattung an sich nichts Schlechtes wäre, allerdings Inhalte und Stilmittel repetitiv und austauschbar wären. Musikvideos würden eine Vereinheitlichung von Geschmack, Benehmen und Sprachverhalten zeigen und die Passivität unserer Zeit adressieren. Das Musikvideo ist eben nicht „L'art pour l'art", sondern mitunter Kunst um der Werbung willen. Biba Kopf schrieb 1987 sehr pessimistisch: „Jeder Clip markiert eine Station jenes Kreuzwegs, an dessen Ende die Kreuzigung der gesamten Popmusik steht." Jennifer Clark nannte es „Fast Food Musikstil" und sprach von einer globalen Vereinheitlichung der Jugendkulturen maßgeblich unterstützt durch das Musikvideo. Die negativen Bewertungen ließen dem Musikvideo kaum die Möglichkeit, sich auch als künstlerische Gattung zu etablieren. Da das Musikvideo meist nicht als Kunst sondern rein als kommerzielles Mittel angesehen wurde, galt dessen Massenwirkung oft als bedeutendstes Kriterium für die Forschung. Jedoch nahm schon die Pop-Art eine Verbindung von Kunst und Werbung vorweg und versuchte diese „unmoralische" Verbindung zu enttabuisieren. Erst in den 1990er Jahren wurde versucht, das Medium wertfrei zu untersuchen. Ulrich Wenzel kritisierte die frühe Forschung dahingegen, dass vorwiegend Abwesenheiten thematisiert wurden, etwa die Abwesenheit eines einheitlichen Plots, des Continuity Editings etc., jedoch nicht die Eigenheiten, Neuerungen und Vorteile des Mediums. Es wurde also rein die Abweichung von filmischen Darstellungsstrategien beklagt und als Störfaktor bewertet.

Der Kunst- und Medienwissenschaftler Dieter Daniels argumentierte in einem fiktiven Streitgespräch über das Musikvideo, dass das Musikvideo nicht die Verbindung zweier

Kunstformen, sondern die Verbindung zweier Märkte sei.[178] Nicht Kunst und Werbung scheinen verbunden, sondern 2 verschiedene Märkte gehen eine gegenseitig fruchtbare Symbiose ein. Musik und Fernsehmarkt wurden verbunden, die Musikindustrie fand Anschluss an das immer populärer werdende Medium des Fernsehens. Das Fernsehen nahm die Videos gerne ins Programm auf, bis 1986 musste es noch nicht einmal Tantiemen für die Videos bezahlen[179]. Das junge Medium konnte sich in beiderseitigem Interesse gut etablieren. Das neue Werbemittel wurde nicht als solches wahrgenommen und erzielte schnell eine sehr hohe Akzeptanz. Die ideale Werbewirkung wurde durch die Verschmelzung von Message und Unterhaltung erzielt. Der Clip weist unmissverständlich und ohne aufgesetzte Werbebotschaft auf das Produkt hin, ja das Produkt ist ein homogener Teil des Clips. Das Musikvideo stellt damit die erste Form einer Art viralen, unterschwelligen Werbung dar, welche oberflächlich nicht als solche erkannt wird und somit gerne und bewusst in den Alltag und Gesprächsstoff aufgenommen wird. Musikvideos sind Werbung, die gerne und freiwillig wiederholt rezipiert wird, über die geredet wird wie über Fernsehserien oder Popkonzerte. Die Werbewirtschaft wollte diese positive Rezeptionssituation nutzen und zusätzliche Werbebotschaften in das Medium einbauen. Musikvideos populärer Musiker werden benützt, um externe Produkte, vor allem Bekleidung, Schuhe, Lebensmittel und Luxusgüter mit dem Image und Lifestyle des Stars zu verbinden. Product Placement im Musikvideo funktioniert vor allem über eine Werbestrategie der Geschenke. Den Stars werden teure Konsumgüter geschenkt unter der Bedingung, dass diese sie in Videos oder bei öffentlichen Veranstaltungen verwenden und damit gesehen werden. Der Vorbildcharakter der Stars in Bezug auf Trends soll das Produkt dann zur Modeerscheinung erheben. Musikvideos werben also auf verschiedenen Ebenen für mehrere Produkte, sich selbst, das Musikstück, die Stars und die verwendete Kleidung und Requisiten, den gezeigte Lifestyle und eventuell die Umgebung, das Setting. Elizabeth Ann Kaplan nennt den Musikvideosender MTV in ihrer Studie „one nearly continous advertisement“. Das trifft zwar heute zumindest auf MTV, welcher zahlreiche Reality-Serien, News, Moderationen etc. und nur noch erstaunlich wenige Musikvideos ausstrahlt, nicht mehr zu, andere Kanäle folgten allerdings, mehrere verschiedene MTVs,

[178] Daniels,- In: Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo, 1987, S.165.
[179] Vgl.: Biba Kopf,- In: Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo, 1987, S.197.

VH1, und im deutschsprachigen Raum etwa VIVA oder Go-TV. Kaplan meint außerdem: „[…] like the ad the channel relies on engaging the spectator on a level of unsatisfied desire.“ Bereits 2004 bestand das Programm von MTV nur noch aus 50% Musikvideos.

Die tatsächliche Werbewirksamkeit der Musikvideos wurde u.a. in einer Studie aus Hannover nachgewiesen. 154 Schüler gaben bei einer Auswahl von 27 verschiedenen Antwortmöglichkeiten an, dass sie beim Sehen von Musikvideos zum Kauf des Musikstückes angeregt würden. Noch wichtiger wurde nur das Mitsingen bzw. Mitsummen beim Musikvideokonsum eingestuft. Der durch schnelle Bewegungen und Bildfolgen biologisch ausgelöste Erregungszustand beim Ansehen von Musikvideos führt zudem zu einer hohen Werbewirkung, weswegen die Musikvideoästhetik auch gerne für Werbeclips kopiert wird bzw. im Spielfilm für emotional aufgeladene Szenen aufgenommen wird.

Besonders bei den großen Produktionen und hohen Gagen (oft über 100 000 $) in der goldenen Zeit der Musikvideos, den 1990er Jahren, war es schwierig für die Regisseure, sich den Wünschen der Plattenfirma zu widersetzen. Eine zusätzliche Einschränkung und Kunsthemmung stellten die Musikvideosender dar, welche zu unkonventionelle Videos nicht in ihr Programm aufnahmen und strikte Vorgaben bezüglich Inhalt und Umfang eines Musikvideos hatten. Musikvideos wurden so oft mehrfach zur Zensur zurückgeschickt. Die Konventionen von MTV waren maßgebend, da eine Werbewirkung nur durch eine hohe Abspielrate im Musikfernsehen erzielt werden konnte.

Das Musikvideo wurde spätestens mit Michael Jacksons Thriller selbst zum Produkt, es verkaufte sich etwa 750.000 Mal auf Videokassette. Die Musikindustrie hat ein Werbemittel geschaffen, welches sich selbst verkaufen lässt, womit man das Musikvideo als Inbegriff des Kapitalismus und der Profitgier sehen könnte. Seit den 2000er Jahren werden auch Videos besonders erfolgreicher Regisseure wie Chris Cunningham, Anton Corbijn, Mark Romanek oder Michael Gondry als DVD-Collections zum Kauf angeboten. Es sind durchgehend Regisseure hochwertiger Videos, welche das Video als Kunstform begreifen und überwiegend Videos mit phantastischen Inhalten produzieren. Nicht der Name der Musiker steht am Cover, sondern die Regisseure selbst sind zu Stars auf ihrem Gebiet geworden. Man kann von durchwegs künstlerischen und intelligenten Musikvideos ausgehen, wenn ein Regisseur es geschafft hat, eine eigene Collection herauszugeben. Außerdem werden auch die Videos einiger sehr populärer Musiker, wie Madonna als DVD Collection verkauft, hier verkauft sich die Marke Madonna unabhängig der Qualität der

Videos. Auch mit Making of's geht MTV dem Interesse an der Musikvideoproduktion nach.
Gerade wegen seiner intendierten Werbewirksamkeit, hat das Musikvideo mit einer Menge an kunsthemmenden Konventionen und Einschränkungen zu kämpfen. Bewährte Konzepte lassen sich nur schwer aufweichen, da man die Werbewirksamkeit bedroht sieht. Experimente sind entweder bei Independent Produktionen oder bei bereits für ihre Unkonventionalität bekannten Regisseuren zu finden, welche gezielt wegen ihrem andersartigen Stil engagiert werden.
Die Streitfrage, Kunst oder Kommerz wird aber hin und wieder bei einzelnen Videos auch für die Kunst entschieden. Bereits in den 1980er Jahren nahmen Filmfestivals, wie das italienische „Salsomaggiore" das Musikvideo als Kategorie auf. Auch renommierte Museen, wie das MOMA New York, nahmen Musikvideos in ihre Sammlung als erhaltenswerte Kunstwerke auf. Seit 1984 verleiht MTV selbst seine Video Music Awards, seit 1992 werden in US-Amerika die MVPA (Music Video Production) Awards verliehen, die britische Zeitschrift Music Week verleiht ihre eigenen Music Week Awards in England. Gewinner sind meist künstlerisch durchdachte und innovative Videos, welche dann oft die Kurzlebigkeit des Mediums überdauern und in Hitlisten und Kollektionen aufgenommen werden. Gerade jene andersartigen Musikvideos, deren Regisseure sich trauten, Videos ohne Rücksichtnahme auf den Mainstream zu machen, sind bis heute in Erinnerung geblieben. Es sind häufig Videos mit phantastischen Inhalten, wie etwa Peter Gabriels „Sledgehammer".

Kritik am Musikvideo basiert meist auf formalen oder inhaltlichen Stereotypen des Musikvideos, teilweise wird auch eine Intensivierung negativer Inhalte durch die Form des Mediums befürchtet. Auf inhaltlicher Ebene bezieht sich die Kritik am Musikvideo meist auf die häufige Darstellung von Sex, Gewalt und Drogenkonsum, durch welche eine Verrohung der Jugend und eine Vorbildfunktion der Musikvideos befürchtet wird. Besonders die US-amerikanische Forschung baut weitgehend auf dieser Annahme auf.

Auf formaler Ebene richtet sich die Kritik oft gegen die beschleunigte, fragmentierte Darstellungsweise. Der Videoclip wird als zu schnell, zu chaotisch bewertet, er überfordere die Sehgewohnheiten und würde einen Zustand der Erregung und Ratlosigkeit hervorrufen,

also aufregen und verunsichern. Die Bezeichnung als sinnlose „Bilderflut“[180], vor allem in pädagogisch orientierten Studien, wurde immer wieder von Neuem argumentiert, wenngleich die Forschung in den 1990er Jahren weitgehend objektiver wurde und versuchte, die Mechanismen zu verstehen anstatt sinnfreie Werturteile abzugeben. Michael Altrogge ist der wohl Einzige, welcher nicht davon ausgeht, dass ein Videoclip rein aufgrund der Anzahl der Schnitte und Anordnung der Szenen eine allgemeine Beschleunigung suggeriert. Er spricht von einer „Verräumlichung der Zeit“, von einer „Zeitstelle“ im Videoclip, der Raum nimmt die entscheidenden Funktionen ein, während die Zeit abstrakt, uneinordenbar bleibt. Mit Ausnahme narrativer Clips, will das Musikvideo nirgends hin, auf nichts hinaus und bleibt deswegen im Augenblick verhaftet, ist reine Gegenwart. Wiederkehrende Einstellungen suggerieren Kontinuität und Zusammenhalt und bestimmen die teils kontrapunktisch eingesetzte visuelle Rhythmik und Melodik. Ach parallele Bewegungen, Zentrierungen und Bewegungsrichtungen wirken als Verbindung der Bilder. Oft fungiert die Musik als Vorankündigung des Bildes, Cuts wirken im Fluss der Bilder als Bindeglied, nicht als Einschnitt. Altrogge spricht von einer Vergegenwärtigung der gesamten Erscheinung beim Musikvideo, durch die Parallelisierung der Handlung, im Gegensatz zur sukzessiven Wahrnehmung des Spielfilms.[181] Die Erwartungshaltung des Rezipienten bezüglich des Bildmaterials habe sich mit der Etablierung des Mediums angepasst. Diese sei in den konventionellen Musikvideos meist konstant erfüllt, Spannungsverhältnisse treten demnach selten auf. Die Sehgewohnheiten haben sich dem Medium angepasst. Empirische Studien zeigen hier jedoch andere Ergebnisse und einen nach wie vor bestehenden Bedarf an kontinuierlich logischem Bildmaterial.

Auf der Musik, dem musikalischen Genre und dem Image der Musiker basiert die Erwartungshaltung bezüglich des Musikvideos, denn diese ist in aller Regel zuerst da. Die musikalische Binnenstruktur bedingt die Erwartung gegenüber dem visuellen Material grob formal gesehen zwischen fließenden Übergängen oder kongruenten Schnitten und Ortswechseln.[182] Das Musikvideo zeigt die Musik als Untermalung zu idealen oder auch

---

[180] Vgl. Rauh, R.: Videoclips, Bilderflut und audiovisuelle Geschichen.- In: Medien und Erziehung, Jg. 29, 1985, S.210-216 bei Wenzel, 1999.- In: Viva MTV! Popmusik im Fernsehen, S.45-73.
[181] Vgl. Altrogge, 1993.
[182] Ebd.

schrecklichen Momenten des Lebens. Die Musik soll diese Momente in einer Art Gesamtkunstwerk intensivieren und als Anregung für private Momente fungieren. Ein Partyvideo soll an ähnliche Momente im eigenen Leben erinnern und den Wunsch nach dem Musikstück zwecks musikalischer Untermalung neuerlicher ähnlicher Momente wecken. Diese Anregungen zum extremen Ausleben von Gefühlen brachte das Musikvideo, als Medium der Jugend, immer wieder ins Kreuzfeuer der Kritik.

All diese entscheidenden Unterschiede zum Spielfilm lassen eine auf filmischen Maßstäben aufbauende Analyse und Kritik des Musikvideos erst einmal absurd erscheinen. Dennoch baut Michael Altrogge in den 1990er Jahren seine Theorie des Musikvideos auf der Semiotik und vor allem der Syntagmentheorie Christian Metzs auf. Die allgemein sehr umfassende Syntagmentheorie ist allerdings gerade deswegen in Teilen mit dem Musikvideo kompatibel, da sie dem filmischen Bild sehr offen gegenübersteht und alle Möglichkeiten der Darstellung, auch nicht-narrative miteinschließt.

V.4 Produktionsbedingungen

Musikvideos werden von Freelance Teams produziert bzw. direkt von Teams der Plattenfirmen, ohne Credits oder Erwähnung der Produktionsmitarbeiter, selbst MTV blendet meist nur den Songtitel, Albumtitel, Label und den Namen des Künstlers zu Beginn und Ende des Videos ein, nur selten, meist bei Neuvorstellungen, auch den Regisseur und das Erscheinungsjahr. Teilweise wird, laut Axel Schmidt, sogar der Preis gedrückt, indem verschiedenen Produktionsfirmen angeboten, wird den Clip zu produzieren, der Bestbietende, bzw. Niedrigstbietende bekommt den Auftrag. Die Schwierigkeit der Anerkennung der Regisseure besteht nicht nur in der Tatsache des kreativen Konglomerats, wie dies auch beim Spielfilm vorzufinden ist, sondern in der Inkonsistenz der maßgeblich durch die Musik beeinflussten Arbeiten der Regisseure. Den Produktionen ist kein roter Faden zuzuordnen, kein Gesamtoevre auszumachen, wenngleich es wohl stilistische Parallelen gibt. Die Genrekonventionen einzelner Musikrichtungen hemmen eine kontinuierliche stilistische Entwicklung der Regisseure.
Musikvideos werden in der Regel innerhalb weniger Tage produziert und sind mit Ausnahme einiger „Klassiker“ nur für wenige Wochenn der Erscheinung und

Chartplatzierung des Musiktitels aktuell. Sie sind also extrem kurzlebig und modeabhängig. In den meisten Fällen finanzieren die Plattenfirmen die Musikvideos, vor allem, wenn es sich um eines der Majors handelt, kleinere Plattenfirmen, sofern diese noch existent sind, können sich eine teure und aufwendige Produktion oft nicht leisten. Allerdings ist eine zunehmende Tendenz zu unabhängig produzierten Videos, welche die Musiker selbst in Auftrag geben und die oft sehr günstig oder ganz ohne Honorar produziert werden. Dies ist der massiven Vergünstigung des Equipments zu verdanken, so kann man heute mit einer hochwertigen kleinen Digitalkamera und der nötigen Software zur Postproduktion fast vergleichbar hochwertige Videos produzieren wie mit teuren Studio-Kameras. Das Team wird auf ein Minimum reduziert, es wird improvisiert und aus Freude an der Sache gearbeitet. Die so entstandenen Videos sind oft hochwertiger, zumindest überlegter, als so mach teuer produzierter Clip der Majors.

Neben diesen offensichtlich starken Einschränkungen bietet das kurzweilige Medium aber auch eine Plattform zum Experimentieren für junge Regisseure, welche oft durch das Musikvideobusiness ihren Schritt in die Filmindustrie fanden. Aufgrund der Kürze des Mediums, der extremen Modeabhängigkeit und Kurzlebigkeit, und der Konvention der Rebellion und Gegenkultur im Musikvideo können hier neue Techniken erprobt werden, welche später auch ihre Anwendung im Spielfilm finden, so etwa der „bullet-time“ Effektn welcher von Michel Gondry für das Musikvideo erfunden wurde und später u.a. im Film „Matrix“ populär wurde. Da es im Musikvideo keine Konvention der logischen Zusammenhänge gibt, können Szenen wild zusammengewürfelt werden. Die Alogik zählt zur Konvention des Musikvideos.

V.5 Konventionen und Stereotype

Von Musikvideos wird angenommen, etwa von Klaus-Ernst Behne[183], dass sie insgesamt aufgrund ihrer Kommerzialität auf wenigen stereotypen Mustern und Handlungselementen aufbauen. Besonders narrative Clips wären auf weitgehend eindeutig konnotierte Stereotype angewiesen, um in der Kürze als verständliche Geschichte zu funktionieren.

[183] Vgl. Behne, 1987, S. 112.

Die wichtigste Konvention des Musikvideos basiert auf der logischsten Verbindung von Musik und Bild, der Darstellung der Musiker beim Musizieren. Auch die Fans wollen ihre Stars sehen, wie eine Studie von Altrogge[184] zeigte. Backstage-Darstellungen, scheinbar dokumentarisches Material, gehören ebenso der gezielt voyeuristischen Darstellungsweise des Musikvideos an. Laut Altrogge treten Musiker selten in anderen Rollen als der eigenen Person, bzw. Facetten der medialen Person auf. „Will der ‚Videoregisseur' das herkömmliche Konzept erweitern, sieht er sich mit der Notwendigkeit, die Musiker zeigen zu müssen, konfrontiert"[185] schreibt Jennifer Clark über die schwierige Ausgangslage eines künstlerischen Videodrehs. Die Darstellung der Stars im Musikvideo ist meist stark narzisstisch und hierarchisch orientiert. Das Musikvideo schuf damit einen neuen Typus ästhetisch fixierter Musiker. Im Falle von „Milli Vanilli" führte die Ästhetikfixierung der Popwelt sogar zur Separierung von Klang und Körper, zur Verwendung schöner Körper zu schönen Stimmen, welche aber eigentlich von unterschiedlichen Personen stammten. Man versuchte, damit sowohl den ästhetischen als auch den auditiven Anforderungen des Popbusiness zu genügen. Musikalische Fertigkeiten rückten ab den 1980er Jahren immer mehr in den Hintergrund zu Gunsten der Ästhetik. Hatte ein Künstler optisch etwas zu bieten, wurde eine mittelmäßige bis schlechte musikalische Leistung toleriert, sogar der Playbackgesang bei Live-Konzerten mit Tanzperformances akzeptiert. Mit den New Romantics der 1980er Jahre wurde der Ästhetik eine tragende Rolle zugewiesen. Narzissmus und Exzentrik der New Romantics eröffneten darüber hinaus aber auch die Türen für artifizielle, groteske Schauplätze im Video. Subkulturelle Gruppenzugehörigkeiten konnten anhand der Ästhetik entsprechender Musikvideos bereits in den ersten Sekunden eines Clips getroffen werden. Die Industrie machte sich die Zuweisungen oft auch zunutze, um eine Band in ein bestimmtes Schema zu pressen, um sie für eine bestimmte Zielgruppe interessant zu machen, selbst wenn die Musik nicht kompatibel erschien. Das Musikvideo ermöglicht einen artifiziellen perfekten Körper mit allen unmenschlichen Möglichkeiten, wie ihn schon Heinrich Kleist oder Edward Gordon

[184] Vgl. Altrogge, 1991.
[185] Clak.- In: Clip, Klapp, Bum. von der visuellen Musik zum Musikvideo, 1987, S. 219

Craig forderten.[186] Der künstliche Körper wird im Video glaubwürdig und gerade in diesem Medium ohne Plausibilitätsanspruch akzeptiert.

Weitere Regeln der Musikvideoproduktion umfassen, dass die Musiker mindestens 30% im Bild sein müssen, dass ein Schnitt mindestens alle 30 Sekunden stattfinden muss, oder dass das Video in Farbe gedreht werden muss. Auch sexualisierte Darstellungen vor allem von Frauen, Gewalt und Tanz bzw. Bewegung zur Musik gehören zum guten Ton. Die oft bekrittelten sexuellen und gewalttätigen Inhalte der Videos unterliegen eigenen Konventionen und Zensurmaßnahmen. Ein Video wie Soft Cells „Sex Dwarf" (1982) fällt auch im 21. Jahrhundert noch aus dem Schema, wirkt anstößig und würde wohl eher im Nachtprogramm gezeigt werden.
Häufig wird vom postmodernen, fragmentarischen Charakter des Musikvideos gesprochen, der zur Schau gestellten Sinnlosigkeit und Absurdität. Das Musikvideo fungiert dabei auf mehreren Ebenen als Fragment:

- Als Fragment innerhalb einer Flut ähnlicher Videos; als kurze Sequenzen, welche im TV nahtlos aneinander gereiht werden und in Internetplattformen sogar nebeneinander erscheinen können.
- Als fragmentarisches Medium an sich; als Video mit häufigen Schnitten, welche im Sinne visueller Gedankensprünge nicht nur Perspektiven sondern komplette Settings, Geschichten, Motive, grundlegende Darstellungsmodi miteinander verbinden.

Typische und wiederkehrende Motive des Musikvideos sind die Klappe zu Beginn des Videos, das Fernsehgerät, die Kamera, Close-Ups einzelner Körperteile, Menschenmassen etc. Konventionen der visuellen Darstellung ergeben sich auch aus den verschiedenen musikalischen Genres, wobei die Definition des Pop-Mainstreams am schwammigsten bleibt, während subkulturell orientierte Genres mit stärkeren visuellen Konventionen einhergehen, um die Erwartungshaltung der Fans zu erfüllen. Typische Settings sind z.B.: die Straße (v.a. Hip Hop), Studio und computeranimierter Background (v.a. Pop), Natur

[186] Kleist, Heinrich: Über das Marionettentheater, 1810 ; Craig, Edwar Gordon: Über Marionetten, 1908.

(v.a. Soft Pop) und Club/Party (v.a. Pop und Hip Hop). Die stereotype Wahrnehmung wird auch genützt, um Bands gezielt bestimmten Subkulturen zuzuordnen, Settings wie Tattoo Studios, Slums, aber auch teure Geschäfte und Immobilien sollen die Künstler eindeutig zuordnen. Jugendstars werden gerne im Umfeld von Schule und Freizeitsport gezeigt.

Geschnitten wird im Musikvideo nicht immer auf die erste Zählzeit des musikalischen Rhythmus, dies würde laut Rötter monoton wirken. Wenn im Takt geschnitten wird, dann meist auf eine Zwischenzeit, ein „und" um durch die optische Vorwegnahme das Stück zu beleben.[187] Gerne wird auf die „4 und" geschnitten. Visueller Rhythmus wird außerdem auch durch rhythmisches Licht, Bewegungen etc. erzeugt. Weitgehend hat das Video gegenüber der Musik seinen eigenen Rhythmus, dieser kann innerhalb des Videos variiert werden und somit bestimmte Stellen hervorgehoben werden. Die Frequenz der Schnitte soll, laut Rötter, zwischen Spielfilm und Werbung liegen und nach einigen Studien auch stark von der Musikrichtung abhängen. Zwar gibt es auch innerhalb der Musikrichtungen große Spannen, trotzdem soll Dancemusik, gefolgt von Independent, Hip Hop/Soul und Metal die höchste Schnittfrequenz aufweisen. Diese Konventionen verändern sich mit der Zeit, auch soll die Schnittfrequenz insgesamt zugenommen haben.

Auch die Farbgebung erscheint konventionell auf bestimmte Inhalte hinzuweisen, bzw. modebedingt zu sein. Rötter stellt in den 1990er Jahren eine Bevorzugung von blau-grün Farbtönen fest, auch eine Zunahme der schwarz-weiß Videos gegenüber den 1980er Jahren, mehr Schnitte, mehr Narration und mehr Close-Ups. Phantastische Inhalte werden gerne mit starken Kontrasten inszeniert, häufig mit kalten, dunklen Farben..

[187] Richter, 1987.- Nach: Rötter, 2000, S.280. Rötter zitiert einen Cutter, der meint es wäre langweilig immer mit der Musik zu schneiden, unterschiedliche Schnitte und die Vorwegnahme der Musik duch den Schnitt auf die halbe Zählzeit dynamisieren das Video.

V.6 Popkultur und MTV

John Fiske[188] sieht Popularkultur als ein Gefüge hegemonialer und oppositioneller Kraftlinien. Die Massenkultur und die Opposition/Rebellion bedingen sich gegenseitig und sind beide Teile der Popularkultur. Bei dem Musikvideo wird dies vor allem aufgrund populärer und subkultureller Musikrichtungen deutlich, es ist für keine Zeit eine reine Massenkultur ohne oppositionelle Strömungen denkbar, ohne oppositionelle Strömungen wäre der Massengeschmack gar nicht erkennbar.

In den 1950er Jahren begann sich nach dem 2. Weltkrieg eine neue konsumstarke Jugendkultur zu entwickeln. Teenie-Idole stammten nun vermehrt nicht mehr aus der Sphäre des Kinos, sondern immer häufiger auch aus dem Musikbereich. Eine neue rebellisch wirkende, anti-autoritäre Jugendkultur baute auf der Musik des Rock'n'Roll auf und erhob die Rebellion zum Grundsatz. Für die visuell orientierte[189] neue Popkultur wurden seit den 1960er Jahren Musikvideos produziert. Für Laura Frahm stellt die Intermedialität des Musikvideos keine grundlegende Neuerung dar, sondern lediglich eine neue Form der bereits verbundenen Faktoren Bild und Popmusik. Den Fans war es immer ein Anliegen, die Pop Idole auch sehen zu können, Fotos, Cover Artwork, Merchandise Artikel etc. wurden eingesetzt um den Ton mit einem Bild, vor allem mit einer imageunterstützenden Ästhetik auszustatten.

Während die frühen Videos vor allem die direkte Verbindung von Musik und Bewegtbild lieferten, also Abfilmung der musikalischen Performance, begann man vereinzelt aber auch schon, mit dem neuen Medium zu experimentieren. In einer Zeit, in der die Phantasie an die Macht sollte, ist es kein Wunder, dass im allgemeinen Boom phantastischer Kunst auch dieses neue Medium phantastische Elemente enthalten konnte. Die Beatles lieferten Mitte der 1960er Jahre einige Promotionvideos zu den Songs „Strawberry Fields Forever", „Paperback Writer" und „Penny Lane", welche erstmals keine reinen Performance Videos waren, sondern eine Art Werbespots mit Plot und Schauspiel. Auch die Musikfilme, etwa „Yellow Submarine" der Beatles oder „200 Motels" Frank nahmen bereits einige ästhetische Konventionen späterer Musikvideos vorweg. Das Musikvideo entstand in einer Hochzeit phantastischer, vor allem psychedelischer Kunst, und weit verbreitetem

[188] Vgl, Fiske, 1994.
[189] Vgl. Frahm.- In: rewind Play Fast Forward, 2010.

Drogenkonsum der Künstler. Auch entstand es zu einer Zeit des stärker werdenden Kapitalismus, gegen welchen es sich teilweise als Ausdruck der liberalen Künstler zu stellen versuchte, andererseits aber durch die Finanzierung der Plattenlabels genauso ein Teil davon war. Psychologische Studien über Massensteuerung und das Erwecken von Bedürfnissen halfen der Werbeindustrie und somit auch dem Musikvideo und Starkult, eine breite Masse anzusprechen und zum Kauf anzuregen.
Bereits in den 1970er Jahren wurden auf verschiedenen Fernsehsendern Musikprogramme eingeführt, welche sowohl Live-Auftritte als auch Videos nicht anwesender Künstler zeigten. Diese Videos sollten den Live Auftritt ersetzen und waren dementsprechend reine Performance Videos. Schnell erkannte man das Potential der Videos, nachdem etwa beim englischen „Top oft he Pops" ausgestrahlte Videos sofort zu großen Hits wurden. In den 1970ern kamen auch erste narrative Videos auf, etwa Genesis' „Robbery, Assault and battery".

Klaus-Ernst Behne[190] identifiziert den Clip zu Queens „Bohemian Rhapsody" (1975) als ersten richtigen Musikvideo Clip. Die Frage nach dem ersten Musikvideo ist aber durchaus eine Streitfrage. Bódy und Weibel nennen gleich mehrere mögliche erste Musikvideos, je nach unterschiedlichen Kriterien betrachtet, so etwa Oskar Fischingers „Studie 6" welches als Werbevideo für eine Schallplatte produziert wurde. Auch die Kurzfilme, welche zwischen Bühnenstücken gezeigt wurden, ganz vorne Picabias „Entr'acte" können als erste Musikvideos gelten. Die Filme „Disque 957" (1928), und „La p'tite lili" (1927) können ebenfalls unter den ersten Musikvideoclips aufscheinen. Weitreichend könnte man auch erste Tonfilme basierend auf Musik und Tanz schon zu den Musikvideos zählen. Behne deklariert „Bohemian Rhapsody" jedoch deswegen als erstes Musikvideo, weil es erstmals Videotechniken zur technischen Veränderung der Performance der Musiker verwendet. Techniken wie Überblendung, Rückwärtsabspielung, schneller Schnittrhythmus etc. waren allerdings bereits in „Strawberry Fields" erkennbar, Behnes These erscheint demnach kaum haltbar. Die tatsächliche Neuerung bei „Bohemian Rhapsody" scheint in dem betriebenen Aufwand, vor allem finanzieller Natur, zu liegen. Der Erfolg des Videos, welches nach einmaliger Ausstrahlung in der britischen Sendung „Top oft he Pops" auf

[190] Vgl. Behne, 1987.

Platz 1 der Charts landete, löste eine Welle großer Videoproduktionen aus. Das Potential dieser Werbeform wurde erkannt und ausgenutzt. In Folge dessen wurden Energien und Geld von der Albencovergestaltung in die Videogestaltung gelenkt, diverse Produktionsfirmen und Künstler orientierten sich neu und stiegen in das Videogeschäft ein, etwa die Firmen Limelight oder Keefco. Von einem pompösen, auffälligen Video versprach man sich fortan mehr als von einem aufwändig gestalteten Cover. Mit dem Aufkommen der CD wurde die Covergestaltung aufgrund des kleineren Formats dann noch weiter in die Unwichtigkeit gedrängt.

Ab 1981 kam es mit der Entstehung des Musikvideosenders MTV zum Boom des Musikvideos. Die neue Sendeplattform brachte formale und inhaltliche Neuerungen mit sich. „For, while rock videos existed before MTV, they were largely tapes of live performances, played on late night television and mainly used for publicity purposes.“[191]
Nach den ersten Erfolgen von MTV inkludierten dann immer mehr Sender Musikvideoformate in ihr Programm. MTV erreichte laut Elisabeth Ann Kaplan 1984 bereits ein Publikum von etwa 20 Millionen Menschen im Alter zwischen 12 und 34 Jahren und erzielte dabei beträchtliche Werbeeinnahmen. 1984 wurde aufgrund des großen Erfolges MTV's zweiter Kanal VH-1 ins Leben gerufen, welcher auf ein etwas älteres Publikum ab 25 ausgerichtet war. Man wollte das Format damit auch außerhalb des klassisch jugendlichen MTV Publikums populär machen. In dieser Zeit entstand auch ein neuer Markt für Musikvideos auf Videokassetten.
Die weltweite Popularität US-amerikanischer und britischer Musikvideos führte zu vergleichbaren Jugendkulturen in der ganzen westlichen Welt, bzw. überall dort wo es Fernsehgeräte als Massenmedien gab. Nationale Bestrebungen, eigene Ästhetiken auszubauen, gibt es kaum, die meisten deutschen, spanischen, oder auch japanischen oder brasilianischen Musikvideos wirken wie ein müder Abklatsch der hochbudgetierten US Videos und werden schwerer akzeptiert.
Laut Rötter[192] wurden Anfang der 1980er Jahre in Europa etwa 20 Clips monatlich produziert. Diese Werte stiegen dann rasch an, genau wie die Produktionsbudgets, welche

[191] Kaplan, 1987, S.2.
[192] Vgl. Rötter, 2000.

in den 1990ern ihre Höhepunkte erreichten. Später sollten vor allem die neuen technischen Möglichkeiten des Videos gegenüber dem Film und die Weiterentwicklung von Computergrafik und schneller Postproduktion das neue Medium beeinflussen. Durch die Videotechnik wurden Effekte schnell und günstig realisierbar, was beim Film Wochen oder Monate dauern konnte, wurde mit der Videotechnik plötzlich innerhalb von Stunden oder Tagen realisiert. Noch schneller, und im Heimgebrauch für jedermann realisierbar, wurde die Musikvideoproduktion mit der digitalen Aufzeichnungstechnik ab den 1990er Jahren.

Das Musikvideo veränderte durch die Präsenz der Musiker im Wohnzimmer der Fans auch die Live-Konzerte. Den Fans reichte es nicht länger, die Musiker bloß beim Musizieren zu sehen, da sie dies auch von zu Hause aus tun konnten. Konzerte wurden zu Spektakeln und gemeinschaftlichen Erlebnissen. Wie im Musikvideo flossen nun Special Effects, Pyrotechnik, Illusion, Tanz etc. mit ein.

V.7 Der Tod der klassischen Musikvideos

Ab etwa 2000 wechselte das Musikvideo vom Fernsehen ins Internet, YouTube, Myvideo etc. sind mittlerweile die Hauptanlaufstellen für Musikvideos. Musikvideosender bestehen zwar immer noch, wurden aber stark reduziert und finden immer weniger Zulauf, da sie als nicht zeitgemäß empfunden werden. Michael Stipe von REM meinte 2008: „The music video is a dead medium“ und weiters, dass es vom Internet ersetzt worden wäre. Manche Musikfernsehsender, wie Viva II stellten ihren Dienst komplett ein. Die großen Plattenfirmen haben diesen Trend mittlerweile erkannt und stellen seit 2009 über den Internetdienst Vevo die Videos der Universal Music Group, Sony Music Entertainment und EMI auf YouTube online. Mittlerweile kann Vevo beträchtliche Werbeeinnahmen erzielen. Die eigene Homepage von Vevo ist jedoch aus Copyright Gründen bedingt durch etwa die deutsche GEMA oder die österreichische AKM im deutschsprachigen Raum bisher nicht verfügbar. Eine anfängliche Zensur der zur Verfügung gestellten Videos wurde 2011 relativiert, seitdem werden sowohl zensierte als auch unzensierte Videos online gestellt. Während MTV sich zunehmend auf Reality Billig-Formate aus den USA konzentriert, lebt das Musikvideo im Internet weiter und erreicht damit laut einer Studie von 2011 der US-Marktforschungsfirma comSource sogar 38% aller YouTube-Nutzer.

Informationen, wie Erscheinungsdatum des Musikstücks, Label etc. werden in den Kommentar des Videos verfrachtet.

Die große Zeit der kommerziellen Musikvideos ist vorbei, die riesigen Budgets der 1990er Jahre gibt es heute nicht mehr. Retrospektiven, Ausstellungen und DVD-Collections blicken auf die Hochzeit des Genres zurück. Das Musikvideo ist nach seiner Entstehung und Kommerzialisierung, seiner Hochzeit und Krise nun in der Phase der Kanonisierung und Archivierung angelangt. Das Museum of Modern Art in New York zeigt ausgewählte Videos, Hitlisten und Collections werden produziert. Auch die häufige Zitation des Musikvideos in andern Medien und das Selbstzitat deuten auf einen mittlerweile erreichten Klassikerstatus des Mediums hin.
Durch das Internet und billige Produktionsverfahren können heute auch kleine Bands ohne Labels ihre eigenen Videos online stellen und dadurch vielleicht sogar zum Star werden, wie etwa die Popularität der Band OK Go nach Erscheinen ihres Videos zu „Here it goes again“ zeigte. Das einfallsreiche Video, welches die Band auf Laufbändern inszeniert, trug maßgeblich zur steigenden Popularität bei. Durch die technischen Neuerungen wurde das Musikvideo demokratisiert, klassische Strukturen durchlässiger bzw. unnötig. Jeder kann durch das Internet die ganze Welt erreichen und mit Talent und Glück berühmt werden.
Die Kriterien für die Produktion haben sich geändert, Musikvideos wie Lady Gagas „Telephone“ wurden ausschließlich für die Online-Nutzung produziert und entsprechen nicht mehr den gängigen MTV-Kriterien. Das Musikfernsehen hat seine Macht über die Inhalte des Mediums verloren. „Telephone“ ist etwa 10 Minuten lang, enthält einen hohen Anteil an Dialogen, Brutalität, Nacktheit und Sexualität, außerdem Schimpfwörter, welche im amerikanischen Fernsehen einer Zensur zum Opfer fallen würden. Die Rezeptionssituation hat das Medium verändert. Durch die Möglichkeiten des neuen Basismediums Internet, eröffneten sich für das Musikvideo auch neue Möglichkeiten der Interaktivität. Musiker begannen analog zu ästhetischen Theorien der Postmoderne die Möglichkeit der Publikumsbeteiligung an der Videoproduktion in Betracht zu ziehen. Die Band Wir sind Helden etwa forderte ihre Fans 2008 auf, selbst ein Video für den Song „Die Konkurrenz“ zu erstellen. REM stellte für ihr Video zu „Supernatural Superior“ 12 verschiedene Video Tracks auf eine eigene Website und bat die Fans, diese neu zu einem Musikvideo zu editieren und auf YouTube zu stellen. Damit nutzen die Bands die

Werbestrategie des Webs, der Interaktivität und Partizipation zur Neudefinition des Mediums im neuen Jahrtausend.

Im Internet findet die Präsentation der Videos teilweise nebeneinander statt, bzw. neben anderen graphischen Objekten, wie Werbebannern, Steuerungsmenüs etc., sofern das Video nicht im Vollbildmodus betrachtet wird. Es entsteht eine bunt zusammengewürfelte Pluralität ästhetischer und ideologischer Objekte. Die Wiedergabe kann pausiert und wiederholt werden, außerdem bewertet und damit ein Indiz für die Qualität des Videos erstellt werden, welches andere Rezipienten anlocken oder abschrecken kann. Jugendliche verbringen oft mehrere Stunden vor YouTube und ähnlichen Videoportalen, die vielen kurzen Eindrücke, die Wahlmöglichkeiten und die immerwährenden Vorschläge neuer ähnlicher Videos führen zu einem Verlust des Zeitgefühls. Die für sich kurzen Clips scheinen das Zeitgefühl zu trüben, da die fragmentierte Wahrnehmung die verbrauchte Zeit nicht zu einem Ganzen zusammenfügen kann. Diese aphoristische Art, Kultur zu erleben, scheint bezeichnend für unsere Zeit zu sein und ist laut Elisabeth Ann Kaplan Sinnbild der Postmoderne.

Carol Vernallis sieht einen weiteren Einfluss des Internets oder YouTubes auf das Musikvideo in der „Reiteration“, der konstanten Wiederholung von Wörtern, Phrasen und Bildern. Die gezielte Auswahl der Videos fördert außerdem die Nischenvideos gegenüber dem Mainstream des Musikfernsehens, welches durch eigene Nischensender vergeblich versucht mitzuziehen. Vernallis diagnostiziert eine Wiederkehr der Ästhetik der 1980er Jahre in aktuellen Videos etwa von Lady Gaga und Beyonce Knowles („Telephone“). Bunte Farben, das Bild des Stars nebeneinander und überlagert, reine Performance angeordnet im Frame, diese Darstellungsform spiegelt die geringeren Budgets der Clips und visualisiert den Star als Doppelgänger.

V.8 Kategorien

Die Grundlagenforschung der 1980er Jahre stellte eine Vielzahl unterschiedlicher Klassifizierungsmodelle auf, erst die deutschsprachige Forschung der 1990er brachte jedoch weitgehend wertfreie und einheitliche Kategorien. Mit einer Kategorisierung des Musikvideos wagen die Forscher eine Ordnung des chaotisch erscheinenden Mediums. Der Versuch, Fragmentarisches in einheitliche Kategorien zu fassen, stellt dabei die besondere

Problematik dieses Versuchs dar. Phantastische Musikvideos stellen die Forscher vor eine weitere schwer zu lösende Aufgabe. Sie fallen mangels besserer Ideen bei vielen Klassifizierungen in eine Reste-Kategorie, als Art-Clip[193], dreamlike clip[194], Sonstige[195] etc.

Frühe Kategorisierungen aus den 1980er Jahren lieferten erste Versuche zur Einordnung des neuen populären Mediums, erscheinen aber aus heutiger Sicht veraltet, wenngleich immer noch zitiert. Besonders in der anglo-amerikanischen Forschung scheint es an neueren allgemeingültigeren Ansätzen zu fehlen und deswegen auf die Theorien der 1980er Jahre zurückgegriffen werden. Kaplans und Springsklees Kategorisierungen finden sich zudem auf der populären Informationsquelle Wikipedia (Stand: 11.6.2013), welche als Nachschlagewerk Nummer 1 für einen Großteil der jüngeren Bevölkerung gelten kann.

Die Schwächen der Grundlagenstudien zeigen sich eindeutig. Elisabeth Ann Kaplan teilte in ihrer Studie von 1987 Musikvideos in 5 Kategorien ein: Romantic, Socially Conscious, Nihilist, Classical und Postmodernist. Dabei richtete sie sich nicht nach einer einheitlichen Kategorie, wie etwa der Ästhetik, Technik, oder dem Musikgenre, sondern nach dem dominantesten Merkmal eines Musikvideos. „Socially Conscious Videos“ weisen eine deutlich sichtbaren Ideologie auf, „Postmodernist Videos“ werden nach ihrer fragmentarischen Ästhetik klassifiziert und das „Classical Video“ nach der Handlung. Hauptsächlich konzentriert sich Kaplans Studie auf die Unterschiede des postmodernen Videos im Vergleich zu nicht-postmodernen Videos und vernachlässigt dabei diverse andere Faktoren. Sie beobachtete etwa um 1986 einen starken Anstieg an postmodernen Videos verbunden mit einem Rückgang politisch motivierter Videos, welche noch auf die 68-er Generation zurückzuführen waren. Diese Beobachtung machte sie zur Grundlage ihrer Forschungsfrage. Auch das nihilistische Video, Kaplans Bezeichnung für eine Abfilmung der Performance der Musiker ohne Narration, würde 1986 vermehrt auftreten, während das romantische Video weniger wird. Kaplan beschreibt außerdem eine zweite Form des nihilistischen Videos ohne Performance der Musiker, unzusammenhängende Bilder, aggressive Schnitte und dramatische Lichteffekte würden diese Form ausmachen, ihre Ursprünge im Film Noir und expressionistischen Film liegen. Das phantastische

[193] Vgl. Springsklee, 1987, S.139 ff.
[194] Vgl. Kinder, Marsha, 1984..- Nach: Altrogge, Band 2, 2000, S.8-9.
[195] Vgl. Altrogge, Band 2, 2000, S.42.

Musikvideo wäre bei Kaplan großteils im postmodernen oder nihilistischen Nicht-Performance Video einzuordnen, Gattungen die laut Kaplan Mitte der 1980er Jahre zunehmen. Diese Videos nehmen ihre Inspiration oft aus der bildenden Kunst der Moderne. Klassische Videos nehmen ihre Inspiration laut Kaplan dagegen aus dem Hollywood Kino, somit zählt sie auch jene, welche dem Horror oder Science Fiction Film nacheifern, dazu.[196]

Kaplan stört sich insbesondere daran, dass das postmoderne Video keine klare ideologische Position einnimmt und auch keine solche für den Zuseher bestimmt. Vielmehr wird dem Zuseher eine neutrale Position zugeordnet. So können sogar faschistische Bilder „zur Schau gestellt" werden ohne dass das Video diese zu verherrlichen scheint, sie werden dem Zuseher „vorgeworfen" und dieser soll selbst entscheiden, wie er sie interpretiert und was er damit anfangen will. Diese neutrale Zuseherposition, die Verweigerung der Identifikation, scheint in den 1980er Jahren neu zu sein. Auch eine zweite Studie aus dem Jahr 1987 von Klaus-Ernst Behne bemerkt, dass dem Zuschauer der Musikvideos der 1980er Jahre eine gewisse „Juror" Position zuerkannt wird. Inhalte werden relativ wertungsfrei nebeneinander gestellt, um dem Zuschauer die individuell wertende Funktion zuzuweisen.[197] Dieser relativ noble Ansatz ist allerdings eher bei künstlerischen Videos zu beobachten, der Durchschnittsclip will nach wie vor den Zuschauer in die richtige werbewirksame Interpretation lenken.

Holger Springsklee kategorisiert ebenfalls 1987, ausgehend von einigen bereits publizierten Zeitungsartikeln der frühen 1980er, Jahre etwa von Siegert[198], Sieber[199] oder Neumann[200], Musikvideos in 4 Hauptkategorien: Performance, Semi-Narrative, Narrative und Art, wobei auch Verbindungen der jeweiligen Kategorien möglich sind. Diese Kategorisierung ist globaler anwendbar als jene Ann Kaplans und wird folglich weiter übernommen und weiterentwickelt. Da sie die prinzipiell modebedingten Inhalte nicht

---

[196] Vgl, Kaplan, 1987.
[197] Vgl. Behne, 1987, S.115.
[198] Siegert, Wolf: „Ohrwürmer, die ins Auge stechen. 1. Videoclip-Festival in St. Tropez.- In:Medium, Nr 12/1984, S. 45-46.
[199] Sieber, Markus: Videoclips, Ökonomie, Ästhetik und soziale Bewertung.- In: merz, 28. Jg., Nr. 4/1984, S. 194-200.
[200] Neumann, Hans-Joachim: „Stromlinienförmiger Edelkitsch". Auskunft über ein neues Medium: Videoclips.- In: Medium, Nr 7 /1983, S.33-38.

klassifiziert und lediglich von der grundlegenden Struktur der Clips ausgeht, erscheint sie auch überzeitlich anwendbar. Die problematischste Kategorie bei Springsklee ist die des Art-Clips, welcher viele phantastische Musikvideos einschließen würde. Kunst als Kategorie neben Narrativik und Performance erscheint als hilflose Bezeichnung uneinordenbarer Inhalte, als Rest-Kategorie. Springsklee wechselt damit den Bezugsrahmen von formalen Kriterien zu ideologisch, subjektiv geprägten Deutungen. „Art" meint bei Springsklee abstraktes, nicht narratives Spiel mit Bildern oft phantastischer Natur und ist zumindest nicht wertend mit der Hochkunst verbunden, dennoch erscheint der Begriff ungeeignet. Für Springsklee ist auch der Einsatz von Zeichentrick und Computergrafik in die Kategorie des Art-Clips einzuordnen, welcher gewissermaßen als Restekategorie darüberhinaus uneinordenbarer Clips dient. Die Bezeichnung Art-Clip findet sich im anglo-amerikanischen Bereich bis heute, etwa in der Publikation „Music Video and the Politics of Representation" von 2011.[201]

Eine weniger populäre frühe Kategorisierung stammt von Esther Everling[202], welche 1988 Musikvideos nach ihren Grundstimmungen ordnete. Die vermittelten „Moods" schienen für sie das ausschlaggebende Kriterium des emotional geprägten Mediums zu sein. Sie unterschied etwa Tanzdisco, Liebesbeziehung, Lebensstil der Oberschicht, Straße/Großstadt, Zitate verschiedener Filmgenres, Endzeitszenarien und Angstträume als mögliche Stimmungen von Musikvideos. Diese Analyse geht davon aus, dass die durch das Musikvideo vermittelten Stimmungen bzw. Grundthemen bedeutender sind als konkrete Inhalte. Die Stimmungen werden vom Zuschauer aufgenommen, miterlebt und erinnert. Everlings Einordnung wurde nicht weiterentwickelt, jedoch die Identifikation von Grundthemen/Sujets von Musikvideos später weitergeführt.

Eine spätere Studie von Haak[203] unterteilte Musikvideos zur Analyse in 3 Ebenen: Musikrichtung, visuelle Struktur (narrativ, situativ, illustrativ) und konkreter Inhalt bzw. Rahmenbedeutungen. Haak liefert damit eine ungewöhnlich umfassende Kategorisierung,

[201] Vgl. Railton, 2011.
[202] Vgl. Everling, 1988, S. 40.
[203] Vgl, Haak, 1995 (unveröffentlichte Studie). Obwohl die Studie unveröffentlicht blieb, wird sie von zahlreichen Kollegen zitiert, gelobt und weitergeführt. Nach u.a.: Rötter, 2000.

welche sich nicht nur auf eine Ebene des audiovisuellen Mediums konzentrierte und auch ästhetische und inhaltliche Aspekte miteinbezog. Haak arbeitete mit einer bipolaren Einordnung der Wirkung von Musikvideos. Die unveröffentlichte Studie wurde später bei Rötter zitiert und scheint großen Einfluss auf die Kategorisierung von Musikvideos gehabt zu haben. Auch Klaus Neumann-Braun[204] muss später von den Kategorien bei Haak und Springsklee ausgegangen sein.[205] Neumann-Braun unterteilte in Präsentationsvideo/Performance-Clip, narratives Video und Konzeptvideo, bzw. später[206] in narrative, illustrative und situative Clips.

Es liegt mittlerweile ein weitgehender Konsens bezüglich einer Unterteilung in 4 grundlegende Kategorien bei Musikvideos vor: Performance, narrativ, illustrativ, situativ plus jegliche Form der Vermischung dieser Konzepte miteinander. Trotzdem kann dieses Konzept die derzeitigen Musikvideos nur schwer fassen, da es gewissermaßen fast ausschließlich Mischformen gibt. Die fragmentarische, kombinatorische Natur des Musikvideos lässt sich nicht mit einseitigen Kategorien für komplette Videos erfassen. Die Parallelität der Abläufe und die scheinbare Sinnlosigkeit illustrativer Sequenzen scheint das zentrale Problem der Kategorisierungen zu sein. Erste Ansätze, das Musikvideo nicht als Ganzes sondern in seiner fragmentierten Form zu begreifen, stammen von Ulrich Wenzel[207] und Hans J. Wulff[208]. Wenzel spricht von illustrativen, exemplifikatorischen oder symbolischen Vorgehensweisen, Wulff von „thematischen Basen“ bei Musikvideos. Wenzel erklärt eine Vorgehensweise als „schematische Zugehörigkeit“, Objekte mit ähnlichen Formen werden in Beziehung zueinander gesetzt und so rein formbezogene, ästhetische, nicht narrative Übergänge geschaffen. Häufig findet diese Technik bei Assoziationsmontagen ihren Einsatz. Oft reicht es aus, wenn eine Eigenschaft der Bilder bzw. des Dargestellten eine gewisse Verwandtschaft mit dem nächsten hat, um einen gewissen optischen Zusammenhalt zu suggerieren. Wenzel meint auch, es sei sinnlos, Musikvideos auf einen Kern hin zu untersuchen, da es diesen normalerweise nicht gebe und die Suche danach zu nichts bzw. einem reinen Hineininterpretieren führen würde. Er spricht vom „bedeutungslosen Universum der Zeichen“ und spielt damit auf semiotische

[204] Vgl. Neumann-Braun, 1999, S.13.
[205] Vgl, Rötter, 2000.
[206] Vgl. Neumann-Braun, 2009.
[207] Vgl. Wenzel, 1999.- In: Viva MTV! Popmusik im Fernsehen, S.45-73
[208] Vgl. Wulff, 1999.

Theorien an, welche einen Referenzverlust von Signifikat und Signifikant andeuten, das Symbol scheint im Musikvideo für sich zu stehen und nichts mehr zu bedeuten. Wirkungsstudien von Musikvideos widerlegen diese Theorie jedoch. Den sinnlosen Lustgewinn mittels MTV bezeichnete John Fiske sehr plakativ als Orgasmus und reduzierte das Musikvideo damit auf den reinen Lustgewinn, die Schaulust. Die Ansätze von Wulff und Wenzel wurden von Michael Altrogge zu einem umfassenden Konzept ausgearbeitet, welches die „thematischen Basen" genauer spezifiziert und klassifiziert.

Michael Altrogge liefert mit seinem 3-Bändigen Werk „Tönende Bilder" die bisher umfassendste Studie zur Analyse von Musikvideos. Er unterteilt Musikvideos nach dem Prinzip der Syntagmentheorie Christian Metzs[209] und betrachtet das Musikvideo in seiner Gesamtheit als Text, angelehnt an den Textbegriff von Jurij M. Lotmann. Musikvideos bestehen neben der offenkundlich intermedialen Verbindung von Musik, Video, Text und oft bildender Kunst auch aus mehreren kleineren Einheiten und Ebenen. Sie können nie gesamt einer eindeutigen Klassifizierung unterliegen, da sie meist Elemente aus verschiedenen Bereichen, häufig Performance Sequenzen und narrative oder situative gegengeschnittene Sequenzen beinhalten. Besonders die nicht narrativen Syntagmen Metzts, das parallele Syntagma[210], das Syntagma der zusammenfassenden Klammerung[211] und das deskriptive Syntagma[212] hält Altrogge für das Musikvideo für relevant. Der Zusammenhalt nicht narrativer Bilder kann durch ein gemeinsames Stimmungssyntagma, Farbgebung, Bewegungsrichtungen verbindender Personen/Elemente oder nur der Musik gewährleistet sein. Altrogge bezeichnet einige grundlegende Ebenen von Musikvideos: Performance, Konzeptperformance, Konzeptbilder mit oder ohne Interpreten.[213] Bei den Konzeptbildern unterteilt er dann klassisch in narrativ, situativ, illustrativ. Zusätzlich befasste er sich jedoch auch mit der Präsenz ikonischer und deskriptiver Bilder im Musikvideo, welche isoliert, ohne Bezug und meist nur einmal kurz auftauchen, um etwa ein bestimmtes Setting oder eine Grundhaltung zu etablieren oder einen visuellen

---

[209] Vgl. Altrogge, Band 1, 2000, S. 142 ff.
[210] Verschiedende, konträre Welten/Räume/Szenen werden gegengeschnitten, ohne dass ein narrativer Zusammenhang bestünde.
[211] Elemente/Szenen fungieren als immer wieder auftretendes Bindeglied der Gesamtkonzeption.
[212] Simultane Bilder/ räumliche Koexistenz.
[213] Die grundlegende Unterscheidung Performance und Konzept entstand mit der Studie von Shermann und Dominick 1986.

Kontrapunkt zu setzen. Diese Bilder sind räumlich von auftretenden narrativen und situativen Inhalten getrennt, haben Accessoirefunktion, sind selbstreferenziell.[214] Die Kategorien narrativ, situativ, illustrativ stehen für Altrogge nicht einzeln für sich sondern lassen sich als Abstufungen der visuellen Binnenstruktur verstehen. Musikvideos können demnach eine starke oder schwache visuelle Binnenstruktur aufweisen. Narrative Videos enthalten starke Binnenstrukturen, illustrative sehr schwache, situative liegen dazwischen. Auf dieser Einteilung baut Altrogge sein Wirkungskonzept von Musikvideos auf Jugendliche auf. Videos mit starker Binnenstruktur generieren auch ohne Musik Sinn, Videos mit schwacher visueller Binnenstruktur wirken ohne Musik verloren, sinnlos. Was Altrogges Theorie so spannend und neu macht, ist seine Kategorisierung nicht ganzer Clips, sondern einzelner Elemente/Ebenen der Clips und damit eine Kategorisierung ausgehend von der polysemen, fragmentierten Form des Mediums. Narration ist im Musikvideo selten chronologisch, meist zerstückelt und wild durcheinander gewürfelt. Die Erzählweise ist also eine andere als im Film, wenngleich heutige Filme auch gerne auf die fragmentierte nicht chronologische Erzählweise, die Clipästhetik zurückgreifen, um ihre Geschichten optisch interessanter, rasanter, spannender oder auch nur verwirrender zu gestalten. Die Vieldeutigkeit von Musikvideos entstehe, laut Altrogge, aus der Intermedialität des Mediums sowie aus der Kombination der verschiedenen Ebenen/Syntagmen. Die Stimmung eines Clips wird maßgeblich beeinflusst durch das Tongeschlecht der Musik und die Farbgebung des Bildes. Steigerungen und Höhepunkte der Musik können visualisiert werden und somit entweder eine Wirkungsverstärkung, Veränderung, Abschwächung hervorrufen. Altrogge befasst sich umfassend mit der Korrelation von Bild und Ton im Musikvideo. Musik und Bild können unterschiedliche Verbindungen eingehen, Formteilparallelen, Rhythmusparallelen, melodische und harmonische Parallelen, etwa durch entsprechende Bildbewegungen. Dazu kommen semantische Parallelen in Bezug auf den Songtext.

Laut Altrogge können Musikvideos introvertierte oder extrovertierte Sujets enthalten, sofern sie nicht ausschließlich aus reiner Performance bestehen. Introvertiert bedeutet dabei weltfremd, eskapistisch, extrovertiert bedeutet apellativ, hedonistisch oder gruppenkonstituierend. Phantastische Videos wären laut dieser Theorie auf oberflächlicher

[214] Vgl. Altrogge, 2001.

Betrachtungsebene introvertiert, weltfremd. Extrovertierte Sujets sind apellativ, hedonistisch oder gruppenkostituierend orientiert.[215]

V.10 Statistiken

In den 1980er Jahren kam es auch zu ersten quantitativen Analysen der ausgestrahlten Musikvideos. Beliebte Strukturen und Themen sollten erkannt werden. Baxter, Riemi und Landini[216] versuchten 1985, die Inhalte von Musikvideos nach ihrer häufigsten Verwendung hierarchisch zu ordnen. Es fanden sich in der empirischen Studie in 27,4% der untersuchten Videos bizarre Bilder, dies scheint die Bezeichnung für phantastische Inhalte zu sein. Allerdings wurden auch in 90,3% visuelle Abstraktionen gefunden. Demnach wird das Bild im Musikvideo fast immer, zumindest in geringem Maße, nachbearbeitet und technisch verändert. Da die Studie allerdings noch nicht von meherern Ebenen im Musikvideo ausgeht, sind ihre Ergebnisse schwer auf heutige Maßstäbe zu übertragen. Andere Studie zeigen auch, dass derartige Ergebnisse stark von der jeweiligen Auswahl der untersuchten Videos abhängen.

Eine Ende der 1980er Jahre genommene Stichprobe Altrogges von MTV enthielt vorwiegend, nämlich zu 29,7% Konzeptperformance, zu 15,7% reine Performance, nur zu 3,3% reines Konzept und zu 1,8% Konzept mit Interpreten. Die häufigsten Kombinationen waren mit 12,2% reine Performance mit reinem Konzept und zu 10,2% reine Performance mit Konzept mit Interpreten. Popvideos arbeiten, laut Altrogge, vorwiegend mit Konzeptperformances und Konzept, während Rockvideos vor allem reine Performance und Konzeptperformance sowie deren Kombination mit Konzept mit Interpreten beinhalten.[217] 50,5% seien rein zu kategorisieren, alle anderen Clips bestünden aus kombinierten Kategorien. Dies bedeutet jedoch nicht, dass diese 50,5% aus nur einer Ebene bestehen, es bedeutet lediglich, dass alle vorhandenen Ebenen auf einer Kategorie basieren, wie z.B.: in Performance Clips, welche verschiedene Performance Sequenzen gegenschneiden.

Das Performance Video ist die wohl zahlenmäßig am häufigsten auftretende Kategorie von Musikvideos. Hans J. Wulff geht 1999 von einem Prozentsatz von mindestens 80% aller

[215] Vgl. Altrogge, 2000, S.42.
[216] Vgl. Baxter,1985, Nach: Rötter, 2000.
[217] Vgl, Altrogge, 2000.

Musikvideos aus, inkludiert man auch Performance außerhalb eines dezidierten Bühnenraums dürften es, laut Wulff, noch mehr sein. Laut Altrogge enthalten 80-93 % aller Musikvideos Performance in irgendeiner Form.

VI. Phantastik im Musikvideo

VI.1 Ansatzpunkte

Phantastik und Musikvideo scheinen sich perfekt zu ergänzen, die ästhetische Kategorie des Phantastischen scheint wie selbstverständlich zu den formalen Begebenheiten und Erwartungshaltungen des Mediums Musikvideo zu passen. Es sind vor allem die neueren Theorien, welche Phantastik als ästhetische Kategorie begreifen die gut auf das Musikvideo zu übertragen sind, die Riss-Theorie hingegen lässt sich nur auf Teilbereiche des narrativen Musikvideos anwenden. Hans Holländers bildbasierende Theorie des Phantastischen als „unenträtselbares Geheimnis“ scheint sich besonders zur Übertragung auf das ästhetisch fixierte Musikvideo zu eignen. Der Musikwissenschaftler Klaus-Ernst Behne spricht vom „emotionalen Klima“ des Videoclips. Seine Intensität basiere gerade auf der „Unklarheit ihrer inhaltlichen Aussage“[218]. Musikvideos wären, laut Behne, mit Absicht rätselhaft. Das Rätselhafte finde sich nicht nur auf inhaltlicher sondern auch auf formaler Ebene, bereits die Form spreche demnach für eine häufige Anwendung des Phantastischen. Zudem erscheint das Phantastische Ende des 20. und zu Beginn des 21. Jahrhunderts eine neue Hochzeit in der Jugendliteratur und dem Spielfilm zu feiern, was sich auch auf das modeabhängige Medium Musikvideo übertragen haben kann.

Behne erklärt, dass in Musikvideos Symbole und Stereotype verwendet werden, welche im Zusammenhang nicht komplett abwegig aber auch nicht schlüssig verständlich deutbar sind.[219] Dies könnte als Argument für die Anregung der Phantasie durch Musikvideos gedeutet werden und damit einer weiteren Theorie des Phantastischen, der Auslebung des Phantastischen in der Phantasie, eine Grundlage geben. Die unvollendete, fragmentarische Form des Musikvideos nötigt die eigene Phantasie, um einen möglichen externen Sinn in nicht-narrativen Clips zu generieren. Wie die anschließende Rezipientenbefragung zeigen wird, ist diese Sinnsuche für die Rezipienten von großer Bedeutung.

Das Musikvideo wird als unrealistisches chaotisches Medium wahrgenommen und verzichtet damit per se auf einen Realitätsanspruch. Hiervon teilweise ausgenommen sind

[218] Behne, 1987, S.112.
[219] Vgl. Behne, 1987, S.117.

die Performancesequenzen, welche ein reales Starimage aufbauen sollen und die Musiker in ihren Rollen als wahrhaftige Charaktere erscheinen lassen sollen. Die eigentlich virtuellen Charaktere mit möglichst medienwirksamen Charaktereigenschaften sollen mit der realen Person des Musikers verschmelzen und diesen als interessante Person darstellen. MTV selbst warb gerne mit der Verbindung von Realem und Irrealem in seinem Programm und wollte dies zu seinem Markenzeichen machen, so etwa in der Eigenwerbung „Case Study No. 129“ von 1995, in welcher es hieß „ real and unreal dissolve“, und MTV mit einer Traumwelt verglichen wurde, in der alles möglich sei. Auch die beiden Studien von Behne und Kinder aus dem Jahr 1987 schreiben dem Musikvideo Traumlogik und Rätselhaftigkeit zu.
Künstler und Theoretiker Peter Weibel vermutet bedeutungstragende Funktionen nicht-narrativer Musikvideos in der Musik und meint, dass das Musikvideo als Visualisierung der Musik Abstraktion per definitionem indiziert. Der Zuschauer wäre das Abstrakte schon von der Musik gewöhnt und würde sich deswegen auch auf visueller Ebene daran nicht stören. Das Musikvideo erscheint außerdem als Experimentierfeld neuer Technologien und dient auch deswegen einer technisch experimentellen Veränderung von Realaufnahmen.

Das Fragmentarische, Bildhafte, die Musik, die Konvention der Alogik und Rätselhaftigkeit, die technische Experimentierfreudigkeit, die Anregung der Phantasie, die Selbstreflexivität, sowie die Kurzlebigkeit und Modeabhängigkeit und der Anspruch aufzufallen, schaffen ein ideales Terrain für das Phantastische. Auch die gute Werbewirkung der Phantastik, welche bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts erprobt wurde, erscheint für das Musikvideo, ein Medium zwischen Werbung und Kunst, durchaus interessant. Das Medium Musikvideo begünstigt phantastische Darstellung und ist eine Form der Kommerzialisierung phantastischer Kunst im 20. Jahrhundert. Nach der Experimentierphase der technischen Möglichkeiten in den 1980er Jahren wurde der Umgang mit Phantastik professioneller aber auch konventioneller und nach 2000 endgültig zur Konvention für fast alle Musikrichtungen. Das Musikvideo wird Ende des 20. Jahrhunderts zu einem neuen Leitmedium des Phantastischen.

Gründe für die Produktion eines phantastischen Musikvideos können ein hässlicher, zu beschäftigter oder medienscheuer Musiker sowie eine gezielte ästhetische Platzierung des

Künstlers sein. Auch die Ausnutzung der Werbewirksamkeit der Phantastik spielt eine Rolle bei der Entscheidung für phantastische Sujets. Als Inspiration für die Videomacher dienen oft einzelne Textpassagen der Songs, Interpretationsmöglichkeiten, oder Signalwörter, welche dann mehr oder weniger metaphorisch, assoziativ in das Bild umgelegt werden. Die Beziehung zwischen textlichem Songinhalt und Videobildern ist meist sehr locker, wenn überhaupt gegeben.

Elisabeth Ann Kaplan verortete eine Entpolitisierung des Musikvideos im Laufe der 1980er Jahren, welche mit dem zunehmenden Erfolg MTVs zu erklären sei. Die entstehende Tendenz zu ästhetisch orientierten, phantastischen und grotesken Videos ist also nicht nur mit den neuen technischen Errungenschaften zu erklären sondern auch mit der kommerziellen Abkehr von politisch tendenziell Anstößigem. Der Weg zum Phantastischen könnte also als Weg in die Belanglosigkeit und Weltfremdheit gesehen werden. Politisches muss somit in Metaphern verpackt werden und kann erst auf Umwegen verstanden werden. Dies passt zu Phantastiktheorien, welche Phantastik als Verschleierung begreifen[220].

VI.2 Formale Kriterien

VI.2.1 Intermedialität – Kunst oder Kannibalismus?

Das phantastische Musikvideo isoliert von anderen phantastischen Kunstformen zu betrachten, wäre schon aufgrund seines Collagencharakters nicht sinnvoll. Vor allem die Malerei, Literatur, der Kurzfilm und Spielfilm, sowie die Fotographie werden sowohl formal als auch inhaltlich in das Musikvideo integriert oder dienen als Einfluss. Auch ist zu bedenken, dass die Regisseure von Musikvideos selten ausschließlich Musikvideos produzieren, sondern dies meist als ein Standbein neben etwa Film oder bildender Kunst betreiben. Viele nützen das Medium auch als Einstieg in die Filmwelt. Als Beispiel sei etwa der polnische Regisseur Zbigniew Rybczynski genannt, welcher in den 80er Jahren mehrere phantastische Musikvideos produzierte. Er drehte nach seiner Ausbildung an der

[220] z.B.: Gustafsson, 1970.

Staatlichen Hochschule für Film, Fernsehen und Theater Łódź experimentelle Kurzfilme, ehe er in den 1970er Jahren einige der ersten polnischen Musikvideos produzierte. 1983 gewann er sogar den Oscar für den besten animierten Kurzfilm. Auch seine Musikvideos wurden mit diversen Preisen ausgezeichnet, so ist er unter anderem für Grandmaster Flashs (Sign of the Times, 1984) mit Anti-Physik Effekten und Simple Minds (All the Things She Said, 1986) mit Doppelgänger Motiv verantwortlich. Rybcynski trieb zudem die technische Weiterentwicklung des Mediums voran und schuf so immer mehr technische Optionen für Phantastik im Video. Für das Video „All the things she said" arbeitete er bereits mit einem digitalen Rekorder, welcher ihm simultane Bearbeitung ermöglichte.[221]

Phantastische Malerei diente etwa in dem berühmten und preisgekrönten Video „Sledge Hammer" als entscheidender Einfluss. In der Art eines Arcimboldo Gemäldes verformt sich Peter Gabriels Kopf, Alltagsgegenstände verlieren ihre Funktion und ihre Abgrenzung zum menschlichen Körper. Der Körper mutiert zu wild gewordenen Gegenständen, zudem tanzen tote Hühner, Objekte bewegen sich unkontrolliert durch den Raum. Die Gesetze der Physik und des Lebens sind außer Kraft gesetzt. Dieses exzessiv phantastische Stop-motion Video von 1986 war eines der ersten und erfolgreichsten stark phantastischen Videos. Regisseur Stephen R. Johnson traute sich nicht nur, technische Neuerungen vorzuführen, sondern ein künstlerisches Video mit Anknüpfungen an die Phantastik in der bildenden Kunst zu schaffen. Ein direktes Arcimboldo Zitat, ein Kopf welcher zu Obst und Gemüse mutiert, stellt eine Verzeitlichung, eine Weiterentwicklung der Ideen Arcimboldos dar. Dabei ist die Stop-Motion Technik der ideale Nährboden zum Verstören und Denaturieren. Bewegungen erscheinen dadurch unnatürlich, unmöglich.

Die Technikaffinität des Musikvideos, besonders des phantastischen Musikvideos und der Grenzbereiche der technischen Veränderungen, führt in den 1980er Jahren zum thematischen Aufgreifen der Faszination und Angst vor technischen Veränderungen der Lebenswelt. Die technischen Möglichkeiten führten in den Videos der 1980er Jahre außerdem zu einer zunehmenden Selbstreflexivität. Das Format Video wurde im Video thematisiert und hinterfragt, es wurde ein Fernsehgerät mit laufendem Video im Video abgebildet. Oft spielen diese Videos mit der Wahrnehmung, dem Referenzpunkt, mit dem Innen und Außen des Videos oder Fernsehbildes. Das Bild im Bild Motiv kann aber auch

[221] Vgl. Kaplan, 1987, S. 73-74

phantastischerer Natur sein, wenn etwa ein Gemälde oder eine Plakatwand lebendig werden, z. b.: in Motel‘s „Shame on you“ oder Die Antwoords „Ritch bitch“. Selbstreflexiv ist das Musikvideo auch in Bezug auf Zitate oder Parodien anderer Musikvideos z.B.: in David Lee Roth „California Girls“ oder Cars „You might think“.

Laut Weibel sind Musikvideos „[…] ein postmoderner Gebrauch des historischen Diskurses der Avantgarde des bewegten Bildes und der Rockmusik selbst[…]“ [222]
Die Intermedialität des Musikvideos wird meist sehr kritisch betrachtet und ist oft Ansatzpunkt polemischer Kritik an dem Medium. Die Zitate aus anderen Kunstformen der „Hochkunst“ werden als beinahe ketzerisch wahrgenommen, als Beweis dafür, dass das Musikvideo reiner Kommerz und keine eigene Kunst sein kann.

> Musikvideos geben gar nicht vor, Musik und Bild zu sein, sondern verweisen ständig lustvoll darauf, daß sie Bilder von Bildern sind, die wir alle aus der Geschichte (der Medien) kennen.[223]

Jody Berland prägte den Begriff der Kannibalisierung für das Musikvideo.[224] Ihre negativ besetzte Theorie hatte ihre Ursprünge bereits in mehreren halbwissenschaftlichen Studien der 1980er Jahre. Das neue Medium erfuhr noch wenig Akzeptanz, Vorgehensweisen wurden kritisiert, als unreif, nicht adäquat und sinnlose Spielerei abgetan. Ann Kaplan etwa kritisierte 1987 die Eigenschaft des Musikvideos, von verschiedenen Traditionen das jeweils passende herauszupicken und nebeneinanderzustellen: „MTV also effaces the boundary between past and present in drawing indiscriminately on film genres and art movements from different historical periods“.[225] So parodiert etwa Michael Jackson’s „Thriller“ den Horrorfilm oder das Rolling Stones Video zu „Harlem Shuffle“ den Musicalfilm und Walt Disney. Mit durchaus negativem Unterton meint Kaplan, das Musikvideo selbst würde trotz erstem Anschein keine Kunst sein sondern lediglich ungeniert kopieren und alles an erfolgreicher Kunst und Kultur zusammenwerfen und imitieren. Weiters spricht Kaplan von einer „tendency to incorporate rather than to „quote“

[222] Weibel, 1987, S. 126.
[223] Weibel.- In: Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo, 1987, S.274.
[224] Vgl. Berland,- In: Sound and Vision. The music video reader, 1993.
[225] Kaplan, 1987, S. 144.

texts“[226], und dies scheint der eigentliche Stein des Anstoßes zu sein, denn Zitate sind nicht immer als solche erkennbar und dezidiert künstlerisch eingesetzt sondern werden dem unreflektierten Zuschauer als Originale verkauft. Allerdings handelt es sich beim Musikvideo auch nicht um eine wissenschaftliche Arbeit mit ausgewiesenen Zitaten sondern um eine Form kommerzieller Kunst ohne Credits, das ausgewiesene Zitat entspricht einfach nicht den Konventionen des Mediums. Als schwierig wird jedoch das Ausmaß an Zitaten eingestuft, von welchen das Medium profitiert und teilweise als künstlerisch originell Preise verliehen bekommt. Etwa das Video „Closer“ der Gruppe Nine Inch Nails von Regisseur Mark Romanek verdeutlicht warum Musikvideos auch als „kultureller Steinbruch“ bezeichnet werden. Romanek entwarf seine Idee für das Video indem er an einer Pinnwand jede Menge Avantgarde Kunstwerke in Form von Photographien oder Ausschnitten aus Kunstbüchern aufhängte und zusammen mit Sänger Trent Rezner auswählte, welche optisch am ansprechendsten bzw. schockierendsten wären, um sie im geplanten Musikvideo einzusetzen. Das Endprodukt wurde mehrfach ausgezeichnet, kennt man die Originale und Arbeitsweise Mark Romaneks dann erscheinen die Auseichnungen tatsächlich unberechtigt.

> MTV refuses any clear recognition of previously sacred aesthetic boundaries: images from German Expressionism, French Surrealism, and Dadaism (Fritz Lang, Bunuel, Magritte, and Dalí) are mixed together with those pillaged from the noir, gangster, and horror films, in such a way as to obliterate differences. [227]

Die desillusionierende Arbeitsweise dieses einen Regisseurs entspricht jedoch nicht der kompletten Musikvideoproduktion. Andere Regisseure, wie etwa Michel Gondry weisen dagegen eigene Kreationen und sogar technische Erfindung gezielt für das Medium Musikvideo vor. Solange es optisch ansprechend/interessant bleibt hat der Durchschnittszuseher meist jedoch kein Interesse, die Produktionsbedingungen und Ursprünge der dargestellten Bilder zu erfahren. Auch dies gehört zu den Konventionen des Musikvideos, die Freizeitunterhaltung wird nun einmal weniger hinterfragt als etwa ein Kunstwerk im Museum, welchem per definitionem tiefere Intentionen zugeschrieben werden. Ein weiteres Beispiel ist das Video „Kiss me“ von Stephen Tintin Duffy von 1985, in welchem relativ schamlos gemalte Bilder im Stil des Malers Joan Miró gezeigt werden.

[226] Kaplan, 1987, S.144.
[227] Kaplan, 1987, S.46.

Der surrealistische Kurzfilm „Un chien andalou“ von Salvador Dalí und Luis Buñuel wird gleich in mehreren Musikvideos zitiert. Laut Weibel sind die Filme Dalís, Buñuels und Cocteas „wahrscheinlich die ausgeplündertsten Filme der Welt“[228] In Anbetracht des Ausmaßes an phantastischen Inhalten beim Musikvideo ist es nicht weiter erstaunlich, dass gerade Surrealismus und Dadaismus beliebte Inspirationen darstellen, aber auch Pop Art und Bauhaus, Konstruktivismus oder Aktionskunst und viele weitere werden gerne zitiert. Die wirren, anti-realistischen Bilder der phantastischen Künste scheinen oft der geeignetste Weg, um ebenso wirre, unzusammenhängende metaphorische Texte zu visualisieren.
Populäre phantastische Literatur wird vom Musikvideo ebenfalls exzessiv und immer wieder ausgeschlachtet, besonders Alice im Wunderland oder der Zauberer von Oz. Zitiert werden dabei optisch meist die Hollywoodadaptionen der Werke, eine Bestätigung für Kaplans Theorie der Nähe des Musikvideos zum Hollywood Film. Doris Feldmann bezeichnete in einem Artikel von 1996 Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“ als Problem des Selbstbewusstseins, Frage nach dem Ich und als Fragmentierung des Ich. Das Motiv Alice im Wunderland findet sich in Videos seit den 1980er Jahren. Neben vielen anderen sind Tom Petty And The Heartbreakers “Don't Come Around Here No More” (1985) oder Kerlis “Tea party” (2010) erwähnenswert. Die Neuverfilmung von 2010 brachte mit dem Soundtrack auch gleich mehrere neue Alice Musikvideos.
Auch Popularkultur wird im Musikvideo aufgenommen. Der Komiker Ernie Kovacs wurde etwa in dem Video „You may think“ (1984) von den Cars zitiert. Kovacs Mona Lisa Satire von 1961, worin seltsame Objekte aus einem Schaumbad auftauchen, wurde darin übernommen. Der Versuch des Stuntmans Evil Knievel, mit einem Motorrad 13 Doppeldeckerbusse zu überspringen, findet sich etwa im Video zu „Move your feet“ von Junior Senior. Auch kopiert das Musikvideo aktuellen Klatsch aus Zeitschriften und Magazinen. Der Künstler und Theoretiker Peter Weibel sieht das Musikvideo als zweite Phase der Pop-Art, welche Kunst mit trivialer Alltagskultur vermischt. Andy Warhol selbst produzierte in einer späteren Schaffensphase Musikvideos, etwa für die Cars.

In jüngerer Vergangenheit gibt es jedoch auch positivere Bewertungen der Zweitverwertung der Hochkunst im Musikvideo, etwa von Herbert Gehr anlässlich einer

[228] Weibel, 1987, S. 81.

Musikvideo Ausstellung im deutschen Filmmuseum. Er bezeichnete Konzeptvideos mit Rückgriff auf Kunstgeschichte und Literatur als besonders gelungen, da sie bekannte Bilder neu einsetzen.[229] Gerade dies scheint auch die Qualität des Musikvideos zu sein, bereits hochwertige Bilder neu zu inszenieren, ihnen die Dimension der Bewegung und Zeitlichkeit zu verleihen. Auch Medienwissenschaftlerin Laua Frahm betont die positive Seite von Intermedialität und Kunstzitat, indem sie die Bewegung als ureigenes Element des Musikvideos begreift.[230]

Der postmoderne Theoretiker Frederic Jameson attestiert dem Musikvideo eine schizophrene Art und Weise, mit der Realität umzugehen.[231] Deswegen fordere das Musikvideo eine aktivere Rezeptionsleistung des Zusehers als etwa das klassische Hollywood Kino, da Bedeutungen nicht linear einfach zu entschlüsseln seien. „The refusal of classical continuity editing, of normal cause-effect narrative progression, of shot/counter-shot, of time-place unties makes new demands on the spectator, requiring a more active involvement“[232] schreibt Elisabeth Ann Kaplan. Kaplan begreift das Musikvideo in dieser Hinsicht als Gegenbewegung zum Hollywood Film. Heute wird der Bruch mit den Erzählweisen des Spielfilms jedoch nicht mehr als solcher empfunden, da das Musikvideo nun bereits auf eine eigene Geschichte und Bekanntheit zurückgreifen kann.

Nicht nur konkrete Inhalte von Avantgarde Kunst werden vom Musikvideo übernommen, sondern auch die Grundprämisse der Provokation als Mittel zum Erfolg. Die Avantgarde der 1950er und 1960er Jahre provozierte oft um der Provokation Willen und erregte damit Aufsehen. Im Musikvideo will man nun um jeden Preis auffallen und nutzt die Strategien der Avantgarde und deren Inhalte hierfür möglichst unterhaltsam, auffällig, unzusammenhängend und komprimiert. Ziel ist keine politische Aussage, wie man sie zumindest bei einigen Avantgarde Künstlern noch vorfinden konnte, sondern schlichtweg ein Video zu schaffen welches auffällt und dadurch im Gedächtnis bleibt. Da kann ein Regisseur in einigen Jahren als Musikvideoregisseur schnell die gesamte Kunstgeschichte

[229] Vgl. Busse, 1996.
[230] Vgl. Frahm.- In: Rewind Play Fast Forward, 2010, S. 156 ff.
[231] Vgl. Kaplan, 1987, S: 146 ff.
[232] Kaplan, 1987, S.148.

rauf und runter zitieren. Alles was gerade dem Auge schmeichelt, in Mode sein könnte und immer noch einen gewissen Provokationsfaktor aufweist wird auch verwendet. Auf Nachhaltigkeit, Eigenständigkeit und politische Botschaften wird hier verständlicherweise meist analog zum Werbespot kaum Wert gelegt. Das Musikvideo rezipiert die Kunstgeschichte als eine Art kulturelles Allgemeingut, als zweckentfremdetes Artefakt, benutzt sie für seine Zwecke. Die Publikation „Video thrills the radio star" von Henry Keazor und Thorsten Wübbena[233] machte es sich zur Aufgabe, Anlehnungen an bildende Kunst und Film in Musikvideos aufzuzeigen und stellt Vorbild und Musikvideo-stills bildlich nebeneinander. So wurden etwa Anleihen bei dem britischen Künstler Simon Patterson in Videos des Rappers One-T aufgedeckt. Erwin Wurms One-Minute Sculptures inspirierten gleich mehrere Videos, unter anderem das Video „Can't Stop" der Red Hot Chili Peppers (Regie: Mark Romanek). Das Unübliche in diesem Video ist allerdings, dass nicht einfach kopiert wird, sondern das Zitat explizit ausgewiesen wird. Auf einer Tafel im Video ist zu lesen „Inspired by the „One-minute-Sculptures" of Erwin Wurm". Dasselbe Sujet verwendete, allerdings unausgewiesen, auch der Regisseur Rene Eller in dem Clip zu „Stehengeblieben" der Gruppe Echt. Mark Romanek sah sein Video jedenfalls ganz im Sinne Erwin Wurms als Inszenierung seiner Objekte. Wurm selbst forderte die Interaktion mit seinen Objekten, da diese nur so vollständig wären. Michael und Janet Jacksons Video zu „Scream" (Regie: Mark Romanek) orientiert sich an Stanley Kubricks Film „2001 – A Space Odyssey"[234]. In „Scream" wird mit kulturellem Erbe ganz exemplarisch verschwenderisch umgegangen, indem Michael und Janet verschiedene bekannte Kunstwerke herbeibeamen und wieder wegbeamen. Sie nehmen sich aus der Kunstgeschichte was sie gerade möchten. Was hier so explizit dargestellt, wird kann aber auch sinnbildlich für einen großen Teil der Musikvideos gelten.

In den 1990er Jahren lockte das Musikvideo die Avantgarde mit hohen Gagen und Reputation. Avantgardekünstler wurden schon seit Beginn des 20. Jahrhunderts mittels Geld in den Bereich kommerzieller Kunst gelockt und wurden auch als Musikvideoregisseure gerne eingesetzt, um bestimmte Ästhetiken zu erzielen. Das

[233] Keazor und Wübbena, 2007.
[234] Vgl. Keazor und Wübbena, 2007.

Musikvideo kennt also nicht nur das Zitat der Avantgarde, es wird selbst von renommierten Künstlern als neue Ausdrucksmöglichkeit genutzt. Spike Jonez, Floria Sigismondi, Chris Cunningham und einige andere produzierten hochwertige, durchdachte und sehr häufig phantastische Musikvideos für den internationalen Markt. Das Kunstvideo im Musikvideo ist allerdings trotzdem eine Randerscheinung.

VI.2.2 Technik

Phantastik im Musikvideo kann als „Spielwiese" der Technik gelten, je weiter die technischen Möglichkeiten sich entwickeln, desto mehr Raum kann dem Phantastischen gegeben werden und desto glaubwürdigere Illusionen werden möglich. Das Phantastische erscheint realistischer denn je und trotzdem durch die Konventionen des Musikvideos nicht wahrheitsgetreu. Michael Altrogge[235] bezeichnet die Technik als die „zweite Natur" des Videoclips. Technische Veränderungen des Bildmaterials entsprechen der Erwartungshaltung der Rezipienten. Das Musikvideo ist ein idealer Ort zum Erproben neuer Techniken, es wird meist in wenigen Tagen produziert und ist auch schnell nicht mehr aktuell. In den 1980er Jahren umschlossen die Experimente vor allem neue Wege der Postproduktion und digitalen Nachbearbeitung, Bilder wurden verändert, verzerrt, mehrfach belichtet, zusammengefügt, es wurde weggenommen und mittels Computergrafik hinzugefügt, ein optimaler Nährboden für die fragmentarische phantastische Kunst.
Die Filmtechnik, der Trick, die Special Effects erwecken Phantastisches zum Leben und lassen es wie natürlich neben Realaufnahmen erscheinen. In einem frühen phantastischem Film „Der Doppelgänger" von 1913 bestand das Drehbuch fast ausschließlich aus technischen Anweisungen, die Handlung wurde dagegen nur knapp umrissen, der Trick war das eigentlich Interessante. Man wollte keine Geschichte darstellen, sondern die Geschichte war Mittel zum Zweck der Präsentation technischer Machbarkeit. Auch in moderneren Filmen werden die Special Effects gerne zur Legitimation und Verschleierung einer eigentlich langweiligen und schlechten Handlung verwendet.

---

[235] Vgl. Altrogge, Band 1, 2000.

Verschiedene Techniken sind typisch für phantastische Elemente und die Verstärkung derer im Musikvideo. Mittels Stop-Motion Technik wirken die Bilder unnatürlich und grotesk und sind somit auch ideal für den Transport phantastischer Inhalte geeignet. Stop-Motion ist eine sehr alte Technik, welche schon in den Anfangsjahren des Films, etwa von George Meliés, angewendet wurde. Einzelne fotografierte Bilder mit geringfügiger Veränderung werden dabei aneinander gehängt, es entsteht die Illusion von Bewegung, jedoch bei Realaufnahmen nicht natürlich fließend, wie bei normalen Filmaufnahmen. Kommerzielle Anwendung erfuhr die Technik vor allem im Zeichentrickfilm oder für die Animation von Knetmassefilmen wie „Wallace and Grommit". Heute wird Stop Motion auch in Spielfilmen gerne als Stilmittel eingesetzt, ist aber aufgrund der Möglichkeiten der Computeranimation für phantastische Darstellungen nicht mehr zwingend notwendig und wird häufig dadurch ersetzt.

Verschiedene Verfahren des „Keying", wie etwa das Luminance keying hatten ihre Vorläufer in mehrfach auf sich selbst belichteten Bildern des Avantgardefilms der 1960er Jahre. Chroma key compositing und Matting sind ebenfalls Keying Verfahren, um verschiedene Bilder oder Teilbereiche aufeinander zu kopieren. Beim Dreh wird dies meist mittels Blue- oder Green-Box vorbereitet und später in der Postproduktion durch den passenden Hintergrund ergänzt. Das Verfahren ermöglichte komplette Studioproduktionen mit beliebigem Hintergrund, etwa auch gezeichnetem, animiertem oder surrealem Hintergrund. Bereits in den 1930er Jahren wurden mittels Travelling Mattes ähnliche Effekte erzielt. Die Erfindung des Bluescreens machte jedoch vieles einfacher.

Bei leichter Verschiebung mehrerer aufeinander belichteter Bilder entstehen stroboskopische Effekte, welche heute sehr häufig für Musikvideos eingesetzt werden. Auch digitale Umrisslinien, in der Postproduktion erstellt und beliebig verschoben, kopiert oder entfernt, werden im Musikvideo vielfach eingesetzt. Split-Scan Technik und Verzerrungen wurden bereits in Star Trek oder Kubricks „2001, A space Odyssey" realisiert.

Die Digitalisierung ermöglichte neue und günstigere Bearbeitungstechniken. John Whitney erstellte bereits in den 1960er Jahren erste Computerfilme und publizierte seine Erfahrungen mit dem digitalen Film.

Mittels Motion Capturing kann phantastischen Figuren scheinbar reales Leben eingehaucht werden, indem die Bewegungen eines realen Lebewesens auf eine künstliche Figur

übertragen werden. Leonardo da Vincis Forderung nach realistischen phantastischen Figuren erreicht damit einen neuen Grad an Perfektion. Der Mensch orientiert sich an Bekanntem und empfindet somit auch die Bewegungen der phantastischen Figur als passender und realistischer, wenn sie mit realen Bewegungsabläufen übereinstimmen.
Manche technische Verfahrensweisen setzten sich als Bildkonventionen sogar als Markenzeichen von bestimmten Stars durch, so etwa das Morphing in Michael Jackson Videos. Manchen Künstlern gegenüber gibt es also Erwartungshaltungen bezüglich phantastischer Elemente. Morphing ist die beliebteste Technik der Darstellung von Metamorphosen.
Ein bedeutender Effekt, um groteske Bewegungen zu erzeugen, ist die unter anderem von der Regisseurin Floria Sigismondi exzessiv genutzte Kombination von Zeitraffer, Freeze und Zeitlupe. Sie erzeugt damit eine eigene groteske Rhythmik im Bild, welche nicht mit der Rhythmik der Musik einhergeht. Bewegungen erscheinen grotesk, ruckartig, unmenschlich.
Das Musikvideo nutzt auch videotechnische Möglichkeiten intensiv, um eine groteske, phantastische Atmosphäre zu erzeugen. Masken lassen Bildinhalte hervortreten und andere verschwimmen, gerade die Undeutlichkeit der Bilder regt oft die Phantasie an und lässt weitere phantastische Inhalte vermuten.
Auch Manipulationen am Material, heute digital ausgeführte Kratzer, Farbveränderungen etc. verschärfen den Effekt, dass es sich bei den Aufnahmen nicht um ein Abbild der Realität handle bzw. irgendetwas mit den Aufnahmen geschehen sei.

VI.3 Inhalte und Stereotype

Ausgehend von den allgemeinen phantastischen Motiven soll nun deren Ausprägung und Verwendung im Musikvideo untersucht werden. Eine grundlegende Unterteilung stammt von Michael Altrogge, welcher introvertierte und extrovertierte Sujets unterscheidet. Diese Unterscheidung wird auf alle Videos angewandt, welche keine ausschließlichen Performancevideos sind, also unabhängig von der Stärke der visuellen Binnenstruktur. Introvertiert bedeutet dabei weltfremd, eskapistisch, extrovertiert bedeutet apellativ,

hedonistisch oder gruppenkostituierend.[236] Phantastische Videos wären laut dieser Theorie auf oberflächlicher Betrachtungsebene introvertiert, weltfremd.
Als Grundlage thematischer Sujets nimmt Altrogge eine Basiskultur für jedes Motiv an, welche entweder in Religion, Jugendkultur, überzeitlicher Symbolik, bildender Kunst oder anderem wurzelt. Phantastische Kunst hat ihre Ursprünge, wie bereits besprochen, vor allem im kultisch Spirituellen, sowie der Darstellung der Abnormitäten der Natur.

VI.3.1 Phantastische Stereotype

Bedeutende, in allen phantastischen Medien auffindbare Inhalte, lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- Personen/Wesen: Doppelgänger, mythologische und religiöse Wesen, Mischwesen, lebendige/personifizierte Objekte und Pflanzen, Verselbstständigung eigentlich unselbstständiger Teile, Deformierung/Mutationen von Körpern, metamorphe Wesen, magische Wesen
- Szenarien: Die Aufhebung der Naturgesetze (vor allem der Gravitation), optische Täuschungen, Auferstehung, Reisen in andere Welten und Zeiten, Groteskes
- Räume: architektonisch und physikalisch unmögliche Räume, metamorphe Räume, unmögliche Natur und Landschaft
- Zeit: Metamorphosen, Magie, Zeitstraffung oder Dehnung

Phantastische Mischwesen gab es schon sehr früh, dagegen traten phantastische Räume erst sehr viel später auf, phantastische Landschaften, laut Holländer, gar erst seit Mitte des 17. Jahrhunderts. Die phantastischen Figuren sind stark der jeweiligen Mode unterworfen und erfüllen stets passende Funktionen der Realitätsbewältigung und Reflektion, so etwa der sexuellen Befreiung, Kritik an Herrschaftsstrukturen oder ersehnten klaren Weltordnungen. Die grundsätzlich selbe phantastische Figur kann je nach Zeit und Kultur Sündenbock, sympathischer Held, parodistisch politische Figur und vieles mehr sein.
Populäre stereotype phantastische Wesen sind der Vampir, der Doppelgänger, der Werwolf, der Geist, die Fee, der Engel, der Elf, der Zombie, der Naturgeist, der Kobold,

[236] Vgl. Altrogge, 2000, S.42.

der Riese, der Zwerg, die Nixe und noch einige andere. Diese phantastischen Figuren tragen eine langjährige Geschichte mit sich und sind heute Archetypen der Phantastik, sie gehören zu den kollektiven Bildern, welche allen Menschen eines Kulturkreises geläufig und mit bestimmten individuellen Erinnerungen und Emotionen geladen sind, an. Der Ursprung dieser Wesen liegt im Glauben und Aberglauben, in mündlichen Überlieferung und Verwendung der phantastischen Figur als Sündenbock für reale Katastrophen. Der Teufel als personifizierte Sünde tritt im Musikvideo in unterschiedlichen Gestalten, jedoch nie plakativ (wenn doch dann parodistisch) auf. Das Musikvideo liebt die Darstellung des moralisch grenzwertigen Sündigen. Sexualität, Gewalt, und Regelbruch, der Bruch mit gesellschaftlichen Normen gehören zum guten Ton und sollen damit die Jugendlichen in ihrer eigenen Lebensphase pubertäre Rebellion gegen das Elternhaus ansprechen.

Eine Sonderform phantastischer Figuren in Musikvideos sind Alter Egos von Musikern, welche sich als Künstler rein über diese Figuren definieren. Das Video ist Hauptträger des virtuellen Ichs dieser Musiker, es wird eine eigene fiktive Persönlichkeit aufgebaut. Oft sind die Alter Egos computeranimiert und damit die letzte Konsequenz eines artifiziellen Images. Musiker können durch diese Technik erfolgreich sein und trotzdem unerkannt bleiben. Der mystische Faktor, das Rätseln um die wahrhaftige Person hinter den Bildern, soll zudem Verkaufszahlen anregen. Das „unenträtselbare Geheimnis“ wird demnach in die Phantasie des Zuschauers aufgeschoben. Die virtuelle Figur wird oft in eine ganze Lebensgeschichte eingebettet, Mythen werden etabliert. Der virtuelle Avatar dient neben der Mystifizierung und der Anonymität der Musiker außerdem dazu, ästhetisch eher unattraktive Musiker auch im Video bestmöglich zu inszenieren. Diese Strategie nutzen unter anderem Bands, wie die Gorillaz oder der Rapper One-T bzw. in anderer Form das Elektroduo Daft Punk. Clips, in welchen überhaupt kein Mensch bzw. künstlicher Avatar dargestellt wird, sind fast nicht vorhanden. Das Image der Musiker benötigt eine Persönlichkeit im Video, egal ob real, mystifiziert oder komplett künstlich.

VI.3.2 Phantastische Settings, Szenarien und Objekte

Konventionelle Locations und Settings von Musikvideos treten auch im phantastischen Musikvideo auf, hier scheint es jedoch keine spezielle phantastische Lokalisierung zu

geben. Das gundlegende Setting eines Videos lässt noch keine Phantastik ausschließen bzw. als wahrscheinlicher einstufen. Manche phantastischen Szenarien beziehen sich eher auf die Veränderung des Raumes (z.B.: andere Welten), andere auf die Veränderung der Figuren (z.B.: Metamorphose). Manche phantastische Figuren sind fast ausschließlich einem bestimmten Szenario zuzuordnen, andere sind freier, treten auch ohne thematischen oder ästhetischen Hintergrund auf. Beliebte Settings sind vor allem die Straße (Autos, Straßen), die Küste (Meer, Wasser, Strand, Klippen), die Großstadt (Hochhäuser, Menschenmassen), das Land (weite menschenleere Landschaften, Wiesen, Blumen, Wälder), also genau wie in rein realisischen Videos. Oft findet sich eine oppositionelle Darstellung zweier Bereiche, z.B.: eine Landsequenz gegengeschnitten mit einer Stadtsequenz. Hip Hop und Rap Videos spielen bevorzugt auf der Straße als öffentlichem Lebensraum, damit soll die Herkunft gezeigt werden, der Rapper glaubwürdig, hart und als Herrscher über urbane Ghettos inszeniert werden. Der Anspruch der „street credibility", der Herkunft von unten, dem scheinbar Realistischen, scheint nicht mit einer phantastischen Inszenierung zusammenzupassen. Michael Altrogge schreibt, dass die Straße heute nicht mehr Utopie einer besseren Welt ist, sondern eine Auseinandersetzung mit ihr.

Settings können auch Teil symbolischer Interpretationen sein. Wasser kann etwa als eines der 4 Elemente für Leben und Frische aber auch Gefahr, Lebenselixier und potentielle Todesgefahr stehen, je nach Kontext und damit für die Macht der Natur. Die Stadt steht für Gemeinschaft aber auch Anonymität. Städte sind häufige Motive der Phantastik auch in Literatur und bildender Kunst sowie im Film. Sie können Utopien[237] und Dystopien darstellen. Bekannte Motive sind etwa Babylon, konträr zur himmlischen Stadt Jerusalem. Die phantastische Verfremdung der Stadt bedeutet eine Umformung des menschlichen Lebensraums entweder zum Paradiesischen oder, wie meist v.a. in neueren Werken seit den 1980er Jahren, ein Horrorszenario. In vielen Science Fiction Filmen ist die Stadt ein verwüsteter, verkommener Lebensraum, die Menschen leben in Angst. Auch das Musikvideo stellt häufig dystopische, postapokalyptische Lebensräume vor. Die Entgleisung des Lebens ist dabei meist der Technik zu verdanken. Postapokalyptische Phantasien manifestieren sich vor allem im grauen, schmutzigen Großstadtjungle, wobei

[237]Vgl. etwa Thomas Morus „Utopia", Johann Valentin Andreas „Christianapolis" (16. und 17. Jahrhundert).

die Stadt als negativer Antipode der idyllischen Natur fungiert. Auch im Musikvideo werden idyllisches Landleben und Großstadthektik klischeehaft gerne, allerdings mit einer in der Gegenwart situierten Fiktion, gegenübergestellt.

Manche phantastischen Szenarien sind eng mit ihrer formalen Gestaltung verbunden, so etwa die zeitliche und groteske Phantastik und teils die Weltenvermischung und Metamorphose. Da der Inhalt in der Phantastik, vor allem bei nicht narrativen Inhalten, weitgehend formaler Natur ist, durch Postproduktion, Montage etc. kann hier keine klare Trennung zwischen Form und Inhalt gezogen werden. Andere Bereiche der Phantastik lassen sich unabhängiger von der technisch formalen Seite betrachten, hierzu zählen vor allem die narrativen Inhalte, wie die Reise in andere Welten oder die verrückt gewordene Natur.

VI.3.2.1 Natur und Naturgesetze spielen verrückt

Die Hauptthemen in diesem Bereich sind veränderte Körper von Mensch und Tier und Phantasiewesen (siehe VI.3.3VI.3.2. Phantastische Figuren), das Tote oder Unbewegliche welches lebendig und beweglich wird (Objekte bewegen sich von alleine, Tote stehen wieder auf), veränderte Größenverhältnisse (z.B. zu große oder zu kleine Menschen oder Objekte im Verhältnis zur Umwelt), Schöpfung (z.B.: Föten wachsen an Bäumen, Mensch erschafft neue Spezies).

Die entgleiste Natur kann vielfach als Sinnbild der Schrecken der modernen Zivilisation, der Beherrschung der Natur durch den Menschen gesehen werden. Der Mensch tritt als Schöpfer auf und macht die Natur zu seinem Spielraum, genetische Veränderungen realer Lebewesen sind bereits heute Realität. In Björks Video zu „Bachelorette“ etwa erobert die Natur wortwörtlich die von Menschen geschaffenen Bereiche zurück und bedroht ihrerseits den Menschen. Das Musikvideo wird in diesem Bereich oft als gesellschaftskritisch angesehen, es führt die realen Eingriffe in die Natur weiter, überspitzt sie. Nicht immer möchten die Künstler jedoch damit tatsächlich politische Statements abgeben, oft ist es nur die auffällige Ästhetik, von welcher man sich eine Werbewirkung verspricht.

Ein bedeutender Bereich, welcher vor allem in Form phantastischer Figuren auftritt, ist die Aufhebung der Grenze zwischen Leben und Tod. Hierzu gehören auch die phantastischen

Figuren des Zombies, des Vampirs sowie anderer Untoter und Wiedergänger bzw. erstmals zum Leben erweckter Monster. Mit 18% aller gesichteten Videos ist dies eindeutig das weit verbreitetste phantastische Thema in Musikvideos. Das prinzipiell ernste Thema des Todes bzw. der Grenzüberschreitung zwischen Leben und Tod scheint auch in ein kommerzielles und unterhaltendes Medium zu passen. Dies dürfte mit den bereits archetypisch etablierten klassischen Monstern in dieser Kategorie zusammenhängen, welche mitunter auch parodistisch verwendet werden. Auch finden sich diese Monster vermehrt im Heavy Rock Bereich, also einem Musikgenre, welches seine Musiker als finstere Gestalten inszenieren möchte. Da dieser Bereich prozentual sehr viele phantastische Videos aufweist, ist der Anteil dieser Thematik auch besonders hoch. Sanftere Musikrichtungen tendieren eher zu der Darstellung lebendiger Objekte.

Ein weiteres Thema ist die Zustandsveränderung (4%) (Aggregatszustände, Selbstentzündung, Himmel bestehend aus Wasser, Verjüngung, Farbveränderung, Veränderung der Oberflächenstruktur). Die Veränderungen basieren oft auf Formassoziationen, ästhetisch ähnliches wird miteinander verknüpft und somit zur absurden Verbindung. Einzelne Attribute, wie Farbe und Oberfläche von Räumen, Personen oder Objekten werden verändert. Dadurch erscheint das Dargestellte, grotesk andersartig, wenngleich die Ursprungsform leicht nachvollzogen werden kann. All diese Veränderungen basieren auf realen Objekten, welche aus der Erinnerung bekannt sind, es sind keine vollkommenen Umgestaltungen, das Ursprungsobjekt bleibt stets erkennbar. Für die Interpretation bedeutet dies eine eindeutige Bezugnahme auf das Ursprungsobjekt und der Suche nach dem Sinn der optischen Veränderung.

VI.3.2.2 Zeitliche Phantastik

Zeitliche Phantastk bedeutet, dass nicht primär die Ästhetik, welche auch im Einzelbild erkennbar wäre, verändert wird sondern Veränderungen auf einer zeitlichen Achse stattfinden. Es ist eine sehr einfache Form der Phantastik, welche rein durch Postproduktion, Schnitt, Zeitraffer, Zeitlupe, Rückwärtsabspielung etc. erzeugt wird. Themen sind Erscheinen/Verschwinden, zu schnelle/zu langsame oder abgehackte Bewegungen, rückwärtsablaufende Zeit. Die natürliche Form von Bewegungsabläufen wird verändert oder es findet eine Transformation statt, in jedem Fall ist diese Form der Phantastik im Bereich der Bewegung beheimatet und tritt deswegen vorwiegend in den

bewegten Bildmedien auf bzw. kann in anderen Medien nur angedeutet werden. Ein vermehrtes Auftreten im Musivideo gegenüber anderen Medien ist deswegen wahrscheinlich, auch bedingt durch die antirealistischen Konventionen, sowie die Adaption von Tanzbewegungen. Diese Form der Phantastik steht manchmal für sich, wird aber vor allem zur Intensivierung der phantastischen Stimmung eingesetzt. Sie kommt in allen Kategorien phantastischer Musikvideos vor.

Metamorphosen

Metamorphosen sind ein relativ junges Forschungsgebiet. Eine Forschungsgruppe Metamorphosen wurde [238]2004 als Kooperation der Universität Salzburg und der Pariser Lodron Universität eingerichtet. Man beschäftigte sich interdisziplinär mit dem Thema der Metamorphose in der Kunst, Geisteswissenschaft und Entwicklungspsychologie. Die Herausgeberinnen Sabine Coelsch-Foisner und Michaela Schwarzbauer verorteten eine Faszination und inflationären Gebrauch des Wortes der Metamorphose, wenngleich dieses in Wörterbüchern weiterhin als Fachterminus angegeben wird. Auch die Veränderungen im Leben und der Welt werden als ständige Metamorphose interpretiert. Dieser intensivere Gebrauch der Bezeichnung, angewandt auf vieles, das in irgendeinem Bezug zur Thematik steht, wird dabei auf den Zeitgeist der Metamorphose zurückgeführt. Die Zeit im ständigen, rapiden Wandel sei bezeichnend für unsere Zeit.

Metamorphosen sind eine Sonderform der zeitlichen Phantastik und gehören außerdem der Thematik der verkehrten Naturgesetze, vor allem der Genetik an. Metamorphosen können im Gegensatz zu anderen Formen zeitlicher Phantastik auch narrativ verankert sein. Aufgrund der zeitlichen Komponente eignet sich das Video für die Darstellung von Metamorphosen besser als die Malerei und Graphik. Im Musikvideo werden Metamorphosen technisch meist durch Morphing erzeugt.

Während die übliche zeitliche Phantastik also vor allem auf formal technischer Ebene stattfindet, können Metamorphosen auch konstitutiv für den Inhalt eines Clips sein. Metamorphosen stehen für die Verwandlung des Bekannten in etwas Ungeheures. Sie können sinnbildlich für Zeiten kultureller, gesellschaftlicher oder technischer Neuerungen

[238] Coelsch-Foisner,Sabine (u.a.), 2005.

stehen. In narrativen Kunstsparten kann man viele Unterteilungen etwa in Fremdverwandlungen und Selbstverwandlungen, in intendierte oder passive Verwandlung unternehmen, auch die Motive können zwischen Bestrafung und Belohnung bzw. Hilfe variieren, weiters kann in einmalige und wiederholbare Metamorphosen unterteilt werden sowie in polymorphe und lediglich in bestimmte Form wandelbare Wesen.[239] In Musikvideos ist eine Intention oder Begründung der Verwandlung allerdings nur selten nachvollziehbar. Die Verwandlung im Musikvideo ist meist keine Fremdverwandlung oder Selbstverwandlung, wie der geringe Einsatz von Magie als Legitimationskriterium zeigt. Sie passiert ohne narrativen Hintergrund. Narrative Kunst nützt, anders als das Musikvideo zur Legitimation von Metamorphosen oft eine die Verwandlung bedingende Krankheit oder es wird ein technischer bzw. alchemistischer Eingriff verantwortlich gemacht.

Hexen und Dämonen wird oft die Fähigkeit zugeschrieben, sich selbstbestimmt in verschiedene Gestalten wandeln zu können. Im Altertum waren es hauptsächlich die Götter, welchen diese Fähigkeit nachgesagt wurde. Sie benötigten für die Verwandlung keinerlei Magie. Im Hellenismus kamen dann Fremdverwandlungen als Motive auf. Literarische Grundlagen schufen etwa Ovids „Metamorphosen“ in der Antike. Diese behandelten das Thema der Metamorphose in 15 Bänden und schilderten Verwandlungen vom Urchaos bis in die Gegenwart Ovids. Zum Zweck der Täuschung oder mit sexuellen Absichten konnten sich Götter beliebig verwandeln. Im Christentum wurde der Gestaltwandel zum Zwecke der Tarnung und listigen Verführung dem Teufel zugeschrieben. Hierin wird die christliche Dämonisierung mythischer antiker Motive deutlich. Die Verwandlung in ein Tier bedeutete meist eine Bestrafung, eine Degradierung im Gegensatz zu der Auslegung von Naturvölkern und der frühen Antike, welche die Verwandlung in ein Tier als Verwandlung auf eine höhere Stufe ansahen. Die Selbstverwandlung ist im Märchen, sowie in Sagen und Legenden hauptsächlich phantastischen Wesen vorbehalten. Weitere populäre literarische Werke sind unter vielen anderen Kafkas „Die Verwandlung“ oder Robert Louis Stevensons „Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde“.

[239] Für eine umfassendere Klassifizierung der Metamorphose in narrativer Kunst siehe: Klein, Holger.- In: Metamorphosen, 2005, S.74ff.

Grundlegender Mythos für die Metamorphose ist der Glaube an Seelenwanderungen, an die Dichotomie Körper, Geist und eine Seele, welche nach dem Tod den Körper wechseln kann. Dieses immer noch in einigen Religionen vertretene Prinzip basiert auf der Annahme, dass das aktuelle Leben ausschlaggebend für das nächste ist. Götter seien Menschen auf der höchsten erreichbaren Stufe des Lebens. Naturvölker glauben oft an die Verwandlung ranghoher geistlicher Personen. In Ritualen wird häufig eine Tierhaut und/oder Maske übergestreift. Für die Teilnehmer des Rituals handelt es sich dabei nicht um eine Verkleidung. Der Geistliche verwandelt sich tatsächlich, er streift sich eine andere Haut über, während seine Seele dieselbe bleibt. Man wird hierbei an den Ausschluss des Theaters aus dem Bereich des Phantastischen erinnert, welches ebenfalls auf der Darstellung mittels Maske und Kostüm beruht. Obwohl auch der Schauspieler sich oft eine neue Haut überstreift, wird dies nicht als Metamorphose gedeutet. Die Trennung in Gespieltes und Reales scheint in nicht-aufgeklärten Kulturen weniger stark ausgeprägt zu sein.
Das Wissen, dass Menschen, Tiere und Pflanzen aus den gleichen Elementen bestehen macht den Glauben an Metamorphosen und deren Thematik im Leben und der Kunst plausibler. Metamorphosen können auch realistischer Natur sein. Natürliche Metamorphosen treten in der Natur auf, etwa die des Frosches aus der Kaulquappe. Die natürliche Metamorphose verläuft wie im Musikvideo passiv, sie geschieht ohne äußerliches Eingreifen und ohne dass der Betroffene eine Wahl hätte. Die Verwandlungen in Musikvideos sind zwar nicht natürlich, aber anscheinend näher an der Natur als ihre Ausprägungen in der narrativen Kunst.

Ein interessantes Beispiel einer Metamorphose im Musikvideo ist Fatboy Slims Video zum Song „Right here, right now“, welches eine konsequente Metamorphose, die Evolution vom Einzeller bis zum Mensch zeigt. Die Metamorphose ist somit bedeutungstragend und nicht Selbstzweck oder ästhetische Spielerei. Die Metamorphose als narrativer einziger Inhalt ist im Musikvideo allerdings äußerst selten. Üblicher sind einzelne Sequenzen, wie etwa im Madonna Video zu „Frozen“. Die Metamorphose befindet sich somit meist auf einer Ebene des situativen und weist wenig Bezug zu einem narrativ Ganzen auf. Ein weiteres Beispiel wäre etwa Ozzy Osbourne’s „Shot in the dark“, worin ein Mädchen allmählich zu einer Art Zebra-Zombie mutiert. Die Metamorphose demonstriert vor allem

in den Videos der 1980er und frühen 1990er Jahren die Tricktechnik des Videos und das Geschick der Postproduktion.

Glaubt man Tanja Busses Interpretation des Musikvideos als Mythos, so könnten Metamorphosen symbolisch für die Frage nach der Identität des Menschen und seiner Veränderbarkeit bzw. Austauschbarkeit sein. Eine derart weitgehende Interpretation wird allerdings wohl selten etwa von einem Zuschauer eines Michael Jackson Videos, welcher das Morphing zu seinem Markenzeichen machte, zu erwarten sein. Da Musikvideos hauptsächlich der Unterhaltung dienen, sind ihre Wirkungen eher unbewusst. Trotzdem aber kann die häufige Verwendung des Morphing für eine Instabilität und einen Zweifel an äußeren Formen stehen, Schönheitschirurgie, technische Implantate und Körpererweiterungen, genetische Veränderungen etc. stehen für den Eingriff des Menschen in die Natur und den Glauben an die unendliche Gestaltbarkeit dieser. Diese Thematik könnte auch beim Morphing der Musikvideos präsent sein, allerdings als selbstverständlich und gegeben, weniger als gezielte Realitätsinterpretation oder Kritik. Der Kulturwissenschaftler Hartmut Heuermann bezeichnet Metamorphosen als regressiv, da es sich vor allem in der narrativen Phantastik meist um die Verwandlung auf eine niedrigere Stufe handelt, etwa die Tierwerdung des Menschen, oder die Hervorkehrung der dunklen Seite der Persönlichkeit. Die Verwandlung von Tier in Mensch ist in der europäischen Mythologie äußerst selten und somit auch in der phantastischen Kunst kaum vertreten.

Manchmal sind phantastischen Figuren wie Mutanten, Cyborgs oder Mischwesen Teil der Metamorphose. Viele klassische phantastische Figuren, wie der Vampir, der Werwolf, der Zombie u.a. basieren grundlegend auf dem Prinzip der Metamorphose. Die Existenz vieler Figuren ist bedingt durch eine vorangegangene Metamorphose, welche allerdings oft nicht gezeigt, sondern als Vorgeschichte vorausgesetzt wird. Die Bekanntheit von klassischen Monstern wie Vampir oder Zombie ermöglicht die geistige Ergänzung der Geschichte durch den Rezipienten.

VI.3.2.3 Science Fiction

Science Fiction subsumiert mehrere mögliche stereotype Szenarien und ist als ästhetisch thematischer Oberbegriff zu sehen. Die beiden häufigsten Sujets sind Aliens und deren Ankunft auf der Erde sowie die Reise ins Weltall und zu fremden Planeten. Bezeichnend ist ein gewisser Glaube an die eventuelle technische oder wissenschaftliche Erklärbarkeit und Umsetzung dieser Phänomene in der Zukunft. Die allgemeine Zeitabhängigkeit der Phantastik wird in der Science Fiction intensiviert. Im Musikvideo wird Science Fiction allerdings nur selten narrativ, eher als Grundsetting Raumschiff oder mittels Aliens als ästhetischer Draufgabe neben der Performance genützt, demnach vor allem illustrativ und situativ.

In der Science Fiction sind Roboter denkende, manchmal auch fühlende Wesen. Im Musikvideo zu Björks „All is Full of love" küssen sich 2 Roboter mit erstaunlich menschlichen Gesichtszügen und zeigen damit die gesellschaftliche Angst vor der Menschwerdung der Maschine und deren Intelligenz. Man fürchtet gewissermaßen die Metamorphose und Überlegenheit der Maschinen über ihren Schöpfer, den Menschen. Neben dieser Angst wird hier auch die religiöse Schöpfungsthematik als Grundlage verwendet.

In Janet und Michael Jacksons „Scream" steht das Raumschiff vor allem für die Flucht aus dem Alltagsleben und der Eingeengtheit des Starlebens. Man versucht, im Weltraum frei zu sein von den Zwängen der Erde. Dies hat wenig mit der Futuristik der Science Fiction im Spielfilm zu tun sondern konzentriert sich ausschließlich auf die Funktion des Eskapismus, die Technik steht im Hintergrund, sie wird nicht erklärt. Der Weltraum erscheint als exotisches Zufluchtsgebiet, während die Figuren der Science Fiction als reale Bedrohung auf der Erde fungieren. Da die künstlichen und andersartigen Wesen das natürliche Lebensumfeld der Menschen bedrohen, flüchtet der Mensch in deren Räume bzw. weg von seiner eigenen, außer Kontrolle geratenen Schöpfung und Gestaltung der Natur.

VI.3.2.4 Andere Welten und Weltenvermischungen

Parallelwelten sind im Musikvideo von der realistischen Welt klar abgetrennt und nicht als Überlagerung im selben Bild anwesend. Dies sind einige der wenigen phantastischen Videos, welche sich für eine Analyse nach der Riss-Theorie eignen. Die Phantastik findet auf narrativer Ebene statt. Die Thematik der Reise in eine unbekannte andere Welt ist eine

der beliebtesten der narrativen Phantastik und lässt sich bis zu Homers Odyssee zurückverfolgen. Die Reiseutopie ist ein besonders beliebtes Thema phantastischer Literatur im 18. Und 19. Jahrhundert. Die Reise in ander Welten ist ebefalls dem Bereich des Eskapismus zuzuordnen, welcher auch als Kritik an realen Strukturen aufgefasst werden kann und teilweise mit der Science Fiction verbunden ist.

Eine Weltenvermischung in Form von Mixed Media (Überlagerung verschiedener Texturen) wird nur selten mittels einer Narration thematisiert, meist ist sie allgemeines ästhetisches Setting dieser Videos. Die Sonderform Mixed Media enthält Ebenen nicht in zeitlicher Abfolge nacheinander, sondern miteinander räumlich kombiniert und ist eine rein phantastische kombinatorische Darstellungsform, welche die realistische Darstellung per se ausschließt. Sie basiert auf dem Konzept der Collage, welche meist nicht dem Bereich der phantastischen Kunst zugeordnet wird. Begründung hierfür könnte der offensichtlich kombinatorische Prozess sein, welcher zu keiner Vermischung der Elemente führt, etwa in Form von Mischwesen, sondern formal verschiedene Strukturen kombiniert.

VI.3.2.5 Phantastische Landschaften

Phantastische Landschaften sind im Musikvideo eher selten, etwa in „She Wolf“ von David Guetta mutiert die Landschaft zu einer Art Stachelrelief, welches zum Beat der Musik pulsiert. Phantastische Landschaften im Musikvideo sind meist metamorphe Landschaften. Auch im Video von The Rasmus „Living in a world without you“ wird die gesamte Umgebung mit Stacheln überzogen, die Natur mutiert. In Madonnas „4 Minutes“ beginnt der computergenerierte, ebenfalls stachelige Hintergrund, den Raum zu vereinnahmen. Die Wucherung und Okkupation des Raumes mittels Stacheln und ähnlichem ist auf eine Visualisierung der Musik zurückzuführen.

VI.3.2.6 Groteskes

Groteske Inhalte gehen meist nicht über die formale Kategorie des Grotesken hinaus, sondern stehen für sich. Das Groteske beruht entweder auf der schnellen Abfolge unzusammenhängender Einzelbilder, also deskriptiver Bildern oder dem Absurden und Seltsamen, aber nicht wirklich Phantastischen. Diese Bilder können schlecht verbalisiert und eingeordnet werden, erscheinen sinnlos, seltsam. In Marilyn Mansons „Dope Hat“

befinden sich etwa Insekten in Obst, treten komische Kostümierungen und psychedelische Hintergründe auf. Das Groteske fungiert als Unterstützung der phantastischen Atmosphäre und bedingt in dieser Form noch keine Einordnung in den Bereich phantastischer Kunst. Die hier beobachteten Videos mit grotesken Inhalten beinhalten demnach zudem mindestens eine weitere phantastische Ebene. Die häufigste Kombination ist die mit den veränderten Naturgesetzen.

VI.3.3 Phantastische Figuren

Phantastische Wesen sind meist rein positiv oder negativ besetzt, die klassischen Monster aus Literatur, Malerei und Film sind Archetypen mit einseitigen Charakterprofilen. Ihre Funktion beruht auf dem antagonistischen Prinzip, wie es vom Christentum in Gott und Satan vorgestellt wurde. Die phantastischen Figuren sind demnach auch abseits ihrer Erscheinungsform und ihrer Fähigkeiten keine realistischen Charaktere. Während Film und Literatur im 20. Jahrhundert versucht haben, das Monster zu personalisieren und zu vermenschlichen, steht das Musikvideo meist zu dem klassisch märchenhaften Monstertypus. Die fehlende Legitimation und Narrativik lässt hier meist keinen Tiefgang zu.

Zu den bedeutenden geisteswissenschaftlichen Forschungsthemen unserer Zeit gehört die Genderforschung. Auch Monstern wird ein Geschlecht zuerkannt, da die bildlichen Darstellungen meist nicht frei von den Geschlechtsmerkmalen des Menschen als Bezugspunkt sind. Kobena Mercer[240] beschäftigte sich mit der geschlechtlichen Identität von Monstern. Das Monströse stehe meist für etwas Männliches gegenüber dem weiblichen Opfer. Im kommerziellen Spielfilm wird dem Monster meist ein männlicher Held gegenübergestellt. Die Narrationslosigkeit des Musikvideos gibt sich aber meist auch ohne Held mit der Aura des Monsters, des Bösen, vielleicht Verruchten, Verbotenen zufrieden. Monster wirken gefährlich, animalisch und unmenschlich stark und sind auch dadurch meist männlich konnotiert. Anders sieht dies die feministische Theorie, welche Monster aufgrund ihres Antagonismus zum männlichen Helden im Spielfilm tendenziell

[240] Mercer, Kobena: Monster Metaphors. Notes on Michael Jackson's Thriller.- In: Sound and Vision. New York: Routledge, 1993.

weiblich oder bisexuell sieht, da er eine Bedrohung für die männliche Stärke darstellt. Der Zombie wird meist als einziges asexuelles klassisches Monster betrachtet, da sein unattraktiv verwesender Zustand und seine Geistlosigkeit keine sexuelle Anziehungskraft auf den Menschen auswirken könnten.

Da die phantastischen Figuren auf unterschiedlichen thematischen Grundlagen basieren, manche werden nach ihrer Entstehung und Herkunft, andere primär nach ihren Fähigkeiten oder körperlichen Merkmalen eingeordnet, ist auch hier keine eindeutige Grundlage der Einordnung möglich. Gestaltwandler etwa definieren ihre Phantastik auf einer Zeitachse, sie sind zeitlich phantastische Wesen, Geister werden hauptsächlich über ihren Ursprung - den toten Menschen - definiert Mischwesen meist über ihre Ästhetik. Der Sitz der Phantastik kann also narrativer oder illustrativer/ästhetischer Natur sein und sich auf narrativer Ebene entweder auf den Ursprung oder die Eigenschaften und Fähigkeiten konzentrieren. Kombinationen sind natürlich möglich.
Im Folgenden werden jene Monster näher dargestellt, welche im Musikvideo besonders häufig vorkommen.

VI.3.3.1 Zeit/narrativer Ursprung und individuelle Fähigkeiten

Metamorphe Wesen

In den Bereich der zeitlichen Phantastik und Metamorphose fallen alle Charaktere, welche aus einer Verwandlung hervorgegangen sind bzw. sich immer noch verwandeln und mitunter zurückverwandeln können. Metamorphe Wesen zeichnen sich durch eine einzige Seele in mehreren verschiedenen oder veränderten Körpern aus. Das Wesen an sich weist oft nicht einmal besonders viele phantastische Merkmale auf, seine Phantastik besteht in der Gestaltwandlung. Sie sind Zwischenwesen, welche ihre Spannung durch die mögliche Identifikation mit mindestens 2 verschiedenen Wesen nehmen. Dies resultiert in vielfältigen Darstellungsmöglichkeiten und Vieldeutigkeit sowie verschiedenen Identifikations- und Projektionsmöglichkeiten für Rezipienten. Da der Bereich der Metamorphose sehr umfassend, ist gibt es viele Varianten dieser Zwischenwesen. Sie bewegen sich zwischen Leben und Tod, zwischen Mensch und Maschine oder zwischen

Mensch, Tier und Pflanze.[241] Die meisten klassischen Monster haben zumindest einmal eine Metamorphose durchgemacht. Die Metamorphose bezieht sich nur selten auf Räume, sondern ist vor allem ein phantastisches Szenario der Figuren. Neben den veränderten Naturgesetzen ist die Metamorphose das phantastische Szenario, welches die Ästhetik der betroffenen Figuren am stärksten beeinflusst. Während die veränderten Naturgesetze die Figur an sich nicht verändern, tut dies jedoch die Metamorphose zumindest einmalig und erschafft damit erst die phantastische Figur. Sinnbildlich können metamorphe Wesen für Doppelmoral und Doppelgesichtigkeit stehen aber auch für psychische Krankheiten wie die multiple Persönlichkeit. Auch gesellschaftliche Praktiken wie die Schönheitschirurgie können kritisch thematisiert werden.

Gestaltwandler

Gestaltwandler können ihre Verwandlung entweder selbst steuern oder sind dieser passiv ausgeliefert. Lediglich die grundlegende Verwandlung vom Mensch in ein metamorphes Wesen kann magisch fremdbestimmt sein. Der Gestaltwandel dient oft der Tarnung und ist in der Mythologie bestimmten Regeln unterworfen. In der christlichen Lehre können sich dämonische Wesen z.B. nicht in die göttlichen Tiere Taube und Lamm verwandeln. Mehrfachverwandlungen sind im Musikvideo meist ästhetische Spielerei mittels Morphing, etwa als Markenzeichen Michael Jacksons. Sie können jedoch als verbindendes Symbol aufgefasst werden, etwa wenn Personen verschiedener Herkunft, Alters etc. ineinander gemorpht werden, kann dies als Gleichheits- und Gleichberechtigungsimpuls interpretiert werden. Das Morphing verbindet damit die verschiedenen Figuren miteinander und kann auch Musiker mit der Kraft oder Eleganz eines Tieres verbinden. Die Bedeutung erscheint demnach anders zu sein als etwa in der Literatur. Es scheint vor allem um die Optik zu gehen, auch um die Demonstration technischer Möglichkeiten.

Werwölfe

Die literarische Existenz des Werwolfes ist bis zu Herodot im 5. Jahrhundert v.Chr. zurückzuverfolgen. Er schrieb über den Volksstamm der Neuri, dass diese sich einmal

[241] Zum Motiv der Metamorphose: Brunner Ungricht, Gabriela, 1964.

jährlich in Wölfe verwandeln. Ein phantastischer Reisebericht stellt damit die erste Quelle dar. Der Gott Zeus soll den König Lykaon von Arkadien zur Bestrafung in einen Wolf verwandelt haben. Von der Antike bis in das 12. Jahrhundert war das Motiv des Werwolfs jedoch sehr selten. Im Mittelalter zeigte die Literatur erstmals auch Mitleid mit der gequälten unfreiwillig phantastischen Figur. Der Werwolf verwandelt sich unfreiwillig selbst. Der Betroffene fühlt sich gequält von der Verselbstständigung seines Körpers, welche oft durch einmalige Fremdeinwirkung bedingt wurde. Ursache der Verwandlung war meist ein Fluch, aber auch ein Pakt mit dem Teufel. Findet der Betroffene seine zuvor abgelegten Kleider später nicht wieder, muss er ewig verwandelt bleiben. Dies dürfte historisch durch die Angst vor dem nackten Körper, bzw. dessen Verdammung durch die christliche Kirche begründet sein. Seit dem 15. Jahrhundert gibt es medizinisch orientierte Abhandlungen über die Verwandlung des Menschen in einen Wolf. Erst später wurde die Verwandlung in einen Werwolf als Pein beschrieben und unbeeinflussbar für den Betroffenen. Sie stellte eine Art Erkrankung dar. Bis ins 19. Jahrhundert war der Werwolfglaube und die nächtliche Angst vor diesem Monster in bäuerlichen Gebieten weit verbreitet. Die Literatur dieser Zeit spielte mit realen Ängsten ihrer Rezipienten, heute jedoch mit weitgehend vergangenen Ängsten. Im 19. Jahrhundert trat das Motiv häufiger auf. Im 20. Jahrhundert wurden oft auch die Verbrechen der Nazizeit, in welcher der Werwolf als Motiv gerne verwendet wurde, aufgearbeitet. Die Nationalsozialisten zeigten ihre Vorliebe für mythologische Figuren u.a. durch die exzessive Nutzung des Werwolfmotives als Namensgeber von Organisationen und Hauptquartieren. In der Literatur des 20. Jahrhunderts ist die Verwandlung in den Wolf allerdings oft nur psychotischer Natur.

Werwölfe kommen vor allem in der germanischen und slawischen Mythologie vor. Keltische Geheimbünde nutzten oft Masken und agierten nachts, Wolf und Hund waren dabei beliebte Motive. Auch aus diesen Maskierungsbräuchen lässt sich das Werwolfmotiv ableiten. Die Legende vom Werwolf besagt außerdem manchmal, dass Betroffene ihre Wolfshaut in menschlicher Form innen tragen würden, sie hätten also gewissermaßen 2 Außenhäute oder Masken, die sie wechseln könnten. Werwölfe wurden wie Hexen seit dem Mittelalter verfolgt und hingerichtet. Wie sehr der Werwolf im Volksglauben verwurzelt war, zeigt noch der Lykanthropie Prozess von Livland 1691. Als Werwölfe beschuldigte Menschen sollten für ihre Taten bestraft werden.

Auch eine Verbindung zur Psychiatrie besteht bei dieser phantastischen Figur. „Lyphomanie“ nennt man eine Form der Schizophrenie, bei der die Betroffenen glauben, sie würden sich in Wölfe verwandeln. Diese Störung wurde schon im Mittelalter diagnostiziert. Die Verwandlung wurde jedoch vielfach als Tat des Teufels interpretiert. Eine 2. Erkrankung gilt auch als reale Grundlage des Werwolfglaubens, der genetische Defekt der Hypertrichose. Unkontrollierter Haarwuchs führt zu einer Verwechslung dieser Menschen mit einem Wolf, sie werden teilweise sogar Wolfsmenschen genannt und traten im 19. Jahrhundert in Freak-shows auf.
Die Phantastik des Werwolfs ist eine Zeitliche, oft gepaart mit einer Ästhetischen, der eines veränderten Tieres, aufrechtgehend und mitunter sprechend. Damit wird nicht nur die Verwandlung von einem in ein anderes Lebewesen thematisiert, der eine Endpunkt der Verwandlung stellt eine zusätzliche Phantastik, ein mutiertes Tier dar, welches menschliche Züge besitzt. Die Silbe „wer“ stammt vom lateinischen „vir“ für Mann. Der Werwolf ist also schon laut seiner etymologischen Herkunft ein Mannwolf.
Der Wolf gilt als edel und stark, aber auch als hinterlistig und gefräßig. Im Märchen steht der Wolf auch für den Versuch, Kindern durch Angst Manieren beizubringen. Der Werwolf ist fast immer männlich, im 20. Jahrhundert gibt es jedoch auch einige wenige weibliche, welche als Femme fatale auftreten.
Die als pädagogisch wertvoll erachteten Kinderschreckfiguren der Märchen wurden erst im 20. Jahrhundert zu harmlosen Sympathieträgern umgewandelt. Wölfe galten dabei oft als Personifikation des Bösen und haben dadurch zu Unrecht einen sehr schlechten Ruf in der Realität erhalten. Später konnte das Motiv im Spielfilm aber auch für das Entfliehen aus den Grenzen des menschlichen Körpers stehen.

Werwolf und Vampir leben im Gegensatz zum Zombie von ihrer erotischen Energie, Anziehung und Ablehnung sind kombiniert. Die Psychoanalyse[242] beschäftigte sich auch mit der Dämonisierung des Sexuellen im Märchen. Der böse Wolf in Rotkäppchen, welcher eins wird mit seinen Opfern, indem er sie auffrisst, wird als Verteufelung animalischer Sexualität angesehen. Im Rammstein Video zu ´“Du riechst so gut“ von 1998

[242] z.B.: Erich Fromm, Bruno Bettelheim.

wird die sexuelle Seite des Rotkäppchen Motivs betont und dieses mit dem Werwolfmotiv, dem Tier im Menschen, verbunden.

Endgültige Verwandlungen – Frühere Menschen

Die meisten klassischen Monster finden sich in dieser Kategorie. Das Phantastische scheint als Erklärung der größten Angst des Menschen vor dem Tod zu dienen. Das Unbekannte kann damit ausgeschmückt und hinterfragt werden. Dämonen bezeichnet Heuermann als „Sammelbecken" für alles Negative, Bekämpfte, Abgelehnte und Problematische bzw. Bedrohliche. Vielleicht laden gerade diese Eigenschaften zur Projektion menschlicher Abgründe und Ängste ein. Die Tatsache, dass diese Kategorie die meisten klassischen Monster enthält, mag der ausschlaggebende Grund vieler früher Theoretiker gewesen sein, das Phantastische mit dem Kriterium der Angst des Rezipienten zu verbinden. Diesen Wesen werden unterschiedliche übermenschliche Fähigkeiten zugeschrieben. Vielleicht gerade wegen ihrer Fähigkeit der Überwindung des Todes müssen sie zusätzliche übernatürliche Qualitäten aufweisen, welche durch die Wiederkehr entstehen. Manche dieser Monster werden auch in einer Figur mittels ihrer Eigenschaften kombiniert, so teilweise der Geist und der Zombie in frühen Filmen.

In diesem Bereich finden sich die meisten klassischen Monster, welche ihren Schrecken aus der Überwindung des Unbezwingbaren nehmen. Die Unfassbarkeit der Endlichkeit des Lebens wird mittels phantastischen Wesen, dem ebenfalls Unbegreiflichen, ausgedrückt. Die Sinngebung des Todes scheint ein zentrales Menschheitsthema zu sein. Die Verwandlung dieser Monster ist endgültig, wie der Tod, wenngleich sie gerade für dessen Überwindung stehen. Sie basieren großteils auf veränderten, verbesserten oder verschlechterten Menschen und liefern damit Identifikationspotential. In ihrem untoten Zustand müssen sie für immer verweilen, es gibt kaum einen Ausweg. Auch antike Mythen thematisierten die ewige Qual in der Unterwelt, welche meist als Bestrafung schlechter Taten erfolgte. In der christlichen Religion findet sich die Angst vor Fegefeuer und Hölle. Die Angst vor einem qualvollen Leben nach dem Tod manifestiert sich in den bildlichen und literarischen Monstern, gibt ihr ein Bild und macht sie damit greifbarer.

Die Figur des Satans würde in unserer Zeit eine Renaissance erleben, meint Harmut Heuermann 1994. Trotz Abschwächung des christlichen Glaubens wirkt der Teufel und seine Symbolik heute noch stark auf die Kultur, vor allem die Jugendkultur, ein und findet

sich auf CD-Covern, in Hollywood Filmen und Musikvideos. Seine Gestalt wird allerdings meist nur angedeutet, da sie wohl als jahrtausendelang tradiertes Symbol zu plakativ erscheint. Auch als Logo und Symbol, als Lebenseinstellung wurde der Teufel in der Rockmusik seit den 1970er Jahren zelebriert und als Gegenkultur populär, sowohl beängstigend als auch anziehend. Mit diesem Kult ist eine ganz eigene Ästhetik des Düsteren verbunden, welche sich in vielen Musikvideos wiederfindet.

Die Verwandlung dieser Monster erfolgt meist durch Fremdeinwirkung oder Umwelteinflüsse. Im Musikvideo wird sie nicht gezeigt und nicht legitimiert. Im Volksglauben gibt es oft bestimmte körperliche Merkmale, welche mit einer späteren Verwandlung einhergehen können, etwa wenn ein Baby mit einem Zahn geboren wird, ist dies ein schlechtes Vorzeichen. Die Verwandlung selbst wird im Musikvideo jedoch meist nicht vorgeführt, man geht vom Wissen über die Konventionen der klassischer Figuren aus.

Vampire

Vampire sind die Parademonster der Wissenschaft, über kein anderes Monster wurde so viel publiziert wie über den Vampir. Der Vampir ist ein altes mythisches Wesen welches aus dem Volksaberglauben stammt. Das Wort Vampir ist vermutlich slawischen oder baltischen Ursprungs. Die Figur könnte auf antike mythologische Dämonen, wie Lamien oder Empusen zurückgehen. Vor allem im südosteuropäischen Raum wurde der Vampir im 18. Jahrhundert als scheinbar real existierendes Wesen pseudowissenschaftlich und populistisch für schlechte Ernten und Epidemien beschuldigt. Er fungierte als Sündenbock, als das „Böse“ in Person, welches man dadurch psychologisch sinnvoll für alles Schlechte verantwortlich machen konnte. Die reale Wut wurde damit gebündelt auf ein undurchschaubares übermächtiges Wesen, gewissermaßen einen lebendigen Teufel übertragen.

In der Weltliteratur existiert der Vampir seit 1748 und Heinrich August Ossenfelders Gedicht „Der Vampir oder: Mein liebes Mägdchen glaubet“. Nachdem in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts vor allem im Zusammenhang mit einer Epidemie in Serbien Vampire in der Presse auftauchten, begann man ab 1748, den Vampir auch als literarische Kunstfigur aufzugreifen, zuerst in Form von Gedichten, später auch im Roman. Der Vampir wandert in den Bereich der Kunst als seine Existenz im Aberglauben nicht mehr

länger legitimiert werden kann. Im deutschsprachigen Roman erscheint der Vampir allerdings durch den Realitätsanspruch der Weimarer Klassik erst zu Beginn des 19. Jahrhunderts. In dieser Zeit steht vor allem die Thematik der Ansteckungsgefahr im Mittelpunkt der Vampirliteratur.

Die Gestalt des Vampirs wandelte sich mit der Zeit vom hässlichen, animalischen Bauernkadaver zum blassen intelligenten Herrscher bei Bram Stroker und zum Sexsymbol und Teenie-Idol im späten 20. Jahrhundert. Das Feindbild Vampir wird zunehmend positiv konnotiert, der Vampir wird zum Rockstar, wie etwa in Anne Rices „Vampire Chronicals", welche zum Teil sehr erfolgreich verfilmt wurden. Der Vampir wird zum Idol und guten Bekannten, er erschreckt nicht länger sondern erfüllt neue Funktionen, den Wunsch nach übernatürlichen Kräften und ewigem Leben. Gerade seit den 1990er Jahren erlebt der Vampir eine Renaissance trotz oder gerade wegen der rationalen westlich aufgeklärten Ordnung. Clemens Ruthner erklärt den Vampir zum „Paradegespenst der Aufklärungsära"[243] Der Wunsch nach phantastischen Wesen in einer Zeit, in der Mythen nur mehr als Märchen belächelt werden und die Welt zumindest in großen Teilen wissenschaftlich erklärbar ist, verlagert sich in den Bereich der Kunst und Popularkultur. Ein fester Glaube an derartige Wesen scheint nicht mehr länger sinnvoll legitimierbar zu sein. Zudem entstehen aber auch neue esoterische Glaubensformen, welche auf pseudowissenschaftlichen Erklärungen aufbauen und dadurch versuchen, das Mythische zu erhalten.

Gunter Grimm sieht den Vampir als religiöse Gestalt und Umkehrung der Christus Figur. „Christus erlöst durch die Hingabe seines Blutes die Menschheit vom Bösen, der Vampir verführt die Menschen durch die Entnahme ihres Blutes zum Bösen".[244] Der Vampir ist Sinnbild für Verführung, Ausgeliefert sein an eine größere Macht und dem Ankämpfen der Menschen dagegen, teils auch des freiwilligen Opfers. Die Psychoanalyse deutete, laut Grimm, den Vampir als Archetyp für sexuelle Wünsche und Todesängste.

Im Sinne einer Religionskritik kann der Vampir für das Ankämpfen gegen die kirchliche und spirituell göttliche Übermacht stehen. Diese Deutung erscheint vor allem für die Zeit des 19. Jahrhunderts und der zunehmenden Aufklärung und Verweltlichung des

[243] Ruthner.- In: Phantastik: Kult oder Kultur?, 2003, S.215 ff.
[244] Grimm.- In: Der fantastische Film, 2005, S.41.

Bürgertums. Bram Stokers „Dracula“ kritisiert Ehemoral und Gesellschaftsstruktur der viktorianischen Ära und funktioniert, laut Grimm, auf 8 verschiedenen Ebenen. Die Ebenen bewegen sich prinzipiell an den möglichen Deutungsarten der Phantastik: Realitätskritik, Realitätsflucht, symbolische Deutung und Deutung als belanglose Unterhaltung. Dracula ist ein Adeliger, unterwirft die unteren Klassen und wird teilweise von ihnen besiegt, damit wäre die gesellschaftskritische Auslegung begründet. Als phantastische Figur führt er in eine andere Welt und steht für klare Dichotomien und Ordnungen von wahrhaft Bösem und Gutem. Einfluss für Stoker und den weitgehend populärsten und einflussreichsten Vampirroman waren wohl die Groschenheftchen und Erzählungen aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts.

Der Vampir ist in allen narrativen Medien stark vertreten und eine der bekanntesten phantastischen Figuren überhaupt. Auf der Leinwand erschien er 1922 in Friedlich Wilhelm Murnaus Stummfilm „Nosferatu“ erstmals und später im ersten autorisierten Dracula Film 1931. Da der Vampir in den frühen Filmen eine rein negative, böse Figur war und eine Identifikation mit ihm deswegen für den Zuschauer kaum möglich war, wurden im amerikanischen Film Figuren wie Frankenstein oder Werwölfe bevorzugt, da sie mehr Mitleid beim Publikum erzielen konnten. Neue Versuche wurden in den 1950er und Ende der 1960er Jahre gestartet. Gelockerte Moralvorstellungen ließen die Thematisierung von Sex und Gewalt zu, welche dem Vampir zu einem neuen Image verhalfen. Keine andere phantastische Figur steht seither so sehr für die Verbindung von sexueller Anziehungskraft und Gewalttätigkeit. So wurden die neuen Vampirfilme gerade wegen ihrer sadistischen und erotischen Szenen interessant und populär.

Ab den 1960er Jahren kamen erste weibliche Leinwandvampire auf, etwa in „La maschera del demonio“ von 1960. Deutliche Zeitkritik wurde mit dem Vampir in dem Film „Jonathan“ von 1969 geübt, in welchem Dracula als Hitler Pendant stilisiert wurde. Ende der 1970er Jahre rutschte der unglaubwürdig gewordenen Bösewicht schließlich in die Parodie, um dann ganz von der Bildfläche zu verschwinden. In den 1990er und 2000er Jahren erlebte er seine Renaissance als TV-Serien- und Leinwandheld. Sein dämonisch gewalttätiges Image wurde für die Familienunterhaltung gelockert, er erhielt vermehrt menschliche Züge und Gefühle. Damit begann der Vampir selbst zur Identifikationsfigur für das Publikum zu werden, mit ihm konnte man empfinden und mitleiden. Die sexuelle und gewaltbereite Aura blieb aber prinzipiell bestehen. Grimm spricht von einer

spielerischen Beschäftigung mit der Figur des Vampirs seit den 1990er Jahren. Der Vampir wird in dieser Zeit auch wieder parodiert, etwa im Film „Dracula - Tot aber glücklich“ (Regie: Mel Brooks) von 1995. Das gehäufte Auftreten von Vampiren in den Vampirfilmen seit den 1990er Jahren erklärt Stacey Abbott in ihrer Publikation über Vampirfilme mit dem kapitalistischen Konsumexzess. Vampire werden nicht mehr nur als einzelne Persönlichkeiten, sondern als übermächtiges Konglomerat dargestellt. Dadurch eröffnen sich neue Motivoptionen, etwa die Tötung des ältesten Vampirs bzw. des Anführers, die Auflehnung der Vampire gegen die eigene Art und Tradition.[245] Eine Annäherung an die Figur des Zombies seit George Romero fällt dabei auf.

Clemens Ruthner beschrieb die Funktion des Vampirs in politischen Texten. Vampire können als Metaphern für Unmenschlichkeit und Übermächtigkeit verwendet werden, wie etwa in der politischen Literatur von Marx und Engels.[246] Schon in der Literatur des 18. Jahrhunderts wurden sie als Sinnbild der Ausbeutung, Massenpanik und Assimilation verwendet. Außerdem wurden sie sinnbildlich für das Infektiöse eingesetzt. Eine Anti-Syphilis Kampagne der U.S. Navy setzte in den 1970er Jahren auf den Vampir als Metapher für sexuell übertragbare Krankheiten. Auch die Nationalsozialisten nutzten den Vampir als Symbol für Infektionen durch schlechtes, anderes Blut und Eugenik, etwa in Alfred Rosenbergs „Der Mythus des XX. Jahrhunderts“.

Wenngleich der Vampir im Spielfilm und der Literatur ein gerngesehener Gast ist, kommt er im Musikvideo kaum vor. Im Video von Haddaway zu „What is love“ aus dem Jahr 1993 wird durch Rückwärtsabspielung eine rückwärtslaufende Zeit suggeriert, Zeitrafferaufnahmen und scheinbar schwerelose Menschen tun ihr übriges für eine standard phantastisch-magische Atmosphäre. Der Vampir war gerade durch Francis Ford Coppolas Erfolgsfilm „Bram Stoker’s Dracula“ von 1992 medial präsent. Im Video wird der Vampir jedoch von einer sexy jungen Frau dargestellt, welche den Sänger und Protagonisten des Videos verführt und beißt. Der Sänger wird von attraktiven Frauen verfolgt und infiziert und selbst zum übersinnlichen Wesen. Die phantastische

[245] Vgl. Abbott, 2007.
[246] Vgl. Ruthner, 1996.

Darstellungsform wird nicht konsequent durchgezogen und ist hier wohl hauptsächlich als Überhöhung des Starkults anzusehen. Der Sänger wird zu einem unsterblichen übermenschlichen Wesen und natürlich in jeder Form von lebendigen und untoten Frauen begehrt. Während der Vampir in der Literaturgeschichte hauptsächlich für männliche Dominanz steht, wird hier ein weiblicher Vampir mit relativ begrenzter Macht über den männlichen Protagonisten und das Geschehen eingesetzt. Obwohl also die Frau die Übermacht eines phantastischen Monsters besitzen sollte, wird laut Konvention des Musikvideos der Sänger als stärker dargestellt. Es ist davon auszugehen, dass die phantastische Atmosphäre aufgrund der Werbewirksamkeit gewählt wurde und der Vampir als phantastische Figur eingesetzt wurde, da ihm eine sexuelle Aura anhaftet. Da der Sänger männlich ist, musste demnach ein weibliches Pendent gewählt werden. Der Vampir ist dabei eines der wenigen phantastischen Monster, welches eine weibliche Darstellung ermöglicht ohne durch Hässlichkeit das Sexappeal der Frau einzubüßen. Die phantastische Figur hat in diesem Video jedoch reine Accessoire-Funktion, mit der Tradition der Kunstfigur Vampir hat dies nicht mehr viel gemein.
Meist wird der Vampir heterosexuell gedeutet, Michael Fürst jedoch interpretiert ihn als Urtyp des homosexuellen Monsters.[247] Dies wird nicht näher begründet, dürfte aber auf die Attraktivität dieses Monsters und seine Inszenierung als Dandy zurückzuführen sein.

Mit der Popularität der Twilight Filme tauchten Musikvideos aus dem Soundtrack auf, welche Filmszenen und damit Vampirszenen enthielten. Davor wurde der Vampir hauptsächlich in den Videos von Gothic Musikern verwendet. Annie Lennox “Love Song for a Vampire” oder Creeps “Freaks” griffen das Thema auf. Im Musikvideo fand jedoch keine Adaption der Figur statt, die vorhandenen Videos beziehen sich auf etablierte filmische Vampirfiguren oder enthalten lediglich Szenen aus Vampirfilmen. In den 180 untersuchten phantastischen Videos findet sich keines mit Vampirmotiv, dies ergibt sich aus dem Ausschluss von Musikvideos mit zweitverwendeten Spielfilmszenen.

[247] Vgl. Fürst.- In: Zombie, Film, Theorie, 2011.

Geister

Geister stehen neben der Überwindung der Grenze Leben/Tod auch für die Überwindung von Zeit und Raum. Geister sind Wiedergänger ohne Körper, sie erscheinen meist durchsichtig und schwebend. Sie stehen für die Separierung der zu Lebzeiten untrennbar verbundenen Instanzen Körper und Seele. Sie können durch die Thematik der Seelenwanderung auch religiöse Züge tragen und für Auferstehung stehen im positiven wie im negativen Sinne. Ihr Ursprung kann auch in einem Pakt mit dem Teufel liegen, welcher zu ewigem Leben oder ewiger Verdammnis führt. Geister eignen sich durch ihre vielfältigen allegorischen Bedeutungen sehr für symbolische Interpretationsweisen. Sie stehen für die unsterbliche Seele oder lassen Tote für sich sprechen, um ihren Tod zu erklären.

Der Glaube an Seelenwanderungen und Geister ist in vielen Kulturen und Religionen immer noch aktuell. Dieser Glaube ist durch die Dichotomie Geist und Körper begründet. Geister sind nach wie vor Teil des Volksglaubens und eine der ältesten und weit verbreitetsten phantastischen Figuren. Da sie nicht auf spezielle Charaktere beschränkt sind sondern den Charakter der Lebenden weitertragen, bieten sie viele Darstellungsoptionen. Geister werden in allen Musikrichtungen eingesetzt, sie scheinen nicht speziell düster konnotiert zu sein. Geister werden in Musikvideos entweder narrativ oder situativ eingesetzt, in jedem Fall sind sie Bedeutungsträger und in kleine Geschichten oder Sequenzen eingebettet. Entsprechend scheint auch häufig ein thematischer Bezug zum Songtext vorzuliegen. Der Geist ist also weniger ästhetisches als narratives Element im Video. Dargestellt wird er durchscheinend und stellt verlorene Freunde oder Geliebte dar. Geister erscheinen meist in sich ruhend pazifistisch und bewegen sich kaum. Manchmal werden sie aber auch erst durch ihre Fähigkeit durch Wände zu gehen erkennbar. Geister sind nicht sexuell konnotiert, können sowohl weiblich als auch männlich auftreten. Dies dürfte durch ihre Körperlosigkeit, ihre rein spirituelle Existenz zu begründen sein. Neben ihren Fähigkeiten weisen Geister meist auch Schwächen auf, etwa dass sie keine Gegenstände bewegen können. Diese Schwächen werden im Musikvideo jedoch nicht thematisiert.

Häufig treten die Musiker selbst als Geister auf. Dies zeigt eine Ausnahmestellung dieses Monsters, da die Interpreten nur sehr selten in andere Rollen schlüpfen. In manchen Videos beeinflussen sie die Lebenden ohne deren Wissen. Damit wird eine weitere

Fähigkeit der Geister aufgegriffen, die der Beeinflussung der Lebenden, welche sie zwar bewusst oder unbewusst hören aber nicht sehen können. Im Spielfilm oder in TV-Serien gibt es oft wenige Auserwählte, welche sie sehen und mit ihnen kommunizieren können. Die Beeinflussung des Geistermusikers im Musikvideo kann allegorisch für dessen großen Einfluss auf seine Fans stehen.

Zombies

Zombies sind die klassischen hirnlosen Bösewichte des Horrorfilms und der Splatter Movies, aber auch das Musikvideo setzt sie ein, sowohl als wandelnde tote Menschen als auch in Tiergestalt. Der Zombie kann symbolisch interpretiert als Metapher für entgleisten Kapitalismus und Gier stehen. Er zeigt außerdem die Angst vor unkontrollierbaren Massen und steht ähnlich dem Vampir für Infektionen und Infiltration. Vom Vampir unterscheidet ihn jedoch seine Geistlosigkeit und seine Unattraktivität.

Der Ursprungsmythos der Zombies kommt aus dem Voodookult. Durch einen Zaubertrank/Neurotoxin wurde jemand zum Scheintot verdammt und lebendig begraben. Später wurde er dann wieder ausgegraben und, sollte er überlebt haben, zum willenlosen Arbeitssklaven gemacht. Diese Verwandlung wurde von einem Voodoopriester indiziert, entweder weil die Person diesen verärgert hatte oder weil er den Auftrag von jemandem bekommen hatte. Das verabreichte Nervengift sorgte dafür, dass falls die Person wieder aufwachte Gift und Sauerstoffmangel, das Gehirn soweit geschädigt hatten, dass die Person geistig abwesend erschien und nicht mehr klar denken konnte. Bis Ende der 1960er Jahre soll dies in Haiti als Bestrafungsritus noch praktiziert worden sein.

Der Zombie ist im Unterschied zu anderen klassischen Monstern eine Figur des Spielfilms. Er hat kaum literarische oder bildliche Vorbilder. Erste Zombiefilme der 1930er Jahre zeigten Adaptionen der Voodoo-Zombies, geistlose wiederauferstandene Sklaven. Der Ursprung der filmischen Figur liegt direkt im mythischen Denken. Anfangs wurde das Motiv gerne mit der bereits etablierten phantastischen Figur des Geistes verbunden. Die Wiederauferstandenen stellten Geister verstorbener Soldaten dar, die Verwesung des Körpers war noch nicht Teil des Motivs. Manche Spielfilme mischen die Erscheinungsform untoter Monster noch weiter durch und erschaffen Kombinationen von Mumie, Zombie und Geist. Der Vodoo-Zombie steht für eine Fremdverwandlung zum Zwecke der Bestrafung. Die populäre Figur entstand jedoch durch die künstlerische

Verarbeitung der Weltkriege und steht damit in direktem Zeitbezug. Die Sinnlosigkeit des Massensterbens im Krieg wurde mittels des massenweise auftretenden, gleichgeschaltenen Monsters verarbeitet. Der Zombie ermöglichte auch dem Verstorbenem nochmals zu begegnen, um dann feststellen zu müssen, dass seine Seele bereits nicht mehr im Körper weilte und die ersehnten Antworten nicht mehr gegeben werden konnten. Der Zombie steht somit auch für die Trauerphase der Überlebenden des Krieges. Der grenzüberschreitende Wunsch, die verstorbenen Söhne zurückzubekommen, und der Schrecken über deren mentale Veränderung durch den Krieg wurde im Zombiefilmen direkt thematisiert. Der Zombiefilm ermöglichte es durch die Taktik der Verschleierung des Realen in der Phantastik, Kriegsgeschehen noch während oder kurz nach Ende des Krieges künstlerisch anzusprechen.

In den 1930er Jahren stand der Zombie in Amerika auch für die Angst vor unterdrückten Massen, vor allem der schwarzen Bevölkerung. Zombies waren oft Schwarze, zudem fast immer nur Männer, da man Frauen nicht gerne derart unattraktiv darstellen wollte. Legitimationen für die Zombies werden ebenfalls in dunkelhäutigen Personen gesucht, um auf den Ursprung im Voodoo hinzuweisen. Auf den Voodoopriester wird allerdings oft nur verbal verwiesen, da man den 1930er Jahren keine großen Rollen an schwarze Schauspieler vergeben wollte. Das Böse kommt für den damals von Weißen dominierten Spielfilm aus der schwarzen Bevölkerung, schließlich musste diese sowieso immer als Sündenbock herhalten.

In den 1940er und 1950er Jahren wurde das abgenutzte Motiv des Voodoo Zombies höchstens noch für parodistische Zwecke genutzt.

Das heutige Bild der Zombies, sowie deren Fähigkeiten und Schwächen, wurde mit den Filmen George Romeros in den 1960er Jahren bestimmt. Die zeitkritische Funktion der Zombies wurde aktualisiert, der Zombie wurde zum Sinnbild kapitalistischer Gier. Romeros Filme machten den Zombie erst richtig populär und zum neuen kulturellen Archetypen. Zudem kam die Thematik des Infektiösen hinzu, welche auch beim Vampir beobachtet werden kann. Zombies wurden ansteckende kannibalische Monster, deren einziges Ziel der Verzehr von Menschenfleisch war. Sie waren keine Sklaven, wie die Voodoo-Zombies, sie existierten nur zur rücksichtslosen Befriedigung ihrer eigenen Bedürfnisse. Die Aids-Thematik und Entdeckung anderer ansteckender Krankheiten gaben dem Motiv, vor allem der Infektiosität, seit den 1980er Jahren neue Bedeutung. In

Romeros Filmen gibt es keine Magie, der Zombie entsteht nicht durch eine Fremdverwandlung. Die narrative Struktur des Spielfilms forderte allerdings dennoch eine Legitimation. So wurde der Ursprung der Zombies in einem Virus, einer Verstrahlung, einer technischen Veränderung etc. gesucht. Der Schrecken der Zombies wird durch die Unausweichbarkeit und Unsteuerbarkeit ihrer Entstehung durch Umwelteinflüsse und technischen Fortschritt erzeugt. Der Zombie ist damit vielleicht die aktuellste phantastische Figur.

Zombies weisen weniger Unterschied zu ihrem menschlichen Gegenüber auf als andere Monster. Die körperliche Verwesung des Zombies bietet jedoch wenig Identifikations- oder Projektionsfläche. Die Identifikation findet wenn, dann in Form der Angst vor dem eigenen geistlosen Zustand, durch Erkrankungen wie Alzheimer oder Demenz statt. Der Ekelfaktor des verwesenden Körpers spricht gegen eine Erotisierung. Der Zombie stellt die Überhöhung des menschlichen Alterungsprozesses und die menschliche Angst vor körperlichem Abbau und Unzulänglichkeit dar. Dieses Monster überwindet den Tod, wie auch der Geist nur halb, nur körperlich. Der Zombie kann damit als Gegenpart des Geistes gelten, welcher nach dem Tod nur noch als Seele wiederkehrt. Die Attraktivität des Vampirs ist darin begründet, dass die Zeit für seinen Körper stillsteht, dieser unverändert bleibt, während der wiedergekehrte Körper des Zombies den biologischen Verwesungsprozessen ausgesetzt ist, welche der Körper auch im Grab durchlaufen würde. Seine Wiederkehr ist also nur für begrenzte Zeit, damit ist er das einzige den Tod überwindende Wesen, welches diesem nicht dauerhaft entkommen kann. Die begrenzte Zeit des Spielfilms thematisiert das Ende der Verwesung allerdings meist nicht, eher werden die Zombies auf andere Art schon früher erledigt. Romero bezeichnete Zombies aufgrund ihrer vielen Schwächen und relativen Machtlosigkeit als „lower-class monsters“[248], was für ihn ihren eigentlichen Charme ausmache.

Neuere Zombies sind oft schneller und intelligenter bzw. kompetenter als die der 1960er und 70er Jahre. Sie sind lernfähig und damit noch bedrohlicher. Hier dient Umberto Lenzis Film „Großangriff der Zombies“ als Vorbild. Die Filme der 1980er waren von Brutalität und kaum vorhandenem Inhalt geprägt. Die Zensur schwächte die Brutalität und nahm ihnen damit jeden Sinn. Das Genre starb bis in die 2000er Jahre fast aus. Erst dann erlebte

[248] Nach: Fürst.- In: Zombie, Film Theorie, 2011, S.100.

der Zombiefilm eine Renaissance mit zahlreichen Remakes erfolgreicher Zombiefilme und Comic-Verfilmungen. Damit befindet sich auch diese Figur, wie viele andere, bereits im Stadium von Archivierung und Zitat. Der Zombie ist allerdings das jüngste klassische bzw. archetypische Monster. Romeros Filme zeigten nicht die Sünden der Vergangenheit sondern aktuelle Zweifel und Probleme, ansteckende Krankheiten, Gefahren der Machtgier und die Schattenseiten der modernen Medizin.

Die Besonderheit der Zombies im Musikvideo besteht darin, dass nicht nur menschliche sondern auch tierische Zombies auftreten. Der Zombie tritt im Musikvideo meist, wie im Spielfilm, als Schreckensfigur auf, wenngleich dies teilweise parodistisch relativiert wird. Im Video zu „Heads will Roll" der Yeah Yeah Yeahs tritt ein Zombie als Tänzer auf. Abgesehen von seinem Äußeren unterscheidet ihn dabei nichts von einem menschlichen Tänzer. Michael Jackson tritt in seinem berühmten Video „Thriller" selbst als Zombie auf, gewöhnlich findet sich der Zombie jedoch in narrativen oder illustrativen Sequenzen neben der Performance. Rob Zombie setzt den Zombie entsprechend seines Images besonders häufig in seinen Videos sowie seinen Spielfilmen ein.

Lebendige Puppen und Objekte

Diese Kategorie beinhaltet alle beseelten, beweglichen oder sprechenden Gegenstände und Pflanzen. Zwar überschreiten sie die Schwelle zwischen Totem und Lebendigen, sind aber keine Wiedergänger, sondern werden erstmals lebendig. Diese Kategorie könnte ebenfalls zu dem Bereich der Mischwesen gezählt werden, da häufig etwa Objekte mit Beinen oder Gesichtern versehen werden. Nur selten wird der Prozess der Metamorphose vom leblosen zum beseelten Ding wirklich dargestellt. Puppen kommen in phantastischen Videos prinzipiell häufig vor, aber nur zum Teil auch selbst als phantastische Wesen.

Das lebendige Ding könnte seinen Ursprung im Animismus Glauben haben, welcher alles als beseeltes Ding wahrnimmt. Pflanzen und Tiere werden zu Naturgeistern- und Dämonen. Antike Darstellungen von Göttern in Menschengestalt beinhalteten oft beseelte Gegenstände. Im alten Ägypten wurden viele Symbole oder Schriftzeichen lebendig dargestellt. Lange Zeit versuchte man, Alltagsgegenständen, Möbeln, Kleidern und Waffen die Stärke des Tieres zu verleihen, indem man sie mit tierischen Körperteilen verzierte. So

war etwa der löwenbeinige Thron beliebt, der gehörnte Helm oder der Waffengriff als Schlange bzw. gehörntes Tier. Manche lebendigen beseelten Dinge sind wohl auf eine schlichte Formassoziation des Künstlers zurückzuführen, welcher Augen und Beine an einem Objekt anhängte. Auch im Märchen wurden Gegenstände und Pflanzen oft lebendig, bekamen Beine und Gesichter, oder sprachen und bewegten sich auch ohne diese. Etwa in Grimms Märchen „Strohhalm, Bohne und Kohle".

Das Motiv der zum Leben erweckten Puppe ist ein häufig auftretendes, es kann für die Kreation einer neuen „Rasse" stehen oder Erhebung der Marionette über ihren Puppenführer. Die belebte Puppe ist somit stark mit dem Schöpfungsmotiv verbunden. Im Video zu Marilyn Mansons „Tourniquet" wird der Schöpfungsprozess visualisiert. Der Sänger stellt sich damit entsprechend seines Images auf eine Stufe mit Gott bzw. sieht sich als Gegenspieler, als Alternative. Im Horrorgenre wird die lebendige Puppe besonders gerne eingesetzt.
Laut Paul Coates[249] können lebendige Puppen auch ein Spiegel des Ich sein, eine Exteriorisierung ungeliebter Teile der Persönlichkeit. In der Psychotherapie etwa werden immer wieder Puppen zur Projektion und Veranschaulichung eigener oder fremder Persönlichkeitsteile genützt.

Künstliche Menschen

Die Mythen der Erzeugung künstlichen Lebens gingen, laut Vallant immer von den neuesten Mitteln der Technik aus, so etwa die Tonmenschen der Antike bzw. heute die Roboter und Cyborgs. Cyborgs werden aufgrund ihrer zusätzlichen Eigenschaften als Mischwesen im Kapitel der Mischwesen behandelt. Im Film stehen Roboter oft für gleichgeschaltene Massen und können damit stellvertretend für politische Gleichschaltung in der Realität stehen. Vielfach wird das nicht eigenständige Denken, die Kontrolle durch Außen thematisiert.
Als Legitimation der Schöpfung neuen Lebens durch den Menschen wird in narrativen Beiträgen häufig die Entschlüsselung alter alchemistischer Theorien genannt. In Rolf

[249] Vgl. Coates, 1988.

Aurichs Publikation wird auf die Nähe von Animismus und Animation hingewiesen, beide stehen für die Beseelung von nicht lebendigem Material. Selbst tote Schauspieler werden für den Film zumindest für einzelne Szenen aufwendig technisch wiederbelebt, um auf der Leinwand wieder komplett lebendig zu erscheinen.[250]

Seit der Antike träumt der Mensch von der eigenen Schöpfung. Daidalos soll hölzerne Figuren entwickelt haben, welche laufen konnten, Hephaistos sprach von Eisenfiguren bei König Minos, welche sogar Kinder zeugen konnten. Prometheus soll Menschen aus Ton erschaffen haben, welche später zum Leben erweckt wurden. Der Antike Mythos liefert also viele Quellen für die Erschaffung künstlichen Lebens. Neue mechanische Technik kam aus Byzanz und Arabien nach Griechenland. Klaus Völker schrieb über die „ orientalischen Wunderwerke magischer und mechanischer Kunstfertigkeit“.[251] Das noch Unverständliche wurde also mit dem Magischen identifiziert, neue Technik und Magie stehen sich immer noch nahe. Neuen technischen Errungenschaften begegnet man gerne mit Unglauben, Abneigung aber auch Faszination. Erst mit Galilei wurde die Mechanik nicht mehr länger als Überwindung sondern als Anwendung der Naturwissenschaft verstanden.[252] Dem späteren Papst, Erzbischof Gerbert von Aurilliac wurden sprechende Statuenköpfe nachgesagt. Albertus Magnus soll einen eisernen sprechenden Türsteher besessen haben. Die Alchemisten versuchten der natürlichen Zeugung nahezukommen und den Prozess von Zeugung, Schwangerschaft und Geburt auf ihre Versuche zu übertragen. Dadurch sollte Neues entstehen, neues Gestein oder sogar neues Leben. Sie sahen dies als Mittel und Weg zur Unsterblichkeit an. Auch im Film des 20. Jahrhunderts wird diese Tendenz aufrechterhalten, so schwimmt beispielsweise Frankensteins Monster in einer Art Fruchtwasser. Von der Kirche wurden Tendenzen des Menschen, sich selbst zum Schöpfer zu machen, als ketzerisch angesehen, gelungene Versuche oft als Pakt mit dem Teufel gedeutet. Die Alchemisten glaubten in Anlehnung an den babylonischen Schöpfungsmythos auch daran, dass Körper zerstückelt und wieder zusammengesetzt werden konnten und erst die Zerstörung eines Dinges Neues erschaffen würde. Dieser Glauben spiegelt sich später in der Erzählung von Frankenstein und vielen anderen. Der Opferglaube, das lebendige Opfer zur Schöpfung von Neuem hat sich in verschiedenen

[250] Vgl. Aurich, 2000.
[251] Nach: Jestram, 2000, S.14.
[252] Vgl. Vallent, 2008.

Religionen erhalten, wenngleich dies heute kaum mehr praktiziert wird. In der Literatur um 1800 kam es zu einem verstärkten Auftreten des Motivs des künstlichen Menschen.[253]

Frankenstein, der Prototyp des künstlich erschaffenen Lebewesens wird von Markus Winkler[254] als moderne Adaption des Mythos von Prometheus gesehen. Mary Shelley ließ sich jedoch auch stark von der damals schon populären Figur des Dracula beeinflussen.
Künstliche Menschen, wie Golem oder Homunculus sind Zwischenformen aus beseeltem Objekt und Mischwesen, da sie oft Eigenschaften aus beiden Kategorien vereinen.
Da sie im Musikvideo kaum vorkommen, werden sie hier nicht weiter behandelt.

Eine Sonderform des künstlichen Menschen ist die Alraune. Der Mythos besagt, dass die Alraunwurzel echtes menschliches Leben hervorbringen kann. Der Mythos hat seinen Ursprung in einer realen Pflanze und kulturellen Praxis. Die echte Alraunwurzel hat narkotisierende Wirkung und wurde Straftätern vor der Hinrichtung verabreicht.
In der christlichen Kunst gibt es die Darstellung des Jessebaums, wobei ein Baum aus dem schlafendem Jesse wächst. Dieser trägt oft menschliche oder tierische Köpfe. In den Märchen aus tausendundeiner Nacht gibt es die Insel Wahwak, wo Bäume mit Menschen und Tierköpfen beheimatet sind. Aus der alten Reiseliteratur sind Bäume, welche Tiere gebären, überliefert[255]. Das Wachsen von Lebewesen an Bäumen, also die Veränderung genetischer Gesetzte, ist ein reiches Thema vor allem der visuellen phantastischen Künste. Im Musikvideo zu „Heart-shaped box“ von Nirvana wachsen menschliche Föten an einem Baum.

Die Kategorie der lebenden Toten weist in anderen Künsten noch weitere klassische Monster auf, etwa den Guhl, oder die Mumie.

---

[253] Vgl. Vallant, 2008.
[254] Vgl. Winkler, 2003.
[255] Etwa bei Jehan de Mandeville, 14. Jhd.

Mutanten

Mutanten sind eine Zwischenform zwischen Mischwesen und metamorphen Wesen. Sie stellen nicht die Metamorphose von einem in ein endgültiges anderes dar, sondern entweder die konstante Veränderung oder die bereits abgeschlossene Mutation von einzelnen Teilen des Körpers. Der Grundkörper bleibt dabei allerdings derselbe. Die Grenzen zur Körper(teil)kombination sind fließend und können nur innerhalb einer Narration überhaupt eindeutig thematisiert werden. Es handelt sich jedoch klar um Mutanten, wenn einzelne Körperteile keinem bestimmten Ursprung zugewiesen werden können, also eher Wucherungen oder Verzerrungen eines Körperteils, als eine Kombination mehrerer Körper/Pflanzen darstellen. Während Mischwesen für die Kombination mehrerer Wesen oder Teile in einem Körper stehen, sind Mutanten und Gestaltwandler metamorph und stehen für verschiedene Gestalten eines Lebewesens zu unterschiedlichen Zeiten. Ihre Verwandlung kann endgültig sein oder sich ständig weiterformen. Sie sind allerdings immer in einem Körper und nicht zu unterschiedlichen Zeiten in unterschiedlichen Körpern.

Zu dieser Kategorie kann auch die Vervielfältigung einzelner Körperteile zählen, welche in der Mythologie sowohl göttlichen als auch dämonischen Wesen zugeschrieben wird. Sehr beliebt seit den frühen Hochkulturen ist das Motiv der Doppel- oder Vielköpfigkeit, manchmal auch nur der Vervielfältigung des Gesichtes, zudem kann der Kopf oder das Gesicht an anderer Stelle des Körpers bzw. mit verlängertem oder ohne Hals platziert werden. Während im asiatischen Bereich Götter oft mit mehreren Köpfen und Armen ausgestattet werden, sind es im westlichen Bereich eher Monster, wie Cerberus oder Drache, welche mehrere Köpfe tragen. Mehrköpfigkeit tritt vor allem in Indien und Tibet stark auf, während sie in der europäischen Kunst eine untergeordnete Rolle spielt. Die christliche Kunst kennt jedoch die Dreifaltigkeit, sowie die Dreiköpfigkeit von Höllenhunden und Teufel. Dreigesichtige Darstellungen können auf die antike Göttin Hekate mit drei Gesichtern zurückgeführt werden. Aus der römischen Mythologie ist der Gott Janus, als Gott des Anfangs und des Endes bekannt.

In der Parodie dient die Mehrköpfigkeit oft der Darstellung unechter Menschen, bzw. nicht loyalen Verhaltens und Doppelmoral. Ebenso eignen sich miteinander verwachsene Lebewesen für eine derartige Deutung. Bekannte Mutanten sind etwa Schwanenhälsige, Bauchgesichter, außerdem Kopflose etc., sie tragen jedoch keine bekannten Namen, wie

viele der Mischwesen. Auch im Gesicht werden Adaptionen vorgenommen, häufig sind der Einäugige, der Gesichtslose und der Vieläugige. Gesichtslose werden etwa im White Lies Video zu „Death“ gezeigt. Sie könnten ein Zeichen für die Gesichtslosigkeit und Unvorhersehbarkeit des Todes sein, wodurch das Motiv mit den Figuren der Überwindung des Todes in Verbindung gebracht werden kann.

Das Auge ist ein beliebtes Körperteil für phantastische Mutationen des Körpers, es wird an unterschiedlichen Stellen des Körpers gesetzt oder mit anderen Körperteilen verbunden, es erscheint etwa auf der Handfläche, wie bei der „Hand der Fatima“/Hamsa, einem Abwehr- und Schutzsymbol des Islams und Nahen Ostens. Das Auge in der Handfläche wurde in zahlreichen Werken der bildenden Kunst global aufgegriffen und findet sich auch in Musikvideos wieder, etwa in den Videos der Band „Tool“. Musikvideos nutzen die Veränderungen des menschlichen Körpers entweder zur Demonstration technischer Machbarkeit oder stark symbolisch.

Auch der Verlust von Körperteilen, wie in Madonnas „4 Minutes“ kann zum Bereich der Körpermutationen zählen. Madonna selbst erscheint im Video kurz ohne einen Teil des Unterkiefers. Die Kürze dieses Moments verdeutlicht, wie selten derartige Mutationen vor allem bei weiblichen Popsängerinnen sind. Madonna versuchte jedoch im Laufe ihrer Karriere gerne, mit etablierten Regeln zu brechen, hier tut sie es zwar allerdings nur für einen sehr kurzen Moment, während der Rest des Videos bekannten Konventionen entspricht.

Aliens

Aliens werden nach ihrer Herkunft und nicht nach .ihrem Erscheinungsbild klassifiziert. Trotzdem entstanden vor allem durch den Spielfilm spezielle Darstellungskonventionen z.B.: überdimensionale Köpfe als Zeichen höherer Intelligenz oder grüne Hautfarbe, da man die Hautfarbe wohl immer noch als zentrales Merkmal der Unterscheidung verschiedener Ethnien ansah. Prinzipiell kann ihr Erscheinungsbild jedoch anderen Monstern, vor allem Mutanten gleichen. Sie werden beinahe immer humanoid dargestellt. Dies mag am begrenzten Vorstellungsvermögen liegen aber auch an der Konvention, intelligentes Leben immer mit der eigenen Spezies zu identifizieren.

Aliens bedeuten einer Erweiterung der Perspektive außerhalb unseres Planeten oder sogar unseres Sonnensystems. Die Ferne ermöglicht eine alles legitimierende Grundlage

phantastischer Elemente. Der Alien eignet sich außerdem aussprechlich gut für narrative Phantastik und den Einbruch des Phantastischen. Dieser tritt konventionell durch seine Ankunft auf der Erde, oder durch seine Entdeckung durch den Menschen ein.

Über Aliens in der Kunst gibt es fast gar keine Literatur, dies scheint ein bisher stiefmütterlich behandeltes Thema zu sein. Katharina Sacha-Eisleb[256] befasste sich mit dem Alien zwar vorwiegend in Bezug auf den viktorianischen Roman, stellte aber 3 Grundtypen von Aliens fest, welche auch bis ins 20. Jahrhundert wirkten, den Engel, den Menschen und das Monster. Damit ist gemeint, dass im 19. Jahrhundert Aliens meist sehr menschenähnlich und positiv auftraten, manche wiesen aber bereits Züge grauenhafter Monster auf, vor allem nach Orson Wells Romanen. Paradiesisch utopische Welten weisen meist engelsartige außerirdische Wesen auf, welche im Gleichgewicht von Ratio und Spiritualität leben. Der außerirdische Engel entspricht der Wunschvorstellung nach der Vereinbarkeit von Religion und Wissenschaft, hoch intelligente außerirdische Wesen zweifelten in den Geschichten nicht an einer göttlichen Existenz sondern konnten diese rational erklären. Im Paradies sind Ratio und Glaube miteinander vereinbar, die Natur wohlwollend, alle Lebewesen tugendhaft, die Beziehung Mensch, Tier und Pflanze harmonisch, ohne Leid und Verbrechen. Diese utopische Vorstellung zeugt von dem Wunsch der Realitätsflucht. Ebenso wurde der Alien allerdings als Projektionsfläche menschlicher Probleme angewandt. Neue Einblicke in Naturgesetze, Evolution und Geologie warfen alte Ordnungen durcheinander, auch die Pluralitätsdebatte führte zur medialen Verarbeitung des bis heute aktuellen Themas außerirdischen Lebens. Die Figur des Aliens begleitet die Unwissenheit und Frage nach der wahrhaftigen Existenz außerirdischen Lebens. Dies macht den Alien zu einer Science Fiction Figur, welche in Zukunft eventuell nicht mehr dem Bereich der Phantastik angehören wird.

Aliens stehen in der Kunst oft für das Andere in Relation zum Menschen und machen damit den Menschen durch die Relation analysierbar. Auch werden ähnlich dem Motiv des Doppelgängers ungeliebte menschliche Eigenschaften auf ihn projiziert, um sich so distanziert mit menschlichen Problemen auseinandersetzen zu können. Mit dem Anderen soll der Blick auch auf die aktuellen Normen gerichtet werden. Aliens sind dabei nur selten Individuen, meist sind sie Typen, entweder wilde, häufig hoch intelligente,

[256] Vgl, Sacha-Eisleb, 2000.

weiterentwickelte aber kaltherzige Wesen, manchmal Engel. Weibliche Aliens werden oft als Idealbild der Frau dargestellt, engels- oder elfengleich, schwebend, unwirklich schön.
Die Science Fiction lässt die Evolution der Außerirdischen oft früher beginnen als die der Menschen, um dadurch eine Zukunftsvision für den Menschen gestalten und davor warnen zu können. Die Aliens sind oft komplett auf die Ratio fixiert und emotionslos. Teilweise wurde außerirdisches Leben auch wie menschliches Leben aus einer vergangenen Zeit dargestellt. Aliens können häufig menschliche physikalische Grenzen überschreiten, etwa fliegen, unsterblich sein oder sich im All ohne Schutz bewegen. Der Alien ist somit auch eingebettet in das Szenario der verrücktspielenden Physik.
Josef Röll weist auf den außerirdischen Charakter der Götter hin. Mythen basieren auf Göttern als außerirdische Wesen. Ihr außerirdischer fremder Charakter legitimiert dabei die Phantastik.

Im Musikvideo sind Aliens meist friedliche ruhige Zeitgenossen, welche die Ästhetik des Clips „außerweltlich“ erscheinen lassen, meist in den Farben blau und grau gehalten. Oft sind sie durchsichtig. In jedem Fall werden sie nicht, wie oft im Spielfil zur Erzeugung von Angst und Schrecken eingesetzt, sie verleihen dem Bild lediglich einen übernatürlichen Touch. Aliens sind im Musikvideo meist friedliche Zuschauer wie in der ersten Version zu Keanes „Somewhere only we know“.

VI.3.3.1 Illustrative Wesen/Ästhetik

VI.3.3.1.1 Mischwesen und Fragmentierungen

Mischwesen unterscheiden sich von Mutanten oft nur sehr schwer. Der grundlegende Unterschied liegt in der fehlenden zeitlichen Struktur. Die Mutation war nicht immer da, der Körper ist/war einer Metamorphose unterworfen, während die Körperkombination meist ohne zeitliche Struktur und Legitimation auskommt. Fehlt die narrative Struktur ist allerdings auch die Zuordnung schwer zu treffen.
Für klassische Mischwesen liegen vielfältige Entstehungsmythen vor. Ihre Erklärungen können mitunter auch eine Metamorphose beinhalten, diese wird in der Kunst jedoch kaum thematisiert. Jedenfalls sind sie nicht ganz klar von den metamorphen Wesen zu trennen.
Mischwesen und Mutanten scheinen hauptsächlich den bildgebundenen Künsten eigen zu sein, da sie durch ihre Ästhetik wirken, wohl stärker, als wenn ihre Erscheinung erst erklärt

und beschrieben werden müsste. Der Unterschied zwischen Mischwesen und metamorphen Wesen besteht darin, dass bei ihnen zwei oder mehrere Körper(teile), bzw. Objekte in einem Körper zur selben Zeit vereint sind und keiner weiteren Verwandlung unterworfen sind. Metamorphe Wesen dagegen besitzen einen einheitlichen Körper, der sich jedoch im Laufe der Zeit in einen anderen Körper verwandelt. Metamorphe Wesen sind demnach eher zeitliche phantastische Wesen und Mischwesen eher räumlich/körperlich bezogene phantastische Wesen. Mutanten stehen irgendwo dazwischen.

Mischwesen sind die frühesten bekannten Formen phantastischer Kunst. Darstellungen verschiedener Lebewesen im selben Körper vereint finden sich schon im alten Mesopotamien und Ägypten. Seit den frühen Hochkulturen blieben viele Monster und Mischwesen konstant mit ähnlichem Erscheinungsbild bestehen, während sich Inhalte und Bedeutungen wandelten.
Mischwesen sind Ausdruck der Faszination für die Tierwelt. Ersehnte und faszinierende Attribute der Tiere wurden versucht auf den Menschen zu übertragen. Dies waren vor allem Flügel, Giftstachel, Hörner, Hufe, Gebisse, Pranken und Schwänze. Mode spricht von einer recht vagen Tendenz früherer Mischwesen eher mit Tierkopf und Menschenleib (z.B. im alten Ägypten), später mit Tierleib und Menschenkopf (im antiken Griechenland) und noch später mit einzelnen tierischen Attributen am Menschenkörper (frühe Neuzeit). Dies ist mit der früheren Verehrung für das Tier zu erklären, welches als höher als der Mensch angesehen wurde und verehrt wurde. Später sah man das Tier als dem Menschen untertan und zähmbar an, war aber dennoch von der Kraft seines Körpers fasziniert. Ein überlegenes Wesen sollte allerdings den menschlichen Verstand, also menschlichen Kopf und Gehirn aufweisen gepaart mit der Kraft des tierischen Körpers. Mit zunehmender Verachtung und Unterwerfung des Tieres wurde es dann nur noch als Attribut, als Aufbesserung des menschlichen Körpers verstanden. Auch in Schmuck und Kleidung sowie Möbeln wurden die verstärkenden Tierattribute aufgenommen.

Während frühere nordische Völker anthropomorphe, menschenähnliche Dämonen hatten, wie Hausgeister, Druckgeister, Zwerge, Riesen oder Kobolde, gab es bei

Mittelmehrvölkern vor allem Mensch/Tier Kombinationen wie Nixen oder Sirenen.[257] Der Reichtum klassischer Mischwesen stammt daher aus dem Mittelmeergebiet, während nordische Märchen mit wenigen Figuren, vor allem Riese, Zwerg, Teufel, Drache und der weisen Frau auskamen. Die Illustration menschlicher Züge von Tieren in der Literatur wurde oft mit einer Vermenschlichung der Tiere illustriert. Urvölker glaubten an eine stärkere Verbindung von Mensch und Natur und nur geringe Unterschiede zwischen Mensch und Tier. Die Überschreitung dieser Grenze Mensch/Tier ist demnach einfacher denkbar als in einer Kultur, welche versucht sich deutlich vom Tier abzuheben.

Neben mythischen Erklärungen werden Mischwesen manchmal auch mit Missbildungen von Mensch und Tier verglichen, welche als Basis für die Kreation von Wesen mit zu viel oder zu wenig Körperteilen und Deformierungen sein sollen. Auch Ausgrabungen spezieller Skelettfunde sollen als Legitimation oder Ursprung phantastischer Figuren, wie Drachen gelten.

Heinz Mode[258] verortet in seiner 1983 erschienenen Publikation über Dämonen und Mischwesen in der Kunst 5 verschiedene Kategorien von Mischwesen, wobei ich nicht alle seiner Kategorien zu den Mischwesen zähle, da sie keine Vermischungen mehrerer Körper darstellen sondern die Adaption eines einzigen, bzw. die Zerstückelung. Modes Kategorien lauten: 1. Tiermenschen (Mischwesen aus Mensch und Tier in menschlicher Haltung) 2. Menschtiere (Mischwesen aus Mensch und Tier in tierischer Haltung) 3. Verschiedene Tiere in einem Körper kombiniert. Kategorien 4. und 5 zählen laut meiner Klassifizierung nicht zu den Mischwesen, sondern sind eigene Kategorien: 4. Vervielfältigungen oder Vereinfachungen 5. Vermenschlichte Gegenstände

Die Mythologie wies den bekannten Mischwesen Geschlechter zu. Während Kentauren fast ausschließlich männlich waren, wurden Fisch und Vogelmenschen vorwiegend weiblich dargestellt. Diese Konventionen blieben in der phantastischen Kunst erhalten.

Im Musikvideo finden nur wenige bereits bekannte Mischwesen Verwendung.

Christoph Vallant weist in seiner Studie zu Hybriden, Klonen und Chimären darauf hin, dass es mittlerweile reale Mischwesen aus verschiedenen Lebewesen oder Mensch und

[257] Vgl. Brunner Ungricht, Gabriela, 1964.
[258] Zur Geschichte der Darstellung von Mischwesen vgl. Mode, 1983.

Maschine gebe, dieses Sujet demnach an Phantastik verloren habe. Vallant definiert 5 verschiedene Formen realer Mischwesen: Hybride, welche durch den Einbau tierischer oder technischer Organe oder Körperteile zum Mischwesen werden; Klone; Chimären, Humanoide mit artfremden eingebauten Genen; Cyborgs, komplett künstliche aber menschlich denkende Wesen und Biomaschinen, artifizielle lebende Organismen mit synthetischem Genom. Unkonventionell ist Vallants Einordnung des Cyborgs gewissermaßen nicht als Mischwesen sondern als menschlich denkenden Roboter, während Cyborgs meist mit einer Verbindung von Mensch und Maschine beschrieben werden. Bei Vallant würden diese Wesen in den Bereich der Hybride fallen. Viele dieser Lebensformen sind bereits Realität und Alltag geworden, andere befinden sich im Bereich der Forschung und Entwicklung. Biomaschinen sind zumindest in menschlich denkender Form noch Zukunftsgedanken und eher im Bereich der Phantastik angesiedelt als etwa Cyborgs.[259]

Verselbstständigte Körperteile stammen aus dem Mythos der Seelenstoffanschauung, einem Bereich der Todesmythen. Der Mythos besagt, dass auch einzelne Teile des Körpers für sich lebensfähig seien, in jedem wäre die Seele für sich enthalten. Außerdem gab es den Mythos, dass korrekt wieder zusammengesetzte Leichen lebendig werden könnten. Luis Vax sah das phantastische Motiv vom Körper gelöster Körperteile in Anlehnung an Freud als Teile des Es, welche sich verselbstständigt hätten.[260] Im Gegensatz zum Doppelgänger und der Aufspaltung der Persönlichkeit in mehrere komplette, identische Körper, werden hier einzelne Teile des Körpers abgetrennt und eventuell anders wieder zusammengesetzt. Im Musikvideo sind isolierte Körperteile ein häufig verwendetes Motiv. In den 1980er Jahren waren sie ein beliebtes Motiv der Darstellung der technischen Möglichkeiten des Mediums Video. Im Video zu „Heads will roll“ der Yeah Yeah Yeahs ist das Motiv mit der Überwindung des Todes gekoppelt. Zerstückelte Körper bewegen sich weiter, performen weiter. Die Darstellung ist jedoch sehr künstlich unrealistisch gewählt und nicht auf Angst und Schrecken ausgelegt. Auch hier scheint es zwar narrativ verankerte aber trotzdem technisch fokussierte Spielerei zu sein.

[259] Vgl. Vallant, 2008.
[260] Vgl. Vax.- In: Phaicon 1, 1974.

Die häufigsten Mischwesen im Musikvideo sind Menschen mit Tierköpfen, wie etwa im Video zu „Sabrina“ der Band Einstürzenden Neubauten oder Daft Punks „Da Funk“. Bei „Sabrina“ ist ein Minotaurus, ein Mensch mit Stierkopf, bei „Da Funk“ ein Mensch mit Hundekopf zu sehen. Auch das Video zu Goldfrapps „Number I“ von 2005 zeigt kynokephale Wesen. Diane Railton und Paul Watson wollen darin eine Anspielung auf William Wegmans photomontierte Kynokephale sehen, welche ihrerseits die Schönheitsindustrie thematisieren. Die Umgebung wird in den beiden Musikvideos sehr unterschiedlich dargestellt, während der Minotaurus in „Sabrina“ alleine im Untergrund, einem verdreckten heruntergekommenen Badezimmer, traurig und isoliert wirkt, ist der Hundemensch ganz selbstverständlich in die Alltagswelt integriert. Ähnlich verhält es sich mit der visuellen Einführung der phantastischen Figur, während der Minotaurus mysteriös, Schritt für Schritt enthüllt wird, ist der Hundemensch einfach wie selbstverständlich anwesend, als ob er keine phantastische sondern eine realistische Figur wäre. Der Hundemensch ist technisch nicht auf die phantastische Illusion getrimmt, sein Hundekopf ist eindeutig als Maske identifizierbar. Der Minotaurus, ein beliebtes Motiv der Kunstgeschichte und der phantastischen Literatur[261], wird im Video als gesellschaftlich anderer, als Außenseiter und nicht als Monster dargestellt, thematisch ähnlich der Darstellung in Friedrich Dürrenmatts Ballade „Minotaurus“. Das Video ist eine moderne Auslegung des mythologischen Monsters. Die technisch phantastische Illusion wird dabei angestrebt. Der Hundemensch scheint also theatraler und der Minotaurus filmischer dargestellt zu sein. Im Sinne der Phantastik erscheint das theatrale jedoch immer in einer problematischen Sonderstellung. Der Minotaurus als namhaftes bekanntes Mischwesen ist im Musikvideo jedoch die Ausnahme, etablierte antike Mischwesen werden eher gemieden. Es wird eher auf allgemeinere Formen zurückgegriffen oder neue Kombinationsmöglichkeiten versucht. Einige im Musikvideo gerne genützte Mischwesen werden im Folgenden näher betrachtet und auf ihre Herkunft untersucht. Während die ersten beiden Kapitel Mischwesen aus Mensch und Tier behandeln, steht das dritte für die Kombination aus Mensch und Pflanze und das vierte für die Kombination Mensch und Maschine. Mischwesen, welche den Menschen nicht enthalten, sind im Musikvideo äußerst selten und werden deshalb nicht gesondert behandelt.

[261] Erste Funde der Darstellung von Stiermenschen sind bereits aus dem alten Mesopotamien bekannt.

Kynokephale

Als Beispiel für ein weit verbreitetes Mischwesen ohne konkreten Namen oder Entstehungsmythos gehe ich beispielhaft und wegen seiner Verwendung in mehreren Videos auf den Kynokephal ein. Hundemenschen[262] sind in Literatur und Kunstgeschichte seit der Antike weit verbreitet. Sie sind historisch teils positiv, als friedliebend oder negativ als bluttrinkende wilde Krieger konnotiert. Der ägyptische Gott Anubis etwa trug einen Schakalkopf. Die positive Darstellung könnte historischen Ursprungs sein. In Ktesias von Knidos „Indika" gelten sie als friedliebendes Volk. Erst seit dem Mittelalter trat eine negative Interpretation der Figur auf. In christlichen Darstellungen treten sie als zu missionierende andersgläubige Völker auf. Erzählungen von kynokephalen Kriegern nutzten die Langobarden, um ihre Gegner abzuschrecken. Keltische Männerbunde verwendeten Masken (gerne Hunde oder Wölfe) und gaben sich Tiernamen, um ihre Wildheit auszudrücken. Neben der geschätzten Stärke der Verbindung von Mensch und Tier galten diese Mischwesen aber seit dem Mittelalter auch als unberechenbar und angsteinflößend. In der nahöstlichen Mythologie wurden die Hundsmenschen u.a. als Höllenboten dargestellt. Auch im Christentum sind der Cerberus und andere Hunde und Hundeähnliche mit der Vorstellung der Hölle verbunden. Sehr verbreitet sind die Kynokephale in der südosteuropäischen Mythologie und Literatur. In dieser Tradition werden sie als grausame Menschenfresser dargestellt, vor allem junge Frauen werden von ihnen gejagt. Hier können Parallelen zur Figur des Rotkäppchens im gleichnamigen Märchen der Gebrüder Grimm beobachtet werden. Eine bisher ungeklärte Ursache hat die häufige christliche Darstellung des heiligen Christophorus mit dem Hundshaupt. Erklärungen geben seine östlichen Herkunft, oder eine Bestrafung als Ursache an. Die Herkunft wurde dabei aufgrund der phantastischen Reiseberichte, welche die hundsköpfigen Völker in Indien vermuteten, als Legitimationsfaktor genutzt.

Das Motiv unterlief vor allem im Zuge der Türkenbelagerung eine Wendung, die andersgläubigen Türken wurden in der Kunst monströs dargestellt, oft als Hundsköpfige. Ähnlich dem Werwolf wird auch dem Kynokephal teils ein übermäßiger Haarwuchs am

[262] Ausfühlichere Informationen zu Kynokephalen: Kretzenbacher, 1968.

ganzen Körper nachgesagt. Hypertrichose gilt auch noch weiteren phantastischen Wesen als ästhetisches Merkmal, etwa bei Wald- und Höhlengeistern. Der Hauptcharakter des Daft Punk Videos wird jedoch nicht aufgrund seines Aussehens sondern aufgrund seines Ghettoblasters diskriminiert. Die Musiker selbst erklärten, dass das Video keinen tieferen Sinn hätte, mehrere versuchte Interpretationen seien falsch. Die Tatsache, dass die Erwartungshaltung der Diskriminierung des Hundskopfes aufgrund seines Aussehens nicht erfüllt wird, lässt jedoch Selbstzweifel an diesen Erwartungshaltungen aufkommen und damit an der immer noch währenden Konvention des Rassismus und der gesellschaftlichen Ausgrenzung aufgrund des äußeren Erscheinungsbildes. Obwohl dieser Rassismus vielleicht nicht selbst gelebt wird, erstaunt die eigene Erwartungshaltung gegenüber der als natürlich angenommenen Diskriminierung des Anderen. Die phantastische Figur steht hier, wie so oft stellvertretend für das Andere.

Geflügelte Menschen und Tiere

Eine häufig auftretende Sammelform der Mischwesen sind die geflügelten Wesen. Der Traum vom Fliegen veranlasste den Menschen, diversen Tieren und menschlichen Figuren in der Mythologie und der Kunst Flügel anzuhängen. Die populärsten Beispiele sind Engel und geflügelte Dämonen, Feen, Drachen und Pegasusse.

Flügel sind seit der Antike die wohl beliebteste Adaption des Körpers. Darstellungen mit Flügeln kamen v.a. aus Vorderasien und Ägypten im 2. Jahrtausend v. Chr. nach Griechenland. Die Faszination für den Vogel und seine Fähigkeit zu fliegen fand verschiedenen Ausdruck, etwa in der ägyptischen Vorstellung des Seelenvogels oder der Faszination der Sprache der Vögel, welche in Mythen nur wenige Auserwählte erlernen konnten. Tauben werden in der christlichen Lehre als Symbol für den Heiligen Geist und den Frieden verwendet. Als Sigeltier wurde der doppelköpfige Adler bekannt, auch der Phönix ist beliebt. Totenvögel und die Idee der Verwandlung in einen Vogel nach dem Tod spielen eine Rolle für die Entwicklung von Mischwesen und anderen phantastischen Wesenwie Geistern. Die Verwandlung in einen Vogelschwarm thematisiert etwa Madonnas Video zu „Frozen“.

Die Fähigkeit zu fliegen steht oft auch für das ewige Leben. Vögel sind mythologisch bedeutungsvoll, sie werden als weise und mächtig, mitunter als verborgene Dämonen interpretiert. Sie beobachten den Menschen, können ihm aber auch Dienste erweisen. Ihre

Sprache zu kennen und mit ihnen zu kommunizieren, ist in der Sage nur wenigen Eingeweihten vorbehalten und muss sich hart verdient werden. Die Fähigkeiten fliegender Lebewesen versucht der Mensch seit langem technisch nachzuahmen. Die Überwindung dieser Grenze steht meist für eher göttliche positive Wesen. Schließlich wird die Himmelssphäre und deren Erreichung nur positiven Wesen zugeschrieben. Geister können ebenso fliegen, sie werden von ihrem nicht flugfähigen Körper befreit.

Das Erscheinungsbild von Engeln und Teufeln lässt sich, laut Mode, auf griechische Vorbilder zurückführen. Die griechische Siegesgöttin Nike kann als Ursprung für den Engel und der Satyr für den Teufel gelten. Engel kommen, wie andere christliche Symbole im Musikvideo eher in blasphemischen entarteten Versionen vor. In Rammsteins „Mein Teil" etwa wird ein Engel gerupft. Auch in R.E.M's „Losing my religion" kommen die Engel nicht gut weg. Es scheint für die rebellisch wirken wollende Musikvideokultur nicht passend, christliche Symbole in ihrer Heiligkeit unversehrt darzustellen, es wirkt authentischer, sie zu deformieren und anzuprangern. So tanzt auch Madonna in einem ihrer bekanntesten Videos „Like a prayer" vor brennenden Kreuzen. Die Engel der Musikvideos sind eher gefallene Engel, in „Losing my religion" fällt sogar tatsächlich ein Engel aus dem Himmel. Engel stehen im Musikvideo auch für die geschundene gute Seele. Der Engel, welchen ich zu den illustrativen Wesen gezählt habe, könnte jedoch aufgrund seiner narrativen Grundlagen in der christlichen Lehre auch in den Bereich der narrativ orientierten Wesen fallen. In diesem Falle würde er zu den Aliens zählen, da seine Herkunft eine außerweltliche, der Himmel ist.

Mensch-Pflanzen Mischwesen

Neben dem Mythos, dass Lebewesen an Pflanzen wachsen, gibt es auch im Bereich der Mischwesen Lebewesen, welche zum Teil Pflanze und zum Teil Mensch sind. Die Kombination Mensch/Pflanze tritt sehr viel häufiger bei weiblichen Figuren auf, während Männer eher mit Tierkörpern dargestellt werden. Dies liegt wohl an der Stille und Idylle der Natur, welche dem Frauenbild dienlicher erschien während man die Eigenschaften des Tieres, wie Rohheit und Stärke lieber dem Mann attribuierte. Die phantastischen Figuren entsprechen demnach den klassischen Rollenbildern von Mann und Frau.

Darstellungen von Baummenschen sind in der Mythologie selten aber bereits aus der Akkadzeit bekannt. In der christlichen Mythologie existiert die Ährenkleid Madonna,

welche für Fruchtbarkeit steht. Vegetationsgottheiten sind meist eine Verbindung von Pflanze und Mensch. Oft kann nicht eindeutig belegt werden, ob es sich um eine Darstellungen des Ährenkleides handelt oder um Baumgottheiten. Daphne aus der griechischen Mythologie wird in einen Baum verwandelt. Aus der Mesopotamischen Kunst sind bereits belebte Berge und Pflanzen, außerdem personifiziertes Wasser und Feuer bekannt. In Tools Video zu Schism wächst eine Pflanze aus dem Mutanten oder Alien. In „The Nobodies" zeigt sich Marilyn Manson als Baumwesen. Die Äste wachsen dabei immer aus dem menschlichen Kopf, wie auch in Darstellungen der antiken Göttin Daphne.

Cyborgs, lebende Maschinen

Der Cyborg ist das aktuellste Monster, welches auf die Angst vor technischer Übermacht verweist. Er steht nicht, wie andere Mischwesen, für die Verbindung verschiedener natürlicher Wesen, sondern für die Verbindung von Lebendigem und von Menschen Geschaffenem, für die Verbindung von technischem Objekt und Lebewesen. Dadurch steht er auch der phantastischen Figur des belebten Objekts sehr nahe. Er steht für Fremdsteuerung und Gleichschaltung, allerdings auch für die Macht der Technik und die Unbegreifbarkeit ihrer „Intelligenz". Er baut auf der Angst des modernen Menschen auf, selbst austauschbar zu sein, verbessert und ausgelöscht zu werden. Die Funktion des Menschen als Schöpfer ist hier allerdings deutlicher als beim lebendigen Objekt. Heike Jestram sieht einen Grund für die Entwicklung menschenähnlicher Roboter in dem Neid des Mannes auf die Gebärfähigkeit der Frau. Der Mann wäre biologisch nicht produktiv und würde deshalb etwas erschaffen/bauen wollen. Menschenähnliche Roboter seien Ausdruck des Wunsches auch ohne Frauen Nachfahren zu erzeugen und die natürliche Produktivität der Frau künstlich nachzuahmen.[263]

Die Vermenschlichung der Maschinen im 20. Jahrhundert trägt unterschiedliche Züge, nicht nur Menschen erhalten maschinelle Körperteile und Erweiterungen, auch das Verhalten von Computern wird nach Vorbildern des Lebens erklärt, wie etwa der Computervirus. Künstliche Körperteile existierten schon sehr lange. Bereits etwa 1000 v.

[263] Vgl. Jestram, 2000.

Chr. verwendeten Menschen künstliche Beine, im 16. Jahrhundert dann auch künstliche Hände. Heute werden für begrenzte Zeit sogar schon manche Organe und einige Funktionen des Nervensystems durch künstliche ersetzt, das Gehirn kann mit Maschinen verbunden werden, Impulse aufgenommen und etwa in Bewegung umgesetzt werden.
Künstliche Befruchtung und „Designerbabies“, Computer deren Rechenleistung die menschlichen Möglichkeiten weit übertreffen, künstliche Organe, Klone etc. verunsichern und verändern das Weltbild, die Idee der natürlichen Evolution oder Schöpfung wird neu definiert. Cyborgs sind heute mit Herzschrittmachern, einoperierten Hörgeräten etc. Realität geworden. Die damit verbundene Verunsicherung und Veränderungen im Bild des Menschen werden verstärkt in phantastischen Geschichten mit Zukunftsvisionen verarbeitet. Diese Ängste manifestierten sich im Spielfilm in den Endzeitfilmen, in welchen die Maschinen die Macht übernommen haben und die Menschheit dadurch weitgehend vernichten. Diese Filme waren besonders in den 1980ern stark vertreten. Ihre vermehrte Präsenz dürfte mit dem damaligen Aufkommen der Heim-PCs zusammenhängen, welche die Vorstellungskraft und Gedächtnisleistung des menschlichen Gehirns bereits teilweise übersteigen konnten. Der Unterschied zu anderen phantastischen Figuren liegt tatsächlich in der Aktualität und symbolischen Wirksamkeit dieser Figur in unserer Zeit. Während andere phantastische Figuren lange das Stadium der Belanglosigkeit und Unglaubwürdigkeit erreicht haben und damit hauptsächlich in psychologisierter Form, in der Parodie und im Jugendgenre einsetzbar sind, sind der Cyborg und die lebendige Maschine gesellschaftlich relevante Figuren, welche keine zeitgenössische Umdeutung benötigen, um mittels neuer Metaphern gesellschaftskritisch zu wirken, sie tun dies noch direkt. Science Fiction scheint damit die momentan am besten geeignetste phantastische Form zur Gesellschaftskritik zu sein. Sie greift keine überzeitlichen Phänomene, sondern Aktuelles und intendiert Zukünftiges auf. Auch eine religiöse Deutung lassen diese Filme oft zu, setzen sie doch den reinen, maschinenfreien Menschen anstelle des Messias, der als einziger nicht Infizierter die Welt retten kann. Der Film „Matrix“ (1999) vermittelt die Angst vor der Maschine gerade mittels des Fortschritts der Filmtechnik. Bedenklich ist, geht man nach der Deutung Christoph Hauswitschkas, die Legitimation der Terroristen in „Matrix“ und ähnlichen Filmen. In „Matrix“ kämpft eine kleine Gruppe Rebellen gegen die Übermacht der Maschine, gegen das System an. Sie lassen sich nicht unterwerfen und kämpfen mit allen Mitteln gegen das Böse, gegen die herrschende Weltordnung an. Die

positive Identifikation des Zuschauers erreichen im Film gerade diese Guerilla Kämpfer, welche ihre Überzeugung mit aller Gewalt durchzusetzen versuchen. Im Spielfilm wurde zuerst vor allem die Erschaffung des künstlichen Lebens thematisiert, später dann der Kampf der Kunstwesen gegen ihre Schöpfer. Im Film stehen Roboter oft für gleichgeschaltene Massen und können damit stellvertretend für politische Gleichschaltung in der Realität stehen. Vielfach wird das nicht eigenständige Denken, die Kontrolle durch Außen thematisiert.

Im Gegensatz zu Mutanten und Mischwesen aus Lebendem, welche meist einen tierischen Kopf mit einem menschlichen Körper verbinden, wird bei einer Verbindung von Mensch und Maschine im Musikvideo meist der Körper ausgetauscht bzw. zur Maschine gemacht und der menschliche Kopf bleibt, wie etwa im Video zu „Take me out" von Franz Ferdinand. Dies ist interessant, da für gewöhnlich gerade die Rechenleistung des Computers als dem Menschen überlegen dargestellt wird, es scheint aber wiederum eher um die mögliche künstliche Körperkraft zu gehen. Ängste treten gerade vor der geistigen Unzulänglichkeit und Ersetzbarkeit auf, unterstützt die Maschine nur den menschlichen Bewegungsapparat, dann wird eher von lebensverbessernder medizinischer Technik gesprochen und die Maschine weniger als Bedrohung sondern als Bereicherung und Hilfsmittel gesehen.

Obwohl der Cyborg, die Kombination Mensch und Maschine, sehr aktuell als Monster des 20. und 21. Jahrhunderts erscheint, gibt es bereits in der Antike Ursprünge der Verbindung von Menschlichem und Maschinellem. Die antike Automatenkunst fand ihren Höhepunkt in den Maschinen des Mathematikers und Ingenieurs Heron von Alexandria. Menschen versuchten, sich selbst künstlich nachzubauen und damit auch sich selbst zu verstehen und die Mechanismen des Lebens zu entschlüsseln. Man wollte selbst zum Schöpfer werden. Im 14. Jahrhundert wurden Automaten, etwa von Leonardo da Vinci oder dem Mathematiker Johannes Müller entwickelt. Im 18. Jahrhundert wurde versucht, automatische Musiker und Schauspieler herzustellen.[264] Erst im 19. Jahrhundert widmete man sich auch der Entwicklung von Nutzmaschinen.

[264] Etwa Jaques Vaucansons automatischer Flötenspieler.

Für Descartes war der Unterschied zwischen Mensch und Maschine klar der Geist, die Seele. Schwieriger wird die Abhebung, denkt man an die mechanische Weltsicht. Thomas Hobbes führt alles, auch die Seele, auf materiell-mechanische Vorgänge zurück. Julien Offray La Mettrie veröffentlichte 1748 seine Schrift „ L' homme machine".[265] In den 1980er Jahren entstand dann die umgekehrte Debatte z.B. bei Geoff Simons, welcher sich fragte, ob Computer lebendig sein können. Ab etwa dieser Zeit kamen auch erste lernfähige „intelligente" Roboter auf. Heike Jestram deutet die Macht der Maschinen über den Menschen etwas anders, Maschinen würden den Menschen beherrschen, indem sie ihn von sich abhängig machen. Der Mensch bedient zwar die Maschine und nicht umgekehrt, aber es besteht ein gewisser Zwang für den Menschen dies zu tun. Die Maschine muss bedient werden, man hat kaum noch Chancen ohne sie zu leben, will man sich nicht zum kompletten gesellschaftlichen und sozialen Außenseiter machen.

Teilweise sind das Motiv des Doppelgängers und des Roboters miteinander verbunden, indem der Roboter ein künstliches Double des Menschen darstellt, wie etwa in Fritz Langs Film „Metropolis". Der Roboterzwilling steht dann meist für das ultimativ Böse Andere, während der Mensch für das moralisch Gute, das Gewissen und die Seele steht. In den Filmen der 1980er Jahre wirken Roboter allerdings auch positiv als Helfer des Menschen, wie etwa im Kultfilm „Terminator". Der Roboter an sich ist jedoch kein Mischwesen, auch keine phantastische Figur, er fällt nur dann in den Bereich der Science Fiction, wenn seine Fähigkeiten die aktuell technisch machbaren Leistungen überschreiten.
Im Musikvideo tritt die Verbindung mit dem Doppelgänger sehr häufig auf, der Maschinenmensch ist austauschbar und wird nebeneinander mitunter sogar am Fließband gezeigt. Nachahmung wird auch mittels perfekt synchronem Tanz thematisiert. Treten die Maschinenmenschen jedoch isoliert auf, dann oft als Beherrscher und übermächtige Figuren. Ein Thema ist auch die Unidentifizierbarkeit des Anderen, der Überraschungseffekt, indem sich Menschen im Laufe des Videos als Cyborgs identifizieren lassen, indem Kabel und Metallteile in ihrem Körper entdeckt werden. Dies verweist auf die schleichende Vereinnahmung des Menschen durch das Technische und die

[265] Nicht erst in der Aufklärung, bereits in der Antike gab es die Vorstellung einer materiellen Seele, etwa bei dem Stoiker Zenon von Kition. Sinneswahrnehmungen würden sich nach seiner Theorie in die Seele einbrennen bzw. einen Abdruck hinterlassen.

Angst vor der unbemerkten Infiltration und Veränderung der Wahrnehmung. Durch mediale Bilder verschiebt sich die Wahrnehmung des Natürlichen. Wirklich Natürliches wird als falsch und andersartig identifiziert, um etwa medialen Schönheitsidealen zu entsprechen. Das Motiv des Cyborgs und der denkenden Maschine findet sich in allen Musikrichtungen, in der Position der mächtigen einzelnen Maschine vor allem narrativ und in der Position des Massenwesens eher illustrativ. Die Kombination Mensch Maschine kann dabei zu optisch gänzlich unterschiedlichen Mischwesen führen, vor allem wenn große Teile des Menschen durch nicht humanoid wirkende technische Teile ersetzt werden, wie z.B. in ZZ Tops Video zu „Rough boy", welches menschliche Beine mit einem aufgesetzten Bildschirm zeigt. Wird der Cyborg nicht humanoid oder weiter abweichend von dieser Form dargestellt, dann wirkt er eindeutiger andersartig und damit weniger bedrohlich für das Bild vom Menschen.

Veränderungen von Attributen und Eigenschaften

Verselbstständigung von Körperteilen

Anders als bei den metamorphen und Mischwesen, handelt es sich hierbei um einzelne selbstständig lebendige Körperteile und nicht um weitgehend vollständige Lebewesen und Objekte. Das Gespenst „Wor" trug bereits seinen Kopf unter dem Arm, ein Motiv, welches später vor allem in Horrorfilmen Verwendung fand.

Körperteile die sich in der phantastischen Kunst verselbstständigen sind die Arme und Beine, aber auch das Auge. Das Auge ist ein beliebtes Element für phantastische Adaptionen des Körpers, da es durch die visuelle Fixierung des Menschen als wichtigstes Sinnesorgan und Schlüssel zur Seele interpretiert wird. Das isolierte Auge kann in der christlichen Mythologie für das allsehende Auge Gottes stehen. Zudem gibt es den Mythos, dass man durch die Augen in die Seele eines Menschen blicken kann. Das Auge verrät vieles über den Gemütszustand, ist primäres Sinnesorgan der Informationsaufnahme. Im Musikvideo wie im Spielfilm wird die Detailaufnahme eines Auges gerne eingesetzt um Emotionen zu zeigen. Im phantastischen Musikvideo wird in diesen Detailaufnahmen oft eine Reflektion im Auge bzw. ein Objekt im Auge gezeigt. Im Video zu „Walking on the moon" von The-Dream featuring Kanye West etwa bewegt sich ein Komet durch das

Auge. Veränderte, oft rot glühende Augen stehen für eine vollendete Metamorphose, ein Monster. (z.B.: „Shot in the dark“ von Ozzy Osbourne)
Isolierte Körperteile ohne Bezug zum Körper finden sich jedoch sogar humoristisch in der TV-Serie „Die Addams Family“, wenngleich hier eine gewisse morbide Form des Humors thematisiert wird. Meist stehen abgetrennte lebendige Körperteile im Bezug zum Horrorfilm und Monster, wie den Zombies oder Vampiren. Sie dürften ihre erschreckende Wirkung bei realistisch-illusionistischer Darstellung noch nicht verloren haben. Im Cartoon sind verselbstständigte Körperteile Teil der Übertreibung und humoristische konsequenzlose Auslebung von Gewalt. Zeichentrickfiguren können in ihre Einzelteile zerfallen und sich wieder zusammensetzen ohne dass dies beängstigend oder abnormal erscheint. Es ist Teil der Konventionen des Genres und wird ohne Erstaunen akzeptiert, höchstens für lustig empfunden.

Sprechende, aufrecht gehende Tiere

Ein beliebtes Motiv im Spielfilm, vor allem im Kinder- und Jugendfilm sind sprechende Tiere. Sie sind lustige nicht beängstigende phantastische Figuren und verdeutlichen den Wunsch des Menschen nach einer problemlosen Kommunikation mit dem Tier. Man denkt hier auch an Fabelwesen und Allegorien. Tiere stehen darin oft stellvertretend für bestimmte Charaktereigenschaften des Menschen und können durch den Faktor der Verschleierung des Realen in der Phantastik die Realität ungenierter kommentieren als menschliche Figuren. Tieren kann man einfach Worte in den Mund legen, die bei einem Menschen wenig witzig oder unangebracht wären. Das sprechende vermenschlichte Tier kann somit auch für die Parodie und Satire eingesetzt werden. In Musikvideos liefert es, wenngleich die Stimme nicht hörbar ist, durch die künstlich erzeugten Mund/Maulbewegungen groteske Impulse. Im Video zu „No one Knows“ der Band Queens of the Stone age, steht ein toter Hirsch wieder auf. Der Hirschzombie steht aufrecht, lacht und redet. Hier liegt eine Kombination des Zombie Motivs mit dem des sprechenden Tieres vor.

Hexen und Magier

Hexen und Magier sind Menschen mit übernatürlichen Kräften, welche durch ihre geistige Kraft oder diverse Hilfsmittel phantastische Elemente hervorrufen können. Magie scheint

im Musikvideo ein relativ schwaches Gebiet zu sein, sie findet meist ohne menschliches Zutun statt. Selten wird mit einer Handbewegung der Akteure eine phantastische Aktion ausgelöst, die Verbindung ist allerdings meist sehr schwach. Hexen und Magier im weitesten Sinne stehen für eine externe Macht als Legitimation phantastischer Elemente. Da das Musikvideo nur sehr selten Legitimationen für phantastische Elemente einsetzt, kommen auch kaum Hexen bzw. Magier vor. Teilweise wird eine Art telekinetische, magische Energie suggeriert, indem eine Person ihre Hand auf ein in der Entstehung begriffenes phantastisches Element richtet. Eine Hexenkostümierung etc. scheint ohnehin zu überholt und lediglich parodistisch einsetzbar. Während Hexen und Magier im Spielfilm ab 2000 wieder Hochkonjunktur hatten, sind sie wohl für das Musikvideo nicht cool genug oder eher für Narrationen geeignet und vor allem für ernstzunehmende und düstere Darstellungen ungeeignet. Sie würden mitunter auch in die Kategorie der Gestaltwandler passen, da ihnen oft die Fähigkeit, ihre Gestalt zu wandeln, nachgesagt wird. In moderneren Märchen und Mythen gelten sie meist als Menschen mit besonderen Fähigkeiten. Es sind also lediglich die geistigen Kräfte, welche diese Wesen vom Menschen unterscheiden. Früher wurde ihnen aber auch eine dämonische Gestalt angedichtet und sie würden somit eher zu den Mutanten oder den Gestaltwandlern passen. Wie man zur Hexe wird, wurde historisch unterschiedlich erklärt, etwa durch Vererbung, aber auch durch Ansteckung oder durch Erlernen der Hexenkunst. Wenn Hexen in einem hässlichen äußeren Erscheinungsbild auftreten, dann sind sie meist auch böse, sind sie hübsch, dann sind sie auch gut. Diese häufige Verbindung von Ästhetik und Charakter einer Figur zeichnet vor allem das Märchengenre aus, findet sich aber auch in allen anderen Bereichen phantastischer Kunst und wird erst Ende des 20 Jahrhunderts überhaupt hinterfragt.

Zwerge und Riesen

Zwerge und Riesen gehören dem phantastischen Szenario der Größenveränderung an. In ihrem Fall werden nicht nur einzelne Körperteile proportional verändert, sondern der gesamte Körper. Anders als in Darstellungen der bildenden Kunst oder des Spielfilms werden Zwerge und Riesen im Musikvideo keine zusätzlichen Attribute wie Schwerfälligkeit, Hässlichkeit, gedrungener Körperbau etc. verliehen. Es handelt sich um

eine technische Veränderung der absoluten Körpergröße in Relation zu anderen Lebewesen und Objekten.

Riesen und Zwerge sind Figuren, die unmittelbar auf die künstlerische Überhöhung menschlicher Fehlbildungen zurückzuführen sind. Durch diesen Faktor der Übertreibung des Realen eigenen sie sich sehr gut für Parodie und Satire. Die Trennung des realen großgewachsenen oder riesenwüchsigen Menschen und des Kleinwüchsigen, von Riese und Zwerg, in der Kunst ist schwer. Die phantastischen Figuren werden vor allem in der bildlichen Relation deutlich. Das unmögliche Größenverhältnis macht hier die phantastische Figur aus, die Überzeichnung. Die Umzugsriesen des Brauchtums beginnen etwa bei einer Höhe von 3 Metern, sind also größer als die größten bekannten Menschen.[266] Bei Zwergen scheint die Unterscheidung schwieriger, hier ist weniger die Darstellungsgröße relevant, als die Übertreibung anderer Merkmale, etwa der Proportionen, Zwerge werden oft mit einem überdimensionierten Kopf dargestellt, im Märchen erhalten sie außerdem bestimmte Eigenschaften. Ihre Darstellung umfasst beinahe immer einen langen Bart und häufig eine Zipfelmütze bei friedlichen Zwergen. Kriegerische Zwerge werden dagegen ohne Mütze und mit überdimensionierter Muskulatur oft in mittelalterlicher Rüstung und mit einer Axt bewaffnet abgebildet. Der kriegerische Zwerg findet sich vor allem in Fantasy Romanen und PC-Spielen. Zwerge und Riesen werden meist als Einsiedler und eher einfältig, wenn überhaupt der Sprache fähig dargestellt. Dies korreliert mit der Ächtung behinderter anders aussehender Menschen im Leben.

Zwerge und Riesen stammen vorwiegend aus der nordischen und irischen Mythologie, während Zwerge eher aus der syrischen, ägyptischen und indischen Mythologie stammen. Sie kommen in allen Kunstformen vor, besonders im Märchen wurden sie exzessiv eingesetzt. Im Musikvideo werden sie nicht als eigenständige Figuren eingeführt, sondern lediglich ihre Größe zum Blickpunkt in Relation zu anderen Dingen gestellt. Es ist die technische Veränderung eigentlich normal großer Lebewesen, die Relation und der Prozess der Veränderung, welche dargstellt werden. Es ist also eigentlich weniger von Riesen und Zwergen die Rede sondern von geschrumpften bzw. gewachsenen Lebewesen. Eine Legitimation für den Größenwuchs oder das Schrumpfen wird im Musikvideo wie üblich

[266] Der dokumentiert größte Mensch war Robert Wadlow mit einer Körpergröße von 2,72 m.

nicht geboten. Auch die Metamorphose des Körpers selbst wird nicht gezeigt. Trotzdem ist dem Zuschauer die Veränderung der Größenrelation sofort bewusst, schließlich treten diese Riesen und Zwerge in einer weitgehend realistischen Welt auf, in welcher lediglich die Relationen verschoben sind, bzw. die angemessene Größe eines entsprechenden Lebewesens für jedermann bekannt ist. Riesen und Zwerge werden im Musikvideo nicht als klassische Figuren etabliert, welche in Wäldern oder Bergen hausen, mitunter kriegerisch sind oder als Einsiedler leben. Hexen, Zauberer und auch Werwölfe bewegen sich an der Grenze zwischen Menschlichem und Dämonischen. Es geht wiederum um die Spannung dieser Grenze, welcher Seite die Figur eher angehört, dies macht ihren Reiz aus. Zwerge und Riesen könnten gewissermaßen auch der Kategorie der metamorphen Wesen angehören. Ihre Verwandlung ist im Musikvideo oft nicht endgültig sondern variabel und beliebig veränderbar. Der Mensch wird optisch beliebig verändert und bleibt doch derselbe. Es sind Spielereien mit dem Medium und der Wahrnehmung, keine klassischen Figuren.

In der griechischen Mythologie existierten die Titanen, Riesen in Menschengestalt und die Giganten, Riesen welche oft auch als Mischwesen zwischen Mensch und Reptil dargestellt werden. Riesen sind mächtig aber auch roh und gefährlich. In den Märchen werden sie auch oft als einfältig und brutal beschrieben. Auch in der Nordischen Mythologie gibt es einen Riesen als Weltursprung und Urvater, den Riesen Ymir. Riesen sind demnach mit dem Szenario der Schöpfung verbunden. In christlichen Darstellungen wird die Übermacht Gottes meist ebenfalls mit überproportionaler Körpergröße dargestellt. Körpergröße steht für geistige Größe und Macht. Gott wird allerdings darüber hinaus menschlich dargestellt, zumal der Schöpfungsmythos besagt, dass er den Menschen nach seinem Abbild geschaffen hat. Auch in der Kunst geht die körperliche Größe oft mit Macht oder potentieller Macht einher, dafür jedoch oft mit geistiger Zurückgebliebenheit. Größe, Macht und Intelligenz scheint den mythologischen Göttern vorbestimmt zu sein und mit Allmacht einherzugehen, deswegen die Beschneidung der Fähigkeiten bei phantastischen Riesen in der weltlichen Kunst. Der Riese wird außerdem oft als einäugig, manchmal blind dargestellt. Er gilt als Baumeister und Zerstörer. In Sagen und Märchen erhalten Riesen oft auch magische Fähigkeiten, so etwa der Riese Rübezahl.

Riesen wurden auch als Kinderschreckfiguren und Kinderfresser im Märchen eingesetzt. Riesen sind immer noch Teil des Brauchtums und Teil festlicher Umzüge. Seit Beginn des 18. Jahrhunderts nutzen Fronleichnamsprozessionen und Patroziniumsfeste in Westeuropa, den Alpenländern und Mittelamerika etwa 4-5 Meter hohe Figuren aus Pappmaché, Korb- oder Drahtgeflechten zur Darstellung biblischer Szenen (Samson) aber auch weltlicher Helden. Die Riesen treten oft gepaart mit ihrem Konterpart den Zwergen mit überdimensionierten Köpfen auf. Erste Belege derartiger Umzüge stammen aus dem 14. Jahrhundert. Den Riesen bleibt die Sprache meist verwehrt, sie sollen rein bildhaft wirken. Auch im Märchen sprechen sie nur wenig und selten. Ihre Eigenschaften bleiben auf ihre ästhetische Erscheinung reduziert. Die barocken Kirchenumzüge sollten die Menschen belehren, biblische Geschichten näherbringen, der christliche Anspruch verschwand jedoch mit der Zeit. Hof- und Schauriesen dienten im 18. Jahrhundert als Symbole der Macht. Großgewachsene bzw. an Riesenwuchs leidende Menschen wurden zu repräsentativen Zwecken und als Jahrmarkt Kuriositäten missbraucht. Die Größe wird mit körperlicher oder geistiger Macht und Stärke assoziiert. Gottesdarstellung zeigt meist einen zum Menschen überproportional großen Gott. Die Macht Gottes hilft David, den Riesen Goliath in der biblischen Geschichte zu besiegen.[267] Weitere biblische Riesen sind Gog und Magog, Samson und der heilige Christophorus. Die Figur des Christophorus ist damit ein Gestaltwandler, welcher sowohl als Kynokephal, besonders in Darstellungen der Ostkirche, und als Riese auftaucht. Der Mythos besagt, dass der ehemalige Heide durch die Taufe und Gnade Gottes sein Hundehaupt durch einen Menschenkopf ersetzen konnte. Er ist als Riese auch als Christusträger bekannt, welcher Jesus auf seinen Schultern trägt. In der kirchlichen Architektur finden sich Christophorus Darstellungen deshalb auch als Säulen in Kirchen. Allerdings sind auch die Parallelen der lateinischen Bezeichnungen des Christophorus auffällig, „Christophorus canineus“, der Hundsköpfige und „Christophorus cananeus“, der Kanaanäer und damit Riese könnte einfach durch eine Verwechslung entstanden sein.

[267] Zum Thema der Umzugsriesen siehe: Flomair, 1996.

Spiegelungen, Doppelgänger und Vervielfältigungen ganzer Körper

Der Spiegel als Grundelement des Phantastischen ist ein sehr einfaches Mittel des Einbruchs des Phantastischen in die reale Welt. Indem der Spiegel eben nicht widerspiegelt sondern im Spiegel etwas anderes oder gar nichts zu sehen ist oder der Spiegel gar als Tor oder Guckkasten in eine anderen Welt fungiert, wird mit einem simplen und bewährten Eingriff in Handlung oder Bild eine Naturkonstante unterwandert, welche jedermann aus dem Alltagsleben kennt. Gerade diese Alltäglichkeit des in den Spiegel Schauens macht die Verwendung des Spiegels auch für den Horror so interessant, eine Identifikation ist sehr einfach und „billig" zu erzeugen. Markus May schreibt in einer Analyse phantastischer Spiegelphänomene, der Spiegel „verräumlicht so die sukzessiv-temporale Struktur der Metamorphose". Der Spiegel als quasi räumliche Metamorphose ist aufgrund der plötzlichen, überraschenden - wenn auch mittlerweile in gewissen Genres sicher nicht mehr wirklich überraschenden - Veränderung so geeignet, um Schrecken und eine schlagartige Verwirrung und Verunsicherung des Rezipienten hervorzurufen. Psychologisch könnte man im Spiegel eine verbildlichte Angst des Selbstverlustes oder einer Identitätskrise sehen oder die phantastischen Spiegelphänomene mit einer Schizophrenie in Verbindung bringen. Im Spiegel wurden die Seelen verstorbener vermutet, deswegen wurden bei einem Todesfall oft alle Spiegel in der Familie verhangen, um den Toten die Möglichkeit zu verweilen zu nehmen. Das Zerbrechen eines Spiegels bringt Unglück oder Tod, da die darin befindliche Seele zerstört wird. Dieser Mythos ist verbunden mit dem Glauben daran, dass die Seele sich im Spiegelbild oder Schatten befindet und gründend darauf, dass die Seele das immaterielle Pendent zum Körper sei.[268] Der Tote im Spiegel ist ein vielfach im Horrorfilm aufgegriffenes Motiv. Spiegel können symbolisch als Widerspiegelung der realen Welt interpretiert werden. Das Andere im Spiegel soll den wahren Charakter oder unterdrückte Persönlichkeitsteile zeigen. Spiegel sind in den Medien ein starkes Symbol für Identitätsprobleme, Identitätssuche und Verlust.[269] Der Spiegel ist zudem eng verbunden mit dem phantastischen Motiv des Doppelgängers, wenn sich wie so oft in phantastischen Erzählungen oder Filmen das zweite Ich im Spiegel verselbstständigt. Ähnlich ist es bei sich autark verhaltenden

[268] Vgl. Rank, 1925.
[269] Vgl. Studie (Qualitative Interviews) von Pietraß, 2003, S. 150 ff.

Schatten, laut Markus May sind auch diese den Spiegelphänomenen zuordenbar. In den Erzählungen „Peter Schlemhil's wundersame Geschichte" (Chamisso), „William Wilson" (Poe) oder der „Geschichte vom verlorenen Spiegelbilde" (Hoffman) ebenso etwa im Film „Der Student von Prag" dient der Spiegel zur Initiation des Doppelgängermotivs, das reine Abbild, die Reflexion erwacht zu eigenem Leben. Das Doppelgängermotiv kann dabei für eine Dekonstruktion des Subjekts, einer Zerstückelung des Ichs stehen, sinnbildlich für den Identitätsverlust des Einzelnen und entsprechend dem fragmentarischen Grundcharakter der Phantastik.

Das Motiv des Doppelgängers hat seinen Ursprung in den Verwechslungskomödien der Antike, etwa Plautus „Die beiden menaechmi" oder „Amphitryon" und im Volksglauben. Der Mythos besagt, dass wer seinem Doppelgänger begegnet nicht mehr lange zu leben hat. Genauso führt der Verlust des Schattens, ein kopfloser oder ein verdoppelter Schatten im Aberglauben zum baldigen Tod. Schon bei Homer wanderten die Toten als Schattenwesen durch die Unterwelt.

Hildenbrock zählt zahlreiche Erklärungen für das Doppelgängermotiv auf. Als historische mythische Vorbilder gelten das Ebenbild Gottes im Menschen, die Vervielfältigung des Menschen durch Statuen, Portraits, Fotografie etc., die dramatische Darstellung psychologischer Vorgänge durch ein Spiel im Spiel. Als psychologisches Vorbild kann die Identifikation des Rezipienten mit fiktiven Figuren gelten, der Rezipient wird psychisch zum Doppelgänger des Akteurs. Die große Mode des Doppelgängers im 19. Jahrhundert knüpfte teilweise an die antiken Stoffe an. Das antike lustige Motiv wurde hier allerdings zu einem Motiv von Angst und Bedrohung.

Das phantastische Motiv des Doppelgängers ist mit dem Motiv des realen Zwillings oder Mehrlings verbunden, welchen oft auch telepathische Verbindungen nachgesagt werden. Das Motiv wird dann phantastisch wenn eine Aufspaltung thematisiert wird, bzw. in der Narration deutlich wird, dass es sich bei dem ästhetisch Gleichen nicht um Geschwister handelt. Illustrativ kann dagegen erst ab einer bestimmten Menge an Doppelgängern von einem phantastischen Motiv ausgegangen werden bzw. wenn etwa bekannt ist, dass der vervielfältigte Star kein Zwilling ist. Laut dem Psychoanalytiker Otto Rank könnten Geschwisterrivalitäten als Inspiration für Autoren der Doppelgängernarrationen sein. Auch der Glaube an das Fortleben im eigenen Kind spielt eine Rolle, das Kind wird dadurch zum potentieller Doppelgänger der Eltern. Manche Kulturen sollen bei starken Ähnlichkeiten

von Eltern und Kind vermutet haben, dass die Seele des Elternteils in das Kind übergegangen ist und der Elternteil deswegen nicht mehr lange zu leben hat.[270] In der Literatur des 19. Jahrhunderts stand der Doppelgänger für die psychischen Abgründe und Ängste des Menschen, außerdem soll das Aufkommen der Fotographie einen entscheidenden Einfluss auf die Verbreitung des Motivs gehabt haben. Sehr lange Belichtungszeiten führten bei Bewegung dazu, dass eine Person mehrmals im Bild erkennbar war.

Psychologie und phantastische Kunst beeinflussten sich thematisch und lieferten sich gegenseitige Anregungen. Zur Legitimation des Doppelgängers wurde in der Literatur oft eine Reise oder eine unbekannte Umgebung gewählt. Manchmal ist das Erscheinen der Doppelgänger auch durch Magie bedingt. Doppelgänger treten entweder als Unterstützer oder Peiniger auf. Mit dem Motiv ist auch die Austauschbarkeit, der Identitätsverlust und die Suche nach dem wirklichen Ich verbunden. In der Literatur steht der Doppelgänger oft auch in Verbindung mit der Maschine, mit dem artifiziellen Körper. Paul Coates[271] verortet in seiner Publikation über den literarischen Doppelgänger ein vermehrtes Aufkommen des Motives mit der Industrialisierung. Coates Studie basiert stark auf biographischem Background der Autoren. Die Herkunft und eigene Zerrissenheit mehrsprachiger Autoren oder von Autoren ohne feste nationale Herkunft scheint sich in einer vermehrten Nutzung des Doppelgängermotivs niederzuschlagen. Die Anwendung des Motivs von weiblichen Autoren des 19. Jahrhunderts deutet Coates gesondert. Für sie soll das Motiv Ausdruck der Machtlosigkeit der Frau über ihren eigenen Körper sein. Auch vermutet er das Schicksal der Frauen, mit der Heirat ihren Namen und ihre ganze Identität und Persönlichkeit ändern zu müssen, gewissermaßen in eine neue Leibeigenschaft überzugehen, als Ursache der Verwendung des Motivs. Der Psychoanalytiker Otto Rank schrieb in seiner Studie über den Doppelgänger auch über die bei den Autoren vermuteten psychischen Konstitutionen. Die Wahl des Motivs schrieb er bestimmten Künstlerpersönlichkeiten zu, alle exzentrisch, narzisstisch, psychisch labil oder krank und drogenaffin. Für Rank ist das Motiv des Doppelgängers einerseits mit dem Narzissmus, andererseits mit dem Tod verbunden. Der

[270] Vgl. ebd.
[271] Vgl. Coates, 1988.

Doppelgänger als ultimativ entindividualisierte Figur scheint inneren Konflikten der entsprechenden Autoren nahe zu kommen.

Auch der Krieg bedingte viele phantastische Motive. Es kam zur Abspaltung der Seele vom Körper, viele konnten die Taten des Ichs nicht akzeptieren und versuchten sich psychisch von sich selbst zu distanzieren. Die Identität ist damit nicht konstant, es kommt zum Selbsthass, oder zur Verleumdung. Auch die Angst vor Anderen, vor allem vor Massen, könnte eine Grundlage sein, welche sich ebenfalls in der phantastischen Figur des Zombie niederschlägt. Der Doppelgänger wurde gerne zur Thematisierung politischer Gleichschaltung in Faschismus, Kommunismus oder Kolonialismus genutzt.

Mit der Aufwertung des Individuums, dem Genie Kult und der Revolte der unteren Klassen im 19. Jahrhundert kam es durch die Konzentration auf das Individuum auch zu einer Krise des Ichs. Psychologen, Psychiater und Philosophen beschäftigten sich mit der Frage nach der Konsistenz und Kontinuität der Persönlichkeit. Man kam vielfach zu dem Schluss, dass es die eine Persönlichkeit, das ungeteilte Ich nicht gebe, sondern die Persönlichkeit aus vielen Fragmenten zusammengesetzt und veränderlich sei, nicht fassbar, flüchtig und unbegreiflich. Auch die Angst des Verlustes der Persönlichkeit durch psychische Krankheit schwingt teilweise mit. Zudem können unter Hypnose andere Teile der Persönlichkeit angesprochen werden. Dies fand parallel auch Ausdruck in der Kunst. Die Problematik des Ichs, sich selbst zu erfassen und zu verstehen, findet Ausdruck in Spiegelerzählungen, worin das Ich greifbar wird. Die Doppelgänger zeigen oft verschiedene teils verdrängte Teile der Persönlichkeit, sowohl positive als auch negative, die Stimme des Gewissens oder die dunkle Seite. Christof Federer subsummiert das Phänomen des Doppelgängers als multiplizierten oder dividierten Menschen.[272] Dabei wird die Persönlichkeit entweder in ihre Bestandteile aufgespalten oder vervielfältigt. Der Mensch erscheint sich selbst oder entzieht sich zumindest teilweise. Damit können ungeliebte, gesellschaftlich anstößige Teile der Persönlichkeit abgespalten werde. Oft geht es etwa um den Gegensatz Triebnatur und Verstand.

Das phantastische Motiv des Doppelgängers findet sich in allen phantastischen Künsten. Das ursprünglich narzisstische Motiv der Unsterblichkeit wurde erst in der Romantik mit

[272] Vgl. Federer, 1999.

negativen Konnotationen versehen.[273] Besonders die multiplen Persönlichkeiten faszinierten das Publikum des 19. Jahrhundert in der Literatur analog zu realen Berichten über Persönlichkeitsspaltung in den Zeitungen. Neben dem von Psychiatern heiß diskutierten Krankheitsbild der Persönlichkeitsspaltung spielt auch die Reinkarnation und Besessenheit eine Rolle für dieses Motiv und ist wohl auch mit dem zunehmenden Verlust der Spiritualität im Alltag zu erklären. Der Kontrollverlust über den eigenen Körper ist beängstigend und faszinierend zugleich, suggeriert er doch übermächtige ungreifbare Wesen und steht sinnbildlich für den Verlust der Kontrolle über die technischen Neuerungen und deren Missbrauch. Der Doppelgänger wird auch im Theater als Adaption von „The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde „ in „Der Andere“ von Paul Lindau zum Thema. Der populäre Fall des Emile X wird analog zur phantastischen Erzählung diskutiert. Es geht darum, ob der Mensch für die Taten seiner zweiten Persönlichkeit verantwortlich gemacht werden kann.[274] Ende des 19. Jahrhunderts kam ein anderer Aspekt des Motivs mit Robert Louis Stevenson “Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde” auf. Es kam nicht zu einer körperlichen Abspaltung der Persönlichkeit, sondern zu einer psychologischen. Diese Doppelgänger konnten sich physisch nicht begegnen. Kurz vor Erscheinen von Stevensons Novelle erschien Théodule Robots „Le maladies de la personalité“ worin der Psychologe das Phänomen multipler Persönlichkeiten beschrieb. Die multiple Persönlichkeit wurde zum Sensationsthema der Print Medien der Zeit und ein beliebtes Thema der Kunst. Bei Freud etwa wird die Persönlichkeit in Ich, Es und Über-Ich aufgespalten. Schon die Trennung in Körper und Geist stellt eine grundlegende Aufspaltung des Menschen dar, welche lediglich im Materialismus verneint wurde.

Aglaja Hildenbrock verweist auf den Doppelgänger als zentrale Figur der deutschen Romantik und meint er wäre über die deutschen Grenzen hinweg nur selten zur Anwendung gekommen, da die deutschen Schriftsteller aus politischen Gründen geahndet wurden. Man rezipierte im Ausland eher ältere deutsche Werke des 18. Jahrhunderts positiv. Über E.T.A Hoffmann und Jean Paul wurde geschrieben, dass ihre Phantasie zu

[273] Vgl. Martynkewicz, 2005, S.28.
[274] Vgl. Martynkewicz, 2005, S.22.

weit gehe. E.A. Poe wies beispielsweise einen Einfluss deutscher Autoren vehement von sich.[275]

Auch frühe phantastische Filme wählten den Doppelgänger als Motiv[276]. Er war eines der ersten phantastischen Motive im Film, seine Erscheinung wurde durch Doppelbelichtung bereits in den 1910er Jahren technisch möglich. Der „magische" Effekt der damit verbundenen ersten bewegten phantastischen Darstellung war für das Publikum überwältigend, etwas Unmögliches wurde sichtbar und konnte wahrhaftig mitverfolgt werden. Bei der Uraufführung des Films „Der Student von Prag" 1913 soll das Publikum fassungslos aufgeschrien haben. Georges Méliès setzte das Motiv bereits 1898 in seinem Film „La caverne maudite" ein. Mélies war damit auch einer der ersten welcher eine Art Horrorfilm drehte, denn in „La caverne maudite „ trifft eine Frau auf lebendige Tote und Skelette. Auch G.A. Smith nutzte Doppelbelichtung und Doppelgänger in seinen Stummfilmen Ende des 19. Jahrhunderts. Der Film belebt das Motiv des Doppelgängers zu Beginn des 20. Jahrhunderts neu, welches nach den Erzählungen von Oscar Wilde, Alfred Kubin u.a. Ende des 19. Jahrhunderts sowohl für Kunst als auch für die Psychologie in Vergessenheit geraten war. Ältere Fälle wurden damit erklärt, dass die Patienten die Persönlichkeitsspaltung einfach vorgespielt hätten. Diese Erklärung wird etwa auch im Film „Zwielicht" von 1996 übernommen. Am Ende des Films wird aufgelöst, dass es die zweite Persönlichkeit nie gab und sie nur Mittel zum Zweck eines Freispruchs oder milderen Strafe für einen Mörder war. In den Filmen seit den 1990er Jahre ist die Persönlichkeitsspaltung allerdings auch wieder zur unlegitimierten psychologisierten Phantastik zu zählen. Das populärste Beispiel der 1990er Jahre ist sicher David Finchers „Fight Club". Der Film realisierte die Thematik ohne Doppelgänger, die beiden Persönlichkeiten sehen unterschiedlich aus und sind nie zur selben Zeit im selben Bild anwesend. Der Doppelgänger im Film findet seinen Einsatz sowohl in Komödien als auch im Horror und Science Fiction Bereich, also in den großen Genres der Phantastik.

Teilweise ist der Doppelgänger auch mit dem Motiv der Metamorphose verknüpft, wenngleich in Geschichten wie „The strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde", „Der Andere", „Dr. Calligari" oder „Dr. Mabuse" die Figuren mit gleicher Optik aber

[275] Vgl. Hildenbrock, 1986.
[276] Etwa Der Andere, Der Golem oder Das Cabinett des Dr. Caligari.

unterschiedlichem Charakter nicht gleichzeitig im Bild sind und eher für die Verwandlung vom Einen ins Andere stehen. Beides waren große Themen der Stummfilmzeit, da sie mit den technischen Mitteln bereits realisierbar waren und ein gutes Mittel waren, die technische Versiertheit der Filmemacher und die Möglichkeiten des Mediums Film spektakulär zur Schau zu stellen und zu begeistern.

Interessant an dem Motiv des Doppelgängers ist, dass er für sich nicht phantastisch ist sondern immer mindestens einen zweiten braucht, um als phantastisches Wesen dargestellt zu werden. Dieses Monster besteht aus mindestens zwei parallel anwesenden voneinander getrennten Körpern, so gehört es teilweise auch zur zeitlichen Phantastik. Ist nur eine Figur im Bild sichtbar, so hat diese für sich keinen phantastischen Charakter. Ähnlich den Gestaltwandlern ist er für sich im Bild nicht phantastisch, seine Phantastik ist an die Anwesenheit des Zweiten im Bild gebunden. Trotz der häufigen Erläuterung seiner Entstehung wird er hier zu den eher illustrativen phantastischen Wesen gezählt, da er primär über seine Optik definiert wird.

In der Literatur des 20. Jahrhunderts wurde der Doppelgänger zu einem weniger erschreckenden, eher faszinierenden Gefährten. Das Spiel mit der Sprache mit Pronomen, die Abschiebung von Erinnerungen in die 3. Person, die Undarstellbarkeit, der Unsinn, treten vielfach an die Stelle des Erschreckens. Der Versuch, sich selbst zu beobachten und zu analysieren, wird damit mittels der Grammatik unternommen. Auch werden Zeitreisen mit Doppelgängern, dem Ich in einer anderen Zeit gezeigt. Vielschichtigkeit wird positiv als Zeichen der Individualität gegen den Konformismus und Totalitarismus aufgewertet. So kann der Doppelgänger etwa dafür stehen, dass man seine Vergangenheit nicht ablegen kann, sie einem immer anhaften bleibt.[277]

Im Musikvideo steht das Motiv meist illustrativ für etwas ganz anderes, für die Vervielfältigung des Stars und damit die Potenzierung des Fankults. Die visuelle Doppelung verläuft oft analog zur elektronischen Vervielfältigung und Überlagerung der Stimme in der Musik. Schon in der Pop-Art der 1960er Jahre produzierte Andy Warhol

[277] Vgl. Rank, 1925.

Vervielfältigungen von Stars, besonders Marilyn Monroe und Elvis Presley wurden immer wieder kopiert, nebeneinander, nacheinander, übereinander. Der Star wurde damit zum Objekt der Reproduktion und sollte einmal für jedermann da sein, in jedem Wohnzimmer, immer verfügbar. Die virtuelle ständige Anwesenheit der Stars führte zu einer Erhöhung der Verkaufszahlen und war deshalb ein willkommenes Mittel der Umsatzsteigerung für die Plattenindustrie.

Auch das Verhalten der Fans, welche Äußerlichkeiten aber auch Bewegungen und Lebenseinstellungen der Stars versuchten zu imitieren, um diesen nahe zu sein, könnte ebenfalls als reales Beispiel des Doppelgängermotivs als Symptom der Popularkultur verstanden werden.

VI.3.4 Legitimationen und Einstiegsszenarien

Alle phantastischen Werke, die nach den Riss-Theorien von Caillois oder Todorov funktionieren, beinhalten gewisse Einstiegsszenen in das Phantastische. Spiegel, Traum, Wahnsinn, veränderte Bewusstseinszustände, Schwindel, fremde Welten und Zeiten, Schatten und Pseudowissenschaft sind populäre Einstiegsszenarien für das Phantastische. Pforten, Höhlen oder Stege dienen als Zugänge zu anderen Welten. Der Realitätsgehalt des phantastischen Elements kann durch die Legitimationsformen offen gehalten werden. In früheren Zeiten konnte dies nötig gewesen sein, um nicht politisch anstößig oder ketzerisch zu wirken. So wird bei E.T.A. Hoffmann[278] beispielsweise häufig der Schwindel eingesetzt, um die Zurechnungsfähigkeit der Akteure anzuzweifeln. Diese Theorie passt außerdem hervorragend zu dem Zustand, welchen Todorov als „hesitation“ bezeichnet, dem Schwanken zwischen Anerkennung des Phantastischen und Ablehnung seiner Existenz. Bei E.T.A. Hoffmann dient der Schwindel außerdem als Warnsignal vor dem Phantastischen, wie eine Vorahnung befällt er die Akteure.

Im Musikvideo wird diese Form der Legitimation jedoch kaum benötigt, da das Phantastische hier nicht als störend oder unnatürlich empfunden wird. Den Riss oder Einstieg gibt es im Musikvideo nur äußerst selten, man könnte sich also hier eher an die Forschungstradition Tolkiens als an Caillois und Todorov halten. Ein dezidierter Einstieg

[278] Vgl. Weder.-In: Colloquium Helveticum 33,2002, S. 195-216.

ist ausschließlich bei narrativen Clips möglich, welche an sich schon nicht besonders häufig vorzufinden sind. Hier wird dann meist Traum, Halluzination oder Drogenkonsum zur Legitimation angeführt. Das Video zu Echts „Du trägst keine Liebe in dir“ nutzt etwa dieselbe Strategie wie der Spielfilm „Matrix“ zur Legitimation, indem die Bandmitglieder an eine Art Maschine angeschlossen werden und in maschinengenerierten Träumen agieren. Was in der maschinengenerierten Phantasie passiert, ist in dem Echt Video dann allerdings gänzlich einfallslos: Performance, Sex und Gewalt, die konventionellen Ingredienzien kommerzieller Musikvideos werden abgerufen. Im Musikvideo wird die Phantastik nicht zeitlich historisch eingeordnet, es steht also offen, ob es sich um Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft handeln soll. Dies lässt sich wiederum damit begründen, dass die Phantastik des Musikvideos keine Legitimation benötigt, also auch keine zeitliche Entfernung, keine zeitliche Unbekannte, welche phantastische Inhalte plausibler erscheinen lässt.

Das in der phantastischen Literatur oft angewandte Spiegelmotiv findet im Musikvideo meist als Darstellung des Narzissmus Verwendung. Einzelne Videos, wie etwa Kerlis „Walking on air“ nutzen den Spiegel jedoch klassisch phantastisch als Tor zu einer anderen Welt. Die häufigste, wenngleich selten eindeutig identifizierbare Legitimation des Phantastischen im Musikvideo, ist die Magie. Meist ist nicht der Mensch und seine magischen, telekinetischen etc. Fähigkeiten Ursprung phantastischer Ereignisse sondern diese passieren ohne Grund, stehen für sich, sind einfach da ohne erkennbaren Ursprung. Während Magie das zentrale Thema, das Legitimationskriterium des Phantastischen in der Fantasy Literatur darstellt, findet sie im Musikvideo kaum Verwendung. Die Darstellung von Magie lässt sich im Musikvideo meist höchstens vermuten und nicht klar identifizieren. Hinweise sind etwa eine Handbewegung eines Akteurs hin zu einem erscheinenden phantastischen Element, oder der Gegenschnitt zwischen phantastischem Element und Kopf- oder Augenbewegungen.

VII.Strukturanalyse

VII.1 Quantitative Strukturanalyse

Anschließend an die zuvor erörterten Grundlagen der Phantastiktheorie und Musikvideoforschung werde ich mich in der folgenden Strukturanalyse einer genaueren Untersuchung phantastischer Elemente im Musikvideo widmen. Ausgehend von einer Sammlung und Kategorisierung von insgesamt 1100 Musikvideos aus den Jahren 1972-2012, welche hauptsächlich über die Internetportale YouTube, Myvideo und Vimeo ohne persönliche Präferenzen und gezielte Auswahl gesichtet wurden, sollen Häufigkeit, Struktur, Technik, Motive, Symbole und Stereotype, Musikrichtungen und das Verhältnis Video und Musik im speziellen Fall phantastischer Inhalte analysiert werden. Es soll untersucht werden, ob phantastische Inhalte zu bestimmten Musikrichtungen, Themengebieten oder musikalischen Strukturen besser passen und häufiger eingesetzt werden als realistische Darstellungen und ob sich ihre Struktur grundlegend von realistischen Videos unterscheidet. Bedenkt man, dass, laut Axel Schmidt,[279] bereits in den 1980er Jahren MTV wöchentlich etwa 35-40 neue Videos zur Auswahl geschickt bekam also jährlich etwa 2000 potentielle neue MTV Clips, von welchen dann ein kleiner Prozentsatz - oft erst nach Zensierung - gesendet wurde, dann wird deutlich, dass dies nur eine sehr kleine Auswahl des unfassbar großen Schaffensumfangs an Musikvideos darstellen kann. Trotzdem wurde versucht, möglichst viele verschiedene Zeiträume und Musikgenres abzudecken und eine statistisch relevante Menge an Videos auszuwerten, welche jedoch prozentual nicht der Gesamtmenge an Videos gerecht werden kann. Grund hierfür is auch, dass hierfür keine konkreten Zahlen vorliegen, etwa wieviele Musikvideos in einer bestimmten Musikrichtung produziert werden, wodurch die Untersuchungsmenge prozentual angepasst hätte werden können. Schätzungen basieren meist darauf, dass ein überwiegender Anteil an Popmusikvideos produziert wird, gefolgt je nach Zeitraum, von Rock, Elektro oder Hip Hop und anderen subkulturellen Stilen. Eine Mehrheit an Pop-Mainstreamvideos wurde auch in meiner Untersuchung beachtet. Auch die Gesamtproduktionszahl an Musikvideos übersteigt den Rahmen einer Untersuchung im

[279] Vgl, Schmidt, 1999.- In: Viva MTV! Popmusik im Fernsehen, S.122

Rahmen einer Disserattion bei weitem. Die Platzierung und Auswahl der Videos über Internetportale ist ebenfalls natürlich nie ganz frei sondern wird vom Angebot bestimmt. Die 1100 Videos stellen einen sehr geringen Teil der Gesamtproduktion der vergangenen 3 Jahrzehnte dar, trotzdem eine hoffentlich relevante Menge, um statistische Aussagen treffen zu können. Vor allem die Sichtung älterer Videos gestaltet sich schwierig, hier liegen hauptsächlich die populären Klassiker vor, während neuere Videos in umfangreicherer Anzahl vorliegen. Grund hierfür ist nicht nur die Modeabhängigkeit und Kurzlebigkeit des Mediums sondern auch, dass die älteren Videos gezielt ins Internet geladen werden müssen. Jemand muss den Clip also interessant genug finden, um ihn heute noch auf entsprechende Portale hochzuladen und sich damit mit den Verwertungsgesellschaften anzulegen. Aktuelle Skandale um YouTube in Deutschland scheinen hier zusätzlich hemmend zu wirken. Auch haben Plattenfirmen selbst selten Interesse darin, nicht mehr aktuelle und damit verkaufsstarke Songs hochzuladen. Nach 2000 entstandene Videos gelangten dagegen auf direktem Wege in das Internet und sind auch heute noch leichter auffindbar, da sie meist nicht wieder aus dem Netz genommen wurden. Während also meine ausgewählten Clips der 1980er Jahre relativ wenige größere Hits sind, ist das Spektrum bei jüngeren Clips größer und auch die Anzahl auffindbarer Videos größer. Die Analyse ist aus einer Sicht der Jahre 2010 - 2013 geschrieben und der in diesem Zeitraum online verfügbarer Musikvideos.

Die Studie soll phantastische Elemente im Musikvideo identifizieren. Die Analyse basiert auf Altrogges Konzept der Ebenen und bricht die Struktur weiter auf, indem einzelne Element thematisiert werden. Der „Sitz“ der Phantastik kann in Szenarien, Räumen und Figuren liegen. Aufgrund der meist nicht-narrativen Struktur müssen zwischen diesen Elementen keine Zusammenhänge bestehen. Sie treten isoliert und kombiniert auf. Es ist sinnvoll, sie als Elemente in der Collage Musikvideo zu betrachten, da die Videos meist kein direktes Ziel verfolgen, sondern phantastische und realistische Elemente frei kombinieren. Nur selten ist ein komplettes Video phantastisch, der Bezugspunkt für die Identifikation des Publikums würde fehlen und damit die Werbewirkung geschwächt werden. Derartige Videos finden sich höchstens im subkulturellen Bereich, bei Musikern deren Image ihre Andersartigkeit inkludiert und demnach solche Videos plausibel erscheinen lässt.

Die quantitativen Ergebnisse wurden je auf eine Kommastelle gerundet.

VII.1.1 Visuelle Binnenstruktur

Ausgehend von der bereits beschriebenen allgemeinen Kategorisierung von Musikvideos, wobei ich mich for allem auf Michael Altrogges Theorie stützen möchte, habe ich die 1100 gesichteten Videos nach ihren grundlegenden Strukturen eingeteilt. Das phantastische Video, welches auf allen Ebenen Phantastisches enthält ist sehr selten, meist werden phantastische Ebenen mit realistischen Ebenen kombiniert. Die möglichen Ebenen phantastischer Musikvideos sind:

Nicht phantastische Ebenen:

- Performance
    - Reine Performance: Ein Musikvideo ohne jegliche phantastischen Elemente, welches lediglich Musiker und Tanzperformance ohne große Nachbearbeitung zeigt.
    - Performance mit technischer Verfremdung: Sehr häufig wird der Performance Clip allerdings technisch aufgepeppt, indem Farben verändert werde oder etwas eingeblendet wird. Diese Art von Clip zählt aufgrund der Verfremdung wohl zu einer fiktiveren Kategorie und steht Phantastik leicht näher als die reine Performance.
- Realistische Narration: Diese relativ seltene Form erzählt eine Geschichte, ohne dabei phantastische Elemente zu verwenden.
- Situatives: Einzelne Sequenzen ohne phantastische Veränderung
- Illustratives: Einzelbilder/Eindrücke ohne Handlung, meist auch in Verbindung mit Performance Sequenzen

<u>Phantastische Ebenen</u>

- Performance:
    - Phantastische Performance: Eine Verfremdung der Performance selbst, also eine Veränderung der Körper oder Bewegungen der Vortragenden
    - Phantastik im Performance Background: Die Performance bleibt realistisch, der Hintergrund stellt jedoch Phantastisches dar. Dies ermöglicht die direkte

Verbindung reiner Performance mit dem Phantastischen, ohne die „schönen Körper“ zu verändern.

- Situative Phantastik: Situative Sequenzen nicht erklärter Phantastik, oft etwa eine aufgehobene Schwerkraft oder die Veränderung von Größenverhältnissen.
- Narrative Phantastik: Genau wie die realistische Narration, allerdings mit phantastischen Elementen
- Illustrative Phantastik:
    - Groteske Phantastik: Dies ist die illustrative Form vollkommen unzusammenhängender und scheinbar sinnfreier Aneinanderreihung phantastischer und grotesker Bilder
    - Grenzbereich Mixed Media: Das an sich intermediale Medium arbeitet hier auf der visuellen Eben mit einer Mischung aus Zeichnung, Graphik, Computeranimation, Videobild etc. Damit wird die ästhetische Vermischung verschiedener Welten suggeriert. Phantastik entsteht durch den Collagencharakter, z.B. bewegen sich echte Menschen in einem gemalten Bild.

Die Einordnung in eigene phantastische Ebenen dient der späteren Ermittlung bevorzugter Darstellungsweisen des Phantastischen im Musikvideo. Prinzipiell entsprechen die Kategorien den von Altrogge und anderen ermittelten Kategorien Performance, Narratives, Situatives, Illustratives. Das Illustrative weist jedoch spezifische phantastische Ausprägungen bzw. eigene Unterkategorien auf. Es scheint die den Konventionen des Mediums am nächsten liegende Adaption des Phantastischen zu sein. Eine allgemeine Kategorisierung des Musikvideos sollte natürlich nicht nach ästhetischen Kategorien trennen, um Phantastik im Musikvideo jedoch besser verorten zu können, werden hier realistische und phantastische Ebenen unterschieden. Das Musikvideo kann dank der Kombination mehrerer Ebenen sowohl die narrative Phantastik, entweder nach Caillois oder Tolkien und die nicht-narrative ästhetische Phantastik beinhalten. Es ist ein kombinatorisches Medium, ideal für die Darstellung einer kombinatorischen Kunst, wie der Phantastik.

Phantastik kann sich in allen bekannten Ebenen von Musikvideos finden, wenngleich in manchen Bereichen häufiger als in anderen.

Performance

Auch phantastische Musikvideos beinhalten zum Großteil die obligatorischen Performance Szenen der Musiker, schließlich haben auch sie die Aufgabe, dem Musiker „ein Gesicht zu verleihen“ und zwar ein möglichst medienwirksames Gesicht. Sie gehen der voyeuristischen Begierde, den Star zu sehen, nach. Gerne wird Phantastik für sich abgeschlossen in eigenen Sequenzen gezeigt und mit realistischer Performance gegengeschnitten, es kann jedoch auch die Performance selbst phantastische Elemente aufweisen. Vor allem die Darstellung weiblicher Popstars jedoch geht oft mit der Konvention der sexualisierten Darstellung einher, welche eine phantastische Verfremdung des Körpers weitgehend ausschließt. Wie bereits am phantastischen Spielfilm gezeigt, wird das Weibliche in der Phantastik kaum verändert, um traditionelle Rollen und Geschlechtsmerkmale aufrechtzuerhalten und die sexuelle Anziehungskraft der Frau nicht zu verlieren. Die Verfremdung der Performance wird entsprechend wesentlich häufiger bei männlichen Musikern eingesetzt. Das Attribut „sexy“ dürfte mit phantastischen Verfremdungen an Körper und Bewegung wohl nicht vereinbar sei. Ausnahmen sind spezielle Thematiken der Songtexte, welche eine Ausnahmestellung im Repertoire des Künstlers einnehmen oder ein geplanter Imagewandel einer Interpretin weg von sexueller Darstellung. Nur selten wird versucht, trotz sexualisierter Darstellung, den Körper phantastisch zu verändern. Leichte Ansätze dafür zeigen sich etwa in Rihannas Video zu „Disturbia“, in welchem die Sängerin Kontaktlinsen trägt, welche ihre Pupillen komplett weiß erscheinen lassen, die Geschlechtsmerkmale bleiben jedoch unverändert. Wird die Performance phantastisch verändert, dann arbeitet man im Mainstream Pop meist mit der Verfremdung der Bewegung und nicht des Körpers an sich. Phantastik findet also nicht im Bereich der Figuren sondern der Zeit ihre Anwendung. Beispiele hierfür sind plötzliches Erscheinen und Verschwinden, Zeitraffer und Zeitlupe zur Erzeugung artifizieller Bewegungsabläufe. Alternativen Musikrichtungen, welche weniger auf Sexappeal der Musiker setzen, sind auch freier in der Veränderung phantastischer Körper.

Laut Wulff enthalten mindestens 80%[280] aller Videos Performance, laut Altrogge sogar 80-93%[281]. Bei den von mir bewerteten 180 phantastischen Musikvideos enthalten 89,9% Performanceanteile, damit befinden sie sich im Durchschnitt aller Musikvideos und weisen diesbezüglich keine Besonderheiten auf. Bei den von mir untersuchten phantastischen Musikvideos liegt die Phantastik nur zu 29% im Bereich der Performance oder des Performance Backgrounds. Performance Sequenzen und Phantastik Sequenzen wurden oft streng getrennt, um zwar den Wiedererkennungswert der Phantastik zu nützen nicht aber die Ästhetik, die schönen Körper der Musiker zu gefährden.
Performance tritt als wichtiger Bestandteil der meisten Clips - häufig kombiniert mit anderen Formen phantastischer Elemente - auf. Sie tritt in Kombination mit allen anderen Darstellungsebenen auf.

Der Performancebackground

Eine weitere Performance Kategorie enthält phantastische Elemente im Performance Background, gelegentlich auch in Kombination mit phantastischer Performance oder Sequenzen. Dies bedeutet, dass nicht die Performance selbst verändert wird, sondern nur deren Hintergrund bzw. der Raum in dem performt wird. Dies ermöglicht eine Kombination der verbesserten Erinnerung an phantastische Inhalte und der sexuellen Anziehungskraft weiblicher Pop-Sängerinnen.
Etwa der Clip zu Rachel Stevens „More, More, More“ arbeitet mit dieser Methode der Kombination von Sexualität und Phantastik.
18 (10%) der untersuchten phantastischen Videos beinhalten Phantastik im Performance Background, 29 (ca. 16,1%) weitere weisen Phantastik im Performance Background neben anderen phantastischen Darstellungsformen auf. Diese Videos fallen fast ausschließlich in den musikalischen Bereich des Pop (31,1%) und Pop Rock/Rock (31,1%), somit wird eine Bevorzugung der Phantastik im Performance Background bei Mainstream Musikrichtungen festgestellt.

[280] Wulff, 1999.
[281] Altrogge, 2000.

59,4% enthalten Phantastik im Performance Bereich, entweder in der Performance selbst oder im Background, damit liegt in über der Hälfte der Videos diese Form der Phantastik vor. Die Performance Ebene ist damit die am stärksten eingesetzte phantastische Ebene im Musikvideo. Angesichts des hohen Anteils an Musikvideos mit Performance erscheint die Anzahl jedoch nicht besonders hoch, 30,5% der Videos mit Performanceanteil enthalten realistische Performance neben anderen phantastischen Elementen.

Der hohe Anteil der Kombination mehrerer phantastischer Ebenen, von welchen eine die Performance ist, steht für das hohe Potential zur Kombination bzw. Anregung weiterer phantastischer Inhalte. Wird entschieden, die Performance selbst phantastisch aussehen zu lassen, dann erscheint Phantastik auch in weiteren Ebenen plausibler. Andere phantastische Ebenen, wie die Narration, arbeiten hier anders, sie zeigen die phantastische Narration entweder für sich alleine oder in Kombination mit weiteren realistischen Ebenen, um einen Kontrapunkt zu setzen bzw. Phantastik von der Performance der Musiker auszuschließen und nur als Beigabe zur konventionellen Performance zu zeigen.

Narrative Phantastik

Eine durchgehende ausschließliche Narration findet sich bei Musikvideos sehr selten. Eine Geschichte wird schließlich schwerlich in 3-4 Minuten erzählt, wenngleich sich der Kurzfilm vergleichsweise noch bedeutend besser für die Erzählung von Geschichten eignet. Der Filmtheoretiker Gerhard Schumm[282] vergleicht jedoch den Stummfilm mit dem narrativen Videoclip und stellt dabei entscheidende Parallelen fest. So muss die Handlung ohne Worte funktionieren, beim Musikvideo sogar mit verschiedenster Anordnung und Zerstückelung der Szenen, was wiederum eine eigentlich längere Handlungsdauer der parallel ablaufenden Szenen suggeriert. Das Stakkato der Schnitte unterstützt die Phrasierung und Rhythmisierung der Narration. Die Konvention des Mediums ermöglicht mehrere parallele Handlungen, Zeitsprünge und Unterbrechungen, dadurch kann die Handlungsdauer der Narration deutlich gerafft in das kurze Medium gezwängt werden.

Mischformen aus Performance und Narration mit schnellen Schnitten und Wechseln zwischen Performance der Musiker und Handlungsablauf kommen häufig zur Anwendung, man entspricht damit der Regel der Musikindustrie, dass die Musiker mind. 30% des Clips

[282] Vgl. Schumm, 1993.

im Bild sein müssen. Nur selten übernehmen die Musiker eigene Rollen in der Narration, die Handlung wird entweder parallel gezeigt oder als Rahmen für die Performance, welche lose in die Narration integriert wird.
Das narrative Musikvideo arbeitet meist mit visuell Plakativem, eindeutigen Referenzen und Zitaten, um viel Inhalt in wenig Zeit zu verpacken. Bekannte Symbole werden in der Vorstellungskraft des Rezipienten gedeutet, ohne dass eine Erklärung im Bild notwendig wäre. Das häufig kritisierte Plakative, Grobe des Musikvideos dient also im narrativen Musikvideo der Verdeutlichung der Inhalte in kürzester Zeit.

Verortet man nun das Auftreten von Phantastik in den unterschiedlichen möglichen Ebenen von Musikvideos, Narration, Illustration, Situatives und den illustrativen Sonderkategorien Mixed Media und groteske Phantastik, so entfallen 32 (entspricht ca. 17,8%) der untersuchten 180 phantastischen Videos rein auf Narration, bei 12 (entspricht ca. 6,7%) weiteren kommt Phantastik zusätzlich in anderen Ebenen vor, wie dem Performance Background, in illustrativen Sequenzen oder in der Performance selbst. Dies bedeutet nicht, dass dies alle Videos mit narrativer Ebene sind, es sind all jene Videos, welche eine narrative Ebene mit phantastischen Elementen enthalten. Obwohl das Musikvideo generell für ein relativ wenig zur Narration geeignetes Medium angesehen wird, beinhalten hier immerhin 24,5% in unterschiedlichem Ausmaß phantastische Narration. Realistische Performance plus phantastische Narration treten häufig zusammen auf. Selten tritt eine phantastische Performance mit realistischer Narration zusammen auf. Dies bedeutet meist entweder Phantastik in Performance und Narration oder nur in der Narration, die phantastische Narration alleine wirkt nicht ausschlaggebend für eine Phantastik auch in der Performance.
Die phantastische Narration erscheint schwieriger identifizierbar als die realistische, da ihre Zusammenhänge je nach Phantastikgrad absurder, unklarer sind. Sie wird in zeitlichen Handlungsabläufen, welche nicht unbedingt klassischen Sinn ergeben müssen, erkennbar.
Narrative Videos waren fast ausschließlich im Rock, Heavy Rock, Electro und Alternative Bereich zu finden und scheinen eher als alternativ, oder rebellisch geltenden Stilen zugeordnet zu werden, während Pop vor allem mit Performance der Musiker einhergeht.

Ist das Video Teil eines Filmsoundtracks, dann werden häufig auch Filmszenen weiterverwertet und/oder die Performance des Musikers meist mittels des Performance Backgrounds zum Film in Beziehung gesetzt. Die kombinierte Werbestrategie, das Video, welches für externe Produkte wirbt, kommt hier zum tragen. Gleichzeitig sinken die Produktionskosten, da bereits vorhandenes Filmmaterial einer Zweitverwertung unterzogen wird. Diese Art von Videos möchte ich in meiner Analyse jedoch ausschließen, da sie aus dem Kontext gerissenes Filmmaterial zeigen, welches nicht für das Musikvideo sondern für den Spielfilm produziert wurde. Zwar ist das Zitat anderer Medien eine Konvention des Musikvideos an sich, jedoch wird in diesen speziellen Videos Film lediglich deswegen zitiert, um für den Film zu werben, um das Filmmaterial in einem andern Medium präsentieren zu können und nicht, um ein adäquates Bild für den Song zu zeigen. Die filmischen Szenen bedürften einer Filmanalyse, keiner Videoanalyse.

Situative Phantastik

Diese Videos entsprechen der Antilogik, dem Zusammenmixen unzusammenhängender und nicht zusammenpassender Einzelsequenzen, was bei Musikvideos oft Ziel der Kritik ist. Hans Holländers Phantastik Theorie zu der Spielart der Phantastik als „unenträtselbares Geheimnis“ bzw. Klaus Ernst Behnes Theorie der nicht komplett abwegigen, aber unenträtselbar kombinierten Symbole im Musikvideo, passen auf einen großen Teil phantastischer Musikvideos. Assoziationen werden durch die irrealen Bilder hervorgerufen und mit neuen Sequenzen wieder verworfen bzw. eine neue, davon weitgehend unabhängige, Assoziation erzeugt. Im Sinne der Reizüberflutung und Werbewirksamkeit wird eine Verständlichkeit ausgeschlossen. Die Sequenzen sind vielmehr optisch ansprechende Bewegtbilder, ähnlich einer Verzeitlichung der bildenden Kunst. Da die Kombination der Bilder aber oft nicht komplett absurd ist und Bewegungsparallelen, Grundlagenthemen, räumliche Parallelen etc. die Bilder miteinander verbinden, wird der Zuschauer damit beschäftigt, dem Drang des Enträtselns nachzugehen. Die geistige Leistung könnte zu einer besseren Erinnerbarkeit führen. Auch entsteht vielleicht der Wunsch, das Video bei erneuter Beobachtung besser verstehen zu lernen, die Werbewirkung wird dadurch verstärkt. Der Wunsch nach einem internen Sinn besteht nach Altrogges Beobachtungen in „Tönende Bilder“ vor allem bei weniger gebildeten Jugendliche, höher gebildete Jugendlichen sehen dagegen eher einen metaphorischen

externen Sinn in rätselhaften Darstellungen. Situative wie illustrative Sequenzen eignen sich auch gut zur Darstellung des Drogenrausches und damit zur Imagegeneration für rebellische Musiker.
22 (etwa 12,2%) der beobachteten phantastischen Videos beinhalten Phantastik in eigenen, abgetrennten, nicht narrativen Sequenzen. Weitere 31 (etwa 17,2%) Videos beinhalten abgetrennte phantastische Sequenzen in Kombination mit anderen phantastischen Mitteln. Teils wird auch mit realistischer Performance gegengeschnitten. Das Phantastische erscheint hier oft als Nebenprodukt, welches dem Image der Band „angeklebt" werden soll. Situative Phantastik steht selten für sich als einziges phantastisches Element, es wird häufiger in Kombination angewendet. Analog zur geringen internen Bedeutung des Illustrativen kann es so auch formal selten für sich stehen. Insgesamt 29 % der gesichteten Videos nutzen diese Strategie zur Platzierung phantastischer Inhalte. Situative Phantastik scheint unabhängig von der Musikrichtung zu sein und wird, ähnlich der phantastischen Narration, gerne mit realistischer Performance kombiniert, steht jedoch, anders als die Narration, kaum je für sich als einzige vorhandene Ebene.

Im Folgenden möchte ich zwei ästhetische Sonderkategorien des illustrativen Phantatsischen erörtern:

Groteske Phantastik

Die Groteske Phantastik stellt eine Form des Ikonischen oder Deskriptiven dar, welche jedoch oft ein ganzes Video oder zumindest eigene Sequenzen füllt anstatt nur als Einzelbild einzufließen.
Bei 7 (etwa 3,9%) der untersuchten phantastischen Videos ist der phantastische Inhalt weitestgehend konfus, grotesk undefinierbar, bei 9 (5%) weiteren ist dies ein Element unter anderen. Es handelt sich also um einen entsprechend kleinen Anteil, da diese Videos eher Verwirrung und negative Bewertung zurücklassen als zu einem Kauf des Musikstücks anzuregen. Diese Form der Phantastik lässt sich fast ausschließlich im Heavy Rock und Electro Bereich finden, also weitgehend im subkulturellen Bereich, sie scheint nicht mit dem Mainstream und den angestrebten hohen Umsätzen vereinbar zu sein. Die Bildabfolgen müssen dabei nicht schnell und hektisch sein, es lässt sich lediglich kein interner diegetischer Sinn aus den Bildern erschließen. Die Verbalisierung des Gesehenen

fällt entsprechend schwer. Personen mit höherem Bildungsgrad versuchen diese Videos jedoch extern metaphorisch zu deuten.

Mixed Media

Mixed Media ist die zweite bedeutende ästhetische Ausprägung des illustrativ Phantastischen. Es ist die einzige rein phantastische Kategorie, da hier die formalen Eigenschaften der Intermedialität im Bild den phantastischen Charakter bestimmen. Aufgrund der prinzipiellen visuellen Intermedialität kann diese Sonderform andere phantastische Ebenen in sich aufnehmen und ohne gesonderte Sequenzen miteinander in einem Bild kombinieren. Es ist eine besondere Form des phantastischen Musikvideos, welche auf dem Nebeneinander, Miteinander und Übereinander verschiedener Medien basiert und oft eine Vermischung künstlicher/künstlerischer Welten mit Realaufnahmen suggeriert. In der Wissenschaft werden für derartige Phänomene Begriffe wie Intermedialität, Transmedialität oder Multimedialität verwendet. Die Bedeutungen variieren mitunter beträchtlich. Ich möchte mich diesbezüglich nicht in einer Klassifizierung und Erläuterung dieser Begriffe ergehen und verweise lediglich zur näheren Betrachtung auf Arbeiten etwa von Rajewsky oder Kattenbelt.

Mit Mixed Media meine ich ein allgemeines Zusammenfügen unterschiedlicher Medien auf visueller Ebene, unabhängig von deren Zusammenwirken, welches je nach Video unterschiedlich ausfallen kann. Am häufigsten werden gezeichnete oder animierte Bilder mit Realaufnahmen kombiniert. Dabei werden oft sogar die Körper mittels verschiedener Texturen dargestellt. Oft werden z.B.: gezeichnete überdimensionierte Kopfe digital auf menschliche Körper montiert. Diese Praxis findet sich außerdem in TV Serien. Die collageartige Struktur dieser Videos wird sowohl für sequenzielle Zwischenszenen neben Performancesequenzen als auch im Performance Background und als Performance selbst eingesetzt.

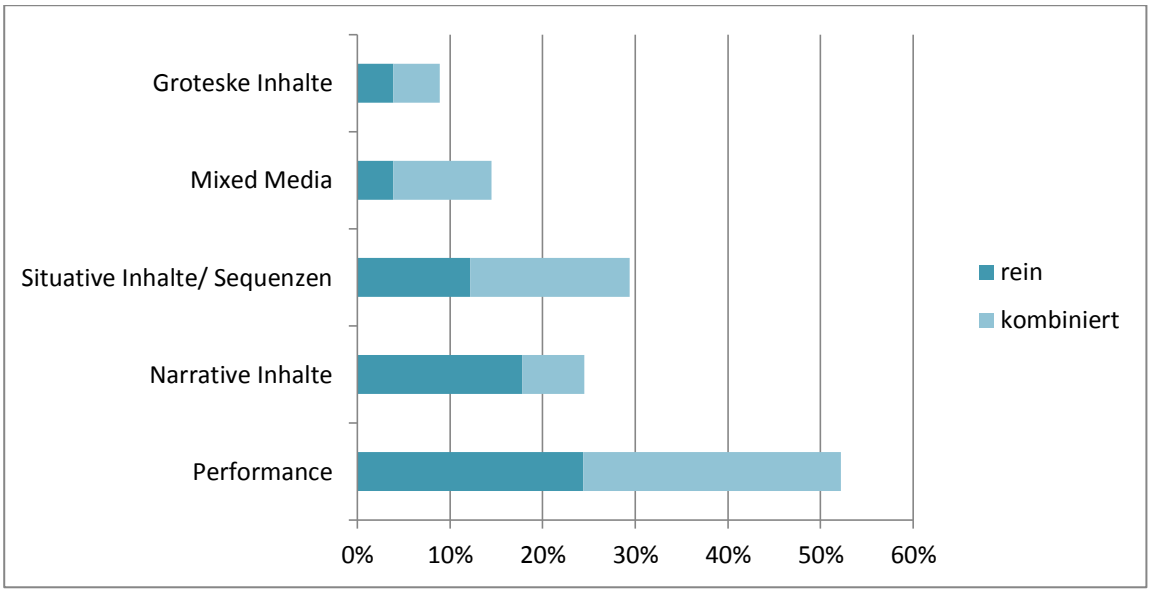
7 (entspricht etwa 3,9 %) der untersuchten phantastischen Videos enthalten Phantastik im Bereich Mixed Media. 19 (etwa 10,6%) weitere beinhalten Mixed Media Phantastik in Kombination mit Phantastik auf anderen Ebenen. Mixed Media scheint eine formale Phantastik zu sein, welche als Grundlage für weitere phantastische Elemente mitunter in der gleichen Ebene funktioniert. Mixed Media bedeutet also eine bestimmte formal-ästhetische Grundlage, welche meist den kompletten Clip beherrscht, sie könnte damit

ebenso als phantastisches Setting und nicht als Kategorie bzw. Ebene angesehen werden und wird später nochmals behandelt. Mixed Media symbolisiert eine Art Weltenvermischung von realer mit gezeichneter oder animierter Welt, die andere Welt enthält dabei gerne eigene phantastische Objekte, Gegebenheiten und Regeln. Mixed Media ist also als eine Art technische Einführung, Verdeutlichung, Transportmechanismus für phantastische Inhalte anzusehen, die real unmögliche Struktur, das lebendige Tote (Die Zeichnung) sind zwar schon für sich phantastisch, animieren aber auch zu mehr und lassen viel Gestaltungsmöglichkeiten in der Ausformung der zweiten anderen Welt. Mixed Media kommt fast ausschließlich in dem Bereich Pop und Pop Rock/Rock vor. Dies dürfte mit dem meist bunten comicartigen Charakter zusammenhängen, welcher für düstere Musikstile inadequat wäre.

Während die narrative Phantastik zumindest zu Teilen Caillois Theorie entspricht, erscheint Mixed Media als die Musikvideo-spezifischste Phantastik, welche die Konventionen des Mediums maximal ausnutzt und Irrealität durch die Kombination verschiedener bildlicher Texturen und Ebenen erzeugt. Diese Phantastik kommt ohne Legitimation, Zusammenhänge und Erklärungen aus, sie muss nicht in sich stimmig logisch sein. Auch die narrative Phantastik folgt allerdings nur selten dem Legitimations– und Plausibilitätszwang der Literatur oder des Spielfilms, hier wirkt sich die Konvention und Erwartungshaltung gegenüber dem Medium auf den Inhalt aus. Die groteske Phantastik, sowie die beiden Performance Varianten sind ebenfalls dem Musikvideo fast ausschließlich vorbehalten, Phantastik wird in die Konventionen des Mediums integriert.
In 23,4 % der phantastischen Videos tritt Phantastik als illustrative Ebene auf. Narratives, Illustratives und Situatives sind demnach in den untersuchten Clips ähnlich stark vertreten, während die Performance einen deutlichen höheren Anteil betrifft. Die Performance steht also auch bei phantastischen Videos meist im Vordergrund oder ist zumindest obligatorisches Element, lediglich bei ausschließlich grotesken und narrativen Videos wird sie ganz weggelassen, dies trifft auf insgesamt 10,1% der untersuchten phantastischen Videos zu.

Die Verteilung der phantastischen Elemente sieht (mit Einbezug der Kombinationen, also Phantastik auf mehreren Ebenen) wie folgt aus. Es wird der Sitz der phantastischen

Elemente bestimmt, nicht die grundlegende Struktur, welche fast immer auch realistische Ebenen enthält.



Grenzbereiche

Als nicht phantastisch gewertete Randbereiche treten in den beobachteten Videos außerdem technische Spielereien auf, welche verfremden ohne phantastische Inhalte zu erzeugen, beispielsweise Lichtblitze, Linien oder Farbveränderungen im Bild. Auch die gezielte Illusionsverweigerung ist ein Randbereich des Phantastischen. Es werden groteske Kostüme, Bewegungen, Bühnendekoration etc. verwendet, um gezielt keine technische Illusion zu erzeugen, welche heute mittels relativ simpler technischer Mittel machbar wäre. Etwa in dem von Anton Corbijn gedrehten Video für Echo And The Bunnymen zu „Seven Seas“ tritt das abgefilmte Theater auf, grotesk aber erkennbar „nur“ gespielt. Der prinzipiell diskutierte Randbereich des phantastischen Theaters, bleibt auch durch die Abfilmung ein schwer einordenbarer Grenzbereich.

VII.1.2 Relevanz und Einflüsse

VII.1.2.1 Häufigkeit

Wie bereits beschrieben, scheint das Musivideo ein ideals Trägermedium des Phantastischen zu sein, entsprechend unerwartet fällt der beobachtbare Anteil

phantastischer Videos an der Gesamtproduktion aus. 16,4% der gesichteten Videos, insgesamt 180, beinhalteten phantastische Elemente. Realistische Videos machen also den größten Teil der Videoproduktion, vor allem in Form realistischer Performance, aus. Das Phänomen ist demnach, trotz besonderer formaler Eignung des Mediums, auch im Musikvideo ein Randphänomen, entsprechend der Geschichte phantastischer Kunst. Eine Studie von Baxter aus den 1980er Jahren fand in 27,4% der Videos bizarre Einstellungen, wobei bizarr natürlich nicht zwingend phantastisch meinen muss, sondern vermutlich Groteskes miteinschließt.[283]

VII.1.2.2 Zeit und Mode

Ein bedeutender Faktor für Inhalt und Wirkung von Musikvideos ist die zeitgenössische Mode und damit ihr Entstehungsjahr. 21 (11,7%) der 180 phantastischen Videos stammen aus den 1980er Jahren, 34 (18,9%) aus den 1990er Jahren, 107 (59,4%) aus den 2000er Jahren und 17 (9,4%) aus den Jahren 2010-2012. Ein Video stammt aus dem Jahr 1969 und ist hier wohl statistisch nicht relevant. 9 (0,8%) der gesamten 1100 Videos stammen aus den 1970er Jahren, 69 (6,3%) aus den 1980er Jahren, 127 (11,5%) aus den 1990er Jahren, 854 (77,6%) aus den 2000er Jahren und 40 (3,6%) aus den Jahren 2010-2012. Der Schwerpunkt liegt also eindeutig auf der Analyse neuerer, gut auffindbarer und noch relativ nahe an aktuellen Trends liegender Videos ab dem Erscheinungsjahr 2000. Wertet man alle Videos mit einem Erscheinungsjahr von 2000-2012, denn für diesen Zeitraum liegen die meisten Werte vor, so sind etwa 14% aller gesichteten Videos phantastisch. Bezieht man die weniger aussagekräftigen Werte der Vorjahre mit ein, so waren in den 1990er Jahren etwa 26,7% aller Videos phantastisch, in den 1980er Jahren etwa 30,4%. Es scheint also eine fallende Tendenz phantastischer Videos zu geben, allerdings würde ich diese Werte viel eher auf die schlechtere Auffindbarkeit älterer nicht phantastischer Videos zurückführen. Die auffindbaren Klassiker sind meist kreativ phantastisch angelegt, bleiben im kollektiven medialen Gedächtnis, obwohl sie keine aktuellen Werbebotschaften enthalten. Ein weiterer Grund für dieses Ergebnis könnten die sinkenden Budgets der Plattenfirmen sein, welche vor allem günstigerer Performance Videos bedingen.

---

[283] Vgl. Baxter, 1985, Nach: Rötter, 2000.

VII.1.2.3 Personen

Manche Regisseure und Bands sind besonders mit phantastischen Videos verknüpft, sie gehören zu ihrem ästhetischen Image. In meiner Auswahl phantastischer Videos sind bekannte Regisseure des Musikvideobusiness, wie Mark Romanek und Spike Jonez, Floria Sigismondi, Chris Cunningham, Hype Williams, John Landis, David Meyers, Anton Corbijn und Michel Gondry vertreten, welche unter anderem phantastische Videos mit ihren eigenen sehr unterschiedlichen Ästhetiken und Ansprüchen verbinden. Ebenfalls mit mehreren Videos vertreten sind die Regisseure Alex Courtes, Corin Hardy, Zbigniew Rybczynski, sowie die überwiegend in Deutschland tätigen Philipp Stölzl, Sandra Marschner, Uwe Flade und Zoran Bihac.

Die puristischen Videos Michel Gondrys erscheinen fast konträr zu den bombastischen, hochbudgetierten Clips Mark Romaneks. Goundry wendet häufig theatrale, nicht illusionistische Phantastik an, während Romanek die technischen Mittel des Mediums nutzt, um möglichst realistisch wirkende phantastische Illusionen zu erzeugen.

Es sind auch bestimmte genrespezifische Größen vertreten, wie etwa Adam Jones, welcher für die Band Tool eine ganz eigene phantastische Ästhetik erschaffen hat ohne Einbezug der Musiker in die Videos. Seine Videos könnte man als kompromisslose Meisterwerke der phantastischen Musikvideos ansehen, ohne Kompromisse und Einbezug der allgemeinen Konventionen des Musikvideos, ohne Performance, schnelle Cuts und meist in Überlänge entsprechen sie den Songs der Band. Jones wird damit dem Image der Band, außergewöhnlich, unnahbar und mysteriös gerecht und verstärkt dieses erfolgreich. Diese Symbiose dürfte auch auf seine Haupttätigkeit als Musiker und Gitarrist der Band Tool zurückzuführen sein, welche sich nicht nur über Musik sondern auch stark über Visuals definiert. Jones studierte Kunst in Los Angeles und wendet in seinen Videos Stop Motion Technik und CGI an. Seine Videos sind zudem die einzigen, welche gar keine Menschen beinhalten und sich vollkommen einer anderen phantastischen Welt widmen ohne jegliche Vermischung mit realistischen Darstellungen. Unter den Phantastiktheorien wäre hierfür die Theorie Tolkiens am passendsten.

Bei 40 der gesichteten phantastischen Videos ließ sich der Regisseur gar nicht eruieren. Dies betraf sowohl ältere als auch neuere Videos, viele europäischen Ursprungs[284]. Der Name des Regisseurs ist oft einfach zu unbedeutend, um ihn festzuhalten, das Video. US-amerikanische Regisseure scheinen international besser angesehen zu sein und eher erwähnenswert als europäische. Die Vormachtstellung der USA im Musikvideo wird also auch hierdurch deutlich.

Das Image mancher Musiker ist ebenfalls stärker mit phantastischen Inhalten verbunden, so etwa bei der schon erwähnten Band Tool, aber auch bei Rammstein, Marilyn Manson, Björk, Die Antwoord, Fall Out Boy oder The Rasmus, also durchaus Interpreten welche ein Image abseits der Norm pflegen wollen. Allerdings sind auch Pop Interpreten, wie Christina Aguilera, Kerli, Katy Perry und Madonna vertreten, wobei bei ihnen wohl phantastische Videos nicht zur Regel gehören und nur mit bestimmten Regisseuren und Marketingstrategien zusammenfallen bzw. zu bestimmten Songtexten besonders passend erschienen. Manche Künstler, wie Missy Elliott oder Eminem stellen sich mit ihren Videos gezielt gegen die vorhandenen Genrekonventionen des Hip Hop und stechen durch ihre phantastischen Videos aus der Masse heraus. Phantastik wirkt hier außergewöhnlich auffällig, während sie im Heavy Metal Bereich eher konventionell erwartet wird.

Auffällig ist, dass phantastische Musikvideos weitgehend auf sexualisierte bzw. Gewaltdarstellungen verzichten. Phantastik scheint neben Gewalt und Erotik eine dritte Kategorie erfolgreicher Konzepte für Musikvideos zu sein, um diese auffällig und einprägsam zu gestalten. Sexualisierte Darstellungen hauptsächlich weiblicher Performer finden sich, wenn überhaupt, fast ausschließlich in Videos mit Phantastik im Performance Background. Der größere Anteil phantastischer Videos begleitet jedoch die Musik männlicher Interpreten. Man möchte wohl oft nicht auf die Strategie „Sex sells“ verzichten, wenn es um die Vermarktung junger hübscher Sängerinnen geht. Sängerinnen,

[284] Der Hauptproduktionsort für den Großteil der Musikvideos ist nach wie vor in den USA angesiedelt. Bei meiner Analyse stammten etwa 43% der phantastishen Videos hauptsächlich aus Europa mit einem besonders großen Anteil aus Deutschland Und England, etwa 51% überwiegend aus den USA und 6 % aus der restlichen Welt. Diese relativ gleichmäßige Verteilung auf Europa und die USA wird wohl auf meinen Standpunkt in Österreich zurückzuführen sein, wodurch ich auch viele europäische Videos zu sehen bekomme.

welche auf eine andere Marketingstrategie setzten, sind für phantastische Inhalte zugänglicher. Gerade in jüngster Vergangenheit versuchte jedoch die US-Pop Sängerin Katy Perry in dem Video zu „California Girls“ Sex und Phantastik zu verbinden. Das Video, in welchem Perry in einer Art Schlaraffenland mit lebendigen Süßigkeiten agiert, bekam sehr positive Kritiken und wurde mit einem MTV European Music Award als bestes Video 2010 ausgezeichnet. Ansonsten scheinen Sexualisierung und Phantastik und auch Gewalt und Phantastik im Musikvideo eher schwer vereinbar zu sein. Phantastische Videos passen kaum in bisherige Wirkungsanalysemethoden, welche sich oft vorwiegend auf die Darstellung von Sex und Gewalt beschränken. Explizite Gewalt kommt nur in wenigen phantastischen Videos, etwa in Rammsteins „Du riechst so gut“ vor. Das Video ist angelehnt an das Märchen Rotkäppchen. In diesem Fall ist Rotkäppchen eine sexy junge Frau und der böse Wolf ein mutierter Rammstein Sänger, welcher sich im Laufe des Videos in einen aus ihm herausplatzenden mehrköpfigen blutgierigen Wolf verwandelt. Der Frauenkörper bleibt jedoch von phantastischen Adaptionen unversehrt. Es scheinen Konventionen des Musikvideos zu sein, welche es aufgrund des Images der Musiker unmöglich machen, Rammstein ohne Gewalt, bzw. Katy Perry ohne Sex darzustellen und diese Tradition auch ins phantastische Musikvideo weiterführen.

VII.1.2.4 Qualität und Intensität

Phantastische Inhalte üben keinen grundlegenden Einfluss auf die Qualität der betroffenen Musikvideos aus. Wenngleich besonders viele phantastische Musikvideos im Gedächtnis bleiben, Preise gewinnen etc. und als künstlerisch wahrgenommen werden, da sie dem Bereich der bildenden Kunst näher stehen als die unbearbeitete Aufnahme. Von den insgesamt 16 Kategorien der MTV Video Music Awards 2012 gewannen in 11 Kategorien phantastische Videos. Darüber hinaus schneiden auch politisch, gesellschaftskritische Videos immer sehr gut ab. Exzessiv phantastische Videos nehmen ihre Inspiration meist aus der Kunstgeschichte und sind trotz dieser offensichtlichen oder versteckten Zitate relativ aufwendig und hochwertig produziert. Andere Videos, welche nur kleine phantastische Elemente beinhalten, sind allerdings in allen erdenklichen Qualitätsabstufungen vorzufinden. Das phantastische Konzeptvideo benötigt zumindest im Ansatz ein kreativeres Konzept als ein reines Performance Video.

Mit einer Bewertung der Intensität, einem Phantastikgrad, habe ich versucht, die Videos nach Anteil und Umfang der phantastischen Elemente zu unterteilen. Dabei wurden die Clips nach den Kriterien: Häufigkeit phantastischer Elemente, Manipulationsgrad (stärkere oder schwächere Eingriffe in die realistische Darstellung) und der Bedeutung des phantastischen Elements für die Handlung oder die Ästhetik beurteilt. Jede Kategorie konnte zwischen 1 und 5 Punkte erhalten. Eine insgesamte Bewertung von 1-6 führte zu einer Gesamtbewertung von 1, 7-11 führten zu 2, 12-15 zu 3. Die Clips wurden danach in drei verschiedene Phantastikgrade unterteilt. Die höhere Dimensionierung der 1 im Vergleich zur 3 erklärt sich mit dem Versuch, möglichst nur umfassend phantastische Videos, welche komplett auf der Phantastik basieren, mit 3 zu bewerten. Dafür sind sehr hohe Bewertungen in mindestens 2 Kategorien erforderlich. Wäre die Grenze bei 10 angesetzt, würden schon durchschnittliche Werte in allen Kategorien zu einer 3 als Endnote führen. Dabei orientiert sich die Bewertung lose am Schulnotensystem, alles unter 40% führt zu einer 1, alles bis 73% zu der mittleren Bewertung 2, darüber wird der Höchstwert 3 vergeben.[285]

41,1% der phantastischen Videos erhielten die geringste Phantastikbewertung 1. 46.6% erhielten die mittlere Bewertung 2 und 12,7% erhielten den Höchstwert 3. Sehr wenige Videos sind demnach stark phantastisch und nutzen die Phantastik als einzige Grundlage des Videos, häufig sind es nur kleine Elemente und Sequenzen welche phantastisch sind, während beispielsweise der Hauptaugenmerk auf der realistischen Performance liegt. Phantastik soll meist nur Zugabe sein, wird sie zu intensiv, dann kann sie verstörend wirken und damit eher verkaufsmindernd. Phantastik scheint also vor allem in geringen Dosen verkaufsfördernd und interessant zu wirken. Die höchsten Phantastikgrade finden sich in den Musikrichtungen Rock und Heavy Rock.

VII.1.3 Phantastische Szenarien, Setting und Figuren

Allgemeine Schauplätze und Settings des Musikvideos werden auch in phantastischen Musikvideos verwendet. Die Grundsettings sind auf die gesichteten phantastischen Videos wie folgt verteilt: Etwa 14% beinhalten das Thema Land/Natur, 12,8% das Thema Straße,

6,7% beinhalten das Thema Meer/Strand (weitere 13,9% das allgemeinere Thema Wasser) und 10% das Thema Großstadt. Die Angaben sind so zu lesen, dass Videos natürlich mehrere der erwähnten Settings und Themen in unterschiedlichen Ebenen beinhalten können und deshalb in beiden Bereichen gezählt wurden.

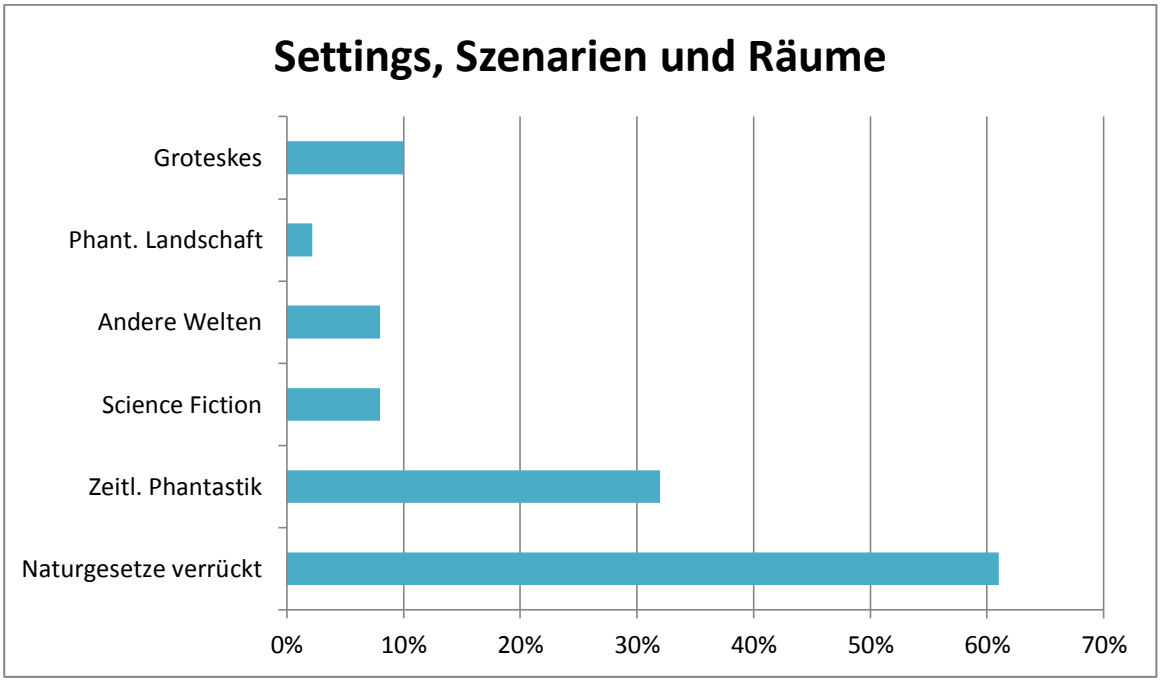
Die Straße gilt als Symbol der Unabhängigkeit und Eigenständigkeit. Michael Barth und Klaus Neumann-Braun sehen sie als Symbol für die „Selbstsozialisation Jugendlicher". Eine gemeinsame Studie von Richard Baxter, Cynthia De Riemer, Ann Landinic, Larry Leslied und Michael W. Singletarye[286] fand in 35,5% der Videos das Thema Fortbewegung (Fahrzeuge aller Art und Straßen). Sie ist auch in phantastischen Musikvideos ein sehr häufiges Setting, wenngleich der Anteil wohl niedriger als in allgemeinen Hip Hop Videos ist. Dieses Setting ist jedoch wohl nicht das Ausschlusskriterium phantastischer Videos für Hip Hop Musik, eher der Anspruch der „realness" im Hip Hop. Auch ein insgesamt geringer Anteil phantastischer Hip Hop Videos könnte hierfür die Ursache sein.
Anders als bei den phantastischen Settings verhält es sich mit Objekten, an welchen Tendenzen zur Phantastik abgelesen werden können. Häufig wiederkehrende Elemente in phantastischen Musikvideos sind auch Licht (13,3%), Feuer (12,8%), Bilder und Skulpturen quer durch die Kunstgeschichte (10,5%), Insekten (10%), Industrie und Maschinen (9,5%), Haustiere (7%), Raumschiffe und Weltraum (6%), Betten (5,6%), Puppen (5%), Augen (4,4%) und Fernseher (3,3%). Die Darstellung von Insekten und Ungeziefer scheint eine Konvention des Rock und Heavy Bereichs zu sein, da diese mit dem Hässlichen, Invasiven, Ekelhaften assoziiert werden können. Als Pendant und Inbegriff des Schönen erscheint in Popvideos der Schmetterling. Insekten finden sich in phantastischen Musikvideos tendenziell häufiger als in realistischen, während der Schmetterling ein allgemein beliebtes Motiv der Popmusik ist. Das häufigste Legitimationskriterium, die Magie, also die magische Beeinflussung von Objekten oder Lebewesen durch einen Menschen, findet sich nur in 5% aller gesichteten Videos. Legitimationen spielen, wie bereits erwähnt, eine untergeordnete kaum erwähnenswerte Rolle im phantastischen Musikvideo.

[286] Vgl. Baxter u.a., 1985.- Nach: Rötter, 2000.

Mit 61% aller bewerteten phantastischen Videos ist die Veränderung der Naturgesetze das größte Thema des phantastischen Musikvideos. Das prominenteste Thema im Bereich „Physik verrückt“, ist die Veränderung der Gravitation, meist in Form von herumfliegenden Lebewesen oder Objekten, oft fliegen auch kleine Lichtpartikel herum. Diese Thematik ist auch deswegen so umfangreich, weil sie Figuren und Räume zugleich und in Kombination betreffen kann. Die aufgehobene oder verringerte Gravitation kann Menschen und Objekte, teilweise ganze Räume betreffen. Diese Phantastik kann sowohl narrativ als auch illustrativ und situativ auftreten.

In etwa 18% aller gesichteten phantastischen Videos ist die Phantastik zeitlicher Natur, damit ist sie die zweithäufigste phantastische Darstellungsweise im Musikvideo. Etwa 14% beinhalten Metamorphosen als Thema. Sie wurden gesondert und unabhängig von der anderen zeitlichen Phantastik gezählt. Die Metamorphose bezieht sich fast immer auf eine handelnde Figur.

9,4% aller gesichteten phantastischen Videos beinhalten Raumschiffe, Ufos und/oder spielen im Weltraum. Auch Inhalte wie Cyborgs und Roboter können zur Science Fiction gehören. 8% beinhalten andere Welten, meist als Reise dorthin. In 22 % aller gesichteten phantastischen Videos kommt es zu einer Weltenvermischung, also 2 Welten meist in Form von Mixed Media (Realaufnahmen, Zeichnung, Animation) welche in einem Bild kombiniert werden. Die in der bildenden Kunst vertretenen phantastische Räume und Settings, die phantastische Landschaft, andere Welten und Science Fiction sind eher selten anzutreffen. Phantastische Landschaften finden sich in nur 2,2% der phantastischen Videos. Thematisch könnte jedoch der formale Bereich Mixed Media ebenfalls dazugezählt werden, wodurch sich dieser Bereich erheblich vergrößern würde. Das Groteske tritt meist als Verstärkung anderer phantastischer Inhalte auf. Ästhetisch ist Phantastik eher im Bereich der Figuren zu finden und stammt in diesem Bezugspunkt weitgehend von der bildenden Kunst ab. Die stark genutzte zeitliche Komponente hat ihren Ursprung dagegen im phantatsischen und grotesken Film.



52,6% aller gesichteten phantastischen Videos zeigen phantatsische Figuren, die übrigen enthalten lediglich phantastische Räume oder Szenarien, wobei die auftretenden Personen realistische Menschen oder Tiere sind. Es besteht also eine leichte Minderheit für Clips mit phantastischen Szenarien und realistisch menschlichen Akteuren. Nicht gezählt wurden die veränderten Fähigkeiten von Menschen in phantastischen Szenarien, wie etwa das Fliegen. Man könnte diese aufgrund der veränderten Eigenschaften als Hexen deuten. Da das Thema Magie jedoch ohnehin keine große Rolle im Musikvideo spielt, kann dies vernachlässigt werden. Phantatsische Figuren werden demnach immer vorwiegend über ihre Ästhetik definiert. Gerne wird das Auftreten phantastischer Figuren thematisch mit den entgleisten Naturgesetzen kombiniert. Lediglich in 12,5% der Videos, welche phantastische Figuren enthalten, treten diese isoliert ohne weitere phantastische Inhalte auf. Sie sind fast nie das einzige phantastisches Element eines Videos. Klassische negative Monster sind der Zombie (3,8%), der Geist (6,7%), der Vampir (0,5%), der Alien (2,2%), der Werwolf (1,1%). Klassische positive Monster sind die Fee (1%), der Engel (1,5%). Riesen und Zwerge (10,6%) können sowohl positiv als auch negativ auftreten. Das Musikvideo bevorzugt demnach entsprechend seiner als rebellisch eingestuften Natur vor

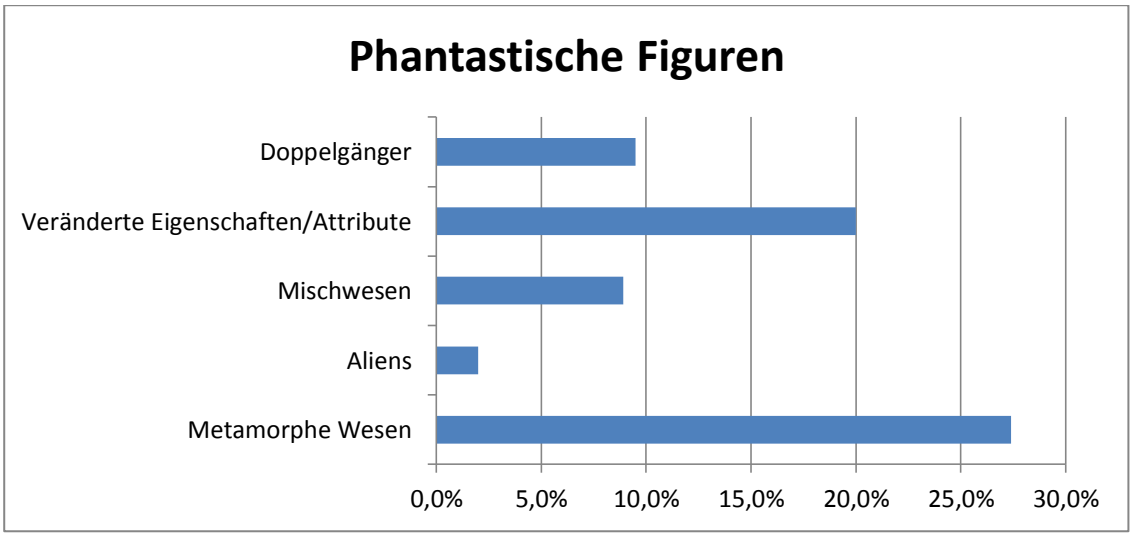
allem negativ konnotierte phantastische Wesen. In 22,2%[287] aller phantastischen Videos kommen klassische Monster vor, 30,4% enthalten Mischwesen, Mutanten, Wesen mit veränderten Attributen und Doppelgänger. Klassische Monster sind phantastische Archetypen, welche sich durch Literaturgeschichte, Kunstgeschichte und Filmgeschichte hindurch ziehen und durch ihre allgemein bekannten Grundeigenschaften auch gerne als Metapher verwendet werden. Weitgehend sind sie auch unter bestimmten Namen bekannt. Monster werden zwar in allen Musikrichtungen gerne eingesetzt, allerdings wie zu erwarten, vermehrt im Heavy Rock Bereich und besonders selten in Popvideos. Da Aliens sich schlecht mit Sexualität mischen lassen, kommen sie auch nicht in der Popmusik vor, zumindest nicht in den von mir gesichteten Videos. Sie gehören eher den Bereichen Rock und Metal an.

8,9% der phantastischen Videos enthalten Mischwesen, die Abtrennung von den Mutanten erscheint jedoch häufig sehr schwer. Lebendige Puppen und Objekte kommen in 2,8% der phantastischen Videos vor. Eine Schöpfungsthematik ist nur in 1,7% der phantastischen Videos relativ deutlich erkennbar. Sie ist ein rein narratives Motiv und deshalb im Musikvideo meist nur angedeutet oder unklar erkennbar. Insgesamt 15% der phantastischen Videos enthalten Mutanten als phantastische Figuren. Mutanten dürften bei entsprechendem Setting oft auch als Aliens zu interpretieren sein. Eine Sonderform sind die gänzlich unbekannten Phantasiewesen in 3,9% der Videos, welche jedoch humanoid erscheinen und deswegen den Mutanten angerechnet werden können. Sie kommen fast ausschließlich in den Videos der Band Tool vor. In 2% der gesichteten phantastischen Videos kommen Aliens vor, oft eingebettet in ein Science Fiction Szenario bzw. als Besucher auf der Erde. In 2,2% der phantastischen Videos kommen Engel und andere geflügelte Wesen als phantastische Figuren vor. 3,9% der Videos zeigen Cyborgs, 4,4% der phantastischen Videos enthalten isolierte Körperteile. Nur selten wird der Verlust der Körperteile, also die Abtrennung von einem lebendigen Körper auch im Bild thematisiert, wie dies im Tool Video zu „Schism“ passiert. Die Vorstellung erscheint wohl zu befremdlich und morbid. Mit 1,1% der Videos ist der Pflanzenmensch ein seltenes Thema im Musikvideo, auch der Hundsmensch kommt mit 0,6% der Videos nur wenig vor. Aufgrund des fehlenden diegetischen Tons im Musikvideo scheinen sprechende Tiere

[287] Berechnung ohne Doppeltzählung bei mehreren verschiedenen Monstern.

weniger attraktiv zu sein als für den Spielfilm und kommen kaum (0,6%) vor, überhaupt beschränkt man sich fast ausschließlich auf phantastische Wesen mit humanoiden Körperteilen. Zwerge und Riesen sind mit 10,6% aller gewerteten Videos die am stärksten vertretenen phantastischen Figuren im Musikvideo, wobei man beachten muss, dass hier eigentlich zwei klassische Monster zusammengezählt werden. 9,5% aller gesichteten phantastischen Videos enthalten Doppelgänger als Motiv. Verwandte Elemente wie Spiegel und Schatten werden in weiteren 5% stärker thematisiert, jedoch ohne dabei unbedingt phantastisch zu sein. 5% der phantastischen Videos enthalten relativ eindeutige magische Eingriffe.
Im Musikvideo gibt es nicht besonders viele Variationen phantastischer Figuren. Viele klassische Figuren wie Orks, Oger, Kobold, Einhorn etc. werden nicht oder nur unter bestimmten Bedingungen, wenn das Video etwa Werbung für einen Film machen soll, eingebunden. Aufgrund der oft fehlenden Narration stehen klassische Monster für sich oder neu zusammengesetzte Monster ohne Legitimationen da, als technische Spielereien und Visualisierungen der Abstraktheit der Musik.

Die folgende Tabelle zeigt die Verteilung phantastischer Figuren im Musikvideo. Als Grundlage (100%) dienen alle gesichteten phantastischen Videos, nicht nur die Videos welche phantastische Figuren enthalten. Dabei gilt wiederum, dass manche Videos mehrere phantastische Figuren enthalten und damit in mehreren Kategorien gezählt wurden.



Demnach fällt die Kategorie der metamorphen Wesen, wozu die meisten klassischen Monster gezählt werden können am umfangreichsten aus.

VII.1.4 Musik und Text

Laut Altrogge gehen mit bestimmten Musikrichtungen auch visuelle Stereotype einher. Softpop enthalte vor allem harmonische Ton/Bild Verbindungen, Homogenität, ineinander gehende Bilder und oft demütige, verträumt wirkende Musiker. Dancepop, Altrogges mittlere Härtekategorie populärer Musik, enthalte sowohl in Ton als auch im Bilde rhythmische Akzente. Die Beherrschung des eigenen Körpers sei bedeutend, wie der direkte appellative Blick in die Kamera. Hip Hop, welchen Altrogge ebenfalls als Sonderform der mittleren Härtekategorie bezeichnet, wäre sehr extrovertiert, spaßzentriert und nutze öffentliche Orte als Spielräume. Heavy Metal, die härteste Kategorie wäre von männlicher Performance dominiert, mit abrupten Kamerabewegungen, sehr subjektiv, gesellschaftspolitisch und bei musikalischem Anspruch oft auch mit hochkulturellen Videos verbunden. Die Musik ist ein nicht zu verachtender Faktor für die Auswahl phantastischer Inhalte im dazugehörigen Video. Bizarre, fragmentierte Videos ließen sich besonders in den Anfängen des Musikvideos bei den Musikrichtungen im härteren Rockmusikbereich (z.B.: Hard Rock, Heavy Metal…) vermehrt finden. Ann Kaplan[288] spricht vom Schock Effekt der Videos, diese Künstler wollten „böse“ und „dagegen“ sein, verunsichern und verstören - musikalisch wie visuell. Dazu nutzen sie den Charakter des Anderen, der phantastischen Kunst, um ihren eigenen Status als subkulturell Andere zu intensivieren. Phantastische Inhalte findet man, wenngleich vielleicht noch minimal häufiger in diesen Musikgenres, mittlerweile in allen Musikbereichen. Dies mag mit der allgemeinen Popularität und Alltagstauglichkeit der Phantastik zusammenhängen, denn verstörend wirken diese Videos wohl nur noch äußerst selten.

Ich behandle in meiner Forschungsarbeit die Musik nicht als phantastisches Element der Videos, lediglich als Grundlage, Sinngeber und verbindendes Element. Den in der

[288] Vgl. Kaplan, 1987, S.61.

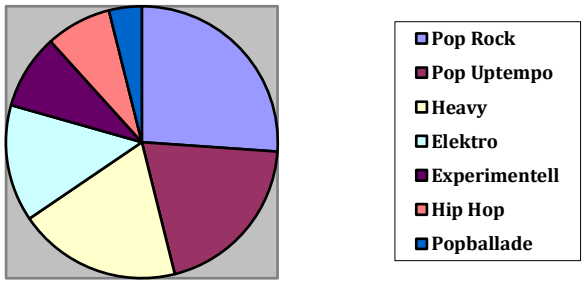
Forschung angesprochenen phantastischen Charakter der Musik[289], teils sogar als phantastischste aller Künste, da sie nicht rational verstanden werden kann, möchte ich als abstrakt und nicht phantastisch, da nicht gegenständlich bewerten. Harmonik, Rhythmik und Melodik können jedoch die Phantastik intensivieren oder konterkarieren und das Phantastische mit musikalischen Konventionen verbinden.

„Je instrumentaler, je unverbindlicher, je jazzrockiger, desto ‚Unsäglicheres' im Bild." Diese Regel stellte das Kollektiv „blutende Schwertlilie" 1987[290] auf. Aktualisiert könnte man sagen, je härter die Musik desto grotesker, absurder, brutaler auch das Bild. Diese Regel trifft zwar nicht immer zu, da manche Regisseure bewusst versuchen, einen Kontrapunkt zur Musik zu finden, prinzipiell ist allerdings die künstlerische Entfaltung in härteren Musikrichtungen oder Subkulturen häufiger als im Popmusikbereich. Phantastik wird besonders gerne als Visualisierung von Instrumentalstellen der Musik eingesetzt, während Gesangsstellen eher mit den praktizierenden Musikern inszeniert werden.
Besonders gut für phantastische Inhalte eigenen sich erwartungsgemäß groteske, absurde und phantastische Texte, welche sich gegebenenfalls an der écriture automatique der Surrealisten orientieren oder Verschriftlichungen von Träumen sind. Die häufig an Rhythmik und Melodik eines vorhandenen Musikstücks orientierten Texte sind oft semantisch wenig bedeutungsvoll, grotesk oder phantastisch. Keazor und Wübbena sprechen von „Bedeutungsinseln"[291] in Poptexten, welche ohne zusammenhängende Bedeutung immer neue Assoziationen und Bilder suggerieren.

In meiner Studie mit insgesamt 180 phantastischen Videos entfallen 20% auf Uptempo Mainstream Popmusik, 26,1% auf Rockmusik inklusive Poprock Varianten[292], 19,4% auf härtere Rockmusik wie Heavy Metal, Grunge, Hard Rock etc., 13,9% auf elektronische Musik, wie Dance, House, Synthypop, New Wave, etc., 8,9% auf experimentelle

[289] z.B.: E.T.A. Hoffmann.
[290] Kollektiv „blutende Schwertlilie".-In: Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo, 1987, S.208.
[291] Keazor und Wübbena, 2007, S341.
[292] Indie Rock, Pop Rock, Ska, Punkrock…

Musikstile[293], 7,8 % auf die Musikrichtung Hip Hop, Rap und R'n'B[294] und etwa 3,9% auf Popballaden.



In absoluten Zahlen sind das 36 Uptempo Pop Videos, 47 Soft Rock Videos, 35 Heavy Rock Videos, 25 Electro Videos, 14 Hip Hop und R'n'B Videos, 16 Videos mit experimenteller/alternativer Musik und 7 lowtempo Pop- und Rockballaden. Es erschien mir sinnvoll, härtere Gangarten der Rockmusik und Mainstream Soft Rock zu trennen, da auch das Publikum hier sehr unterschiedlich ausfällt. Softrock zählt eher zum Mainstream, während härtere Rockmusik hauptsächlich von einer Subkultur bevorzugt wird und mit bestimmten Konventionen und Symbolen, welche nur von der Subkultur richtig interpretiert werden, behaftet ist. Die Bereiche Pop Rock oder Soft Rock und Pop Uptempo bzw. Lowtempo bilden den Mainstream der populären Musik, welcher auch von der breiten Masse interpretiert werden kann und Teil der allgemeinen Popkultur ist. Popmusik habe ich hier ebenfalls in schnellere und langsamere Arten unterteilt, da ihre Ästhetik sich stark von den Uptempo Songs unterscheidet. Bei Balladen wird meist ein ebenso langsames, gefühlvolles Video angestrebt, Uptempo Nummern sollen auch im Video schnell sein, Spaß machen und oft zum Tanzen und feiern anregen. Weniger verwunderlich ist, dass der Mainstream Musik Bereich etwa die Hälfte der gesamten Videos ausmacht, schließlich findet hier auch die umfassendste Musikvideoproduktion statt, besonders bei den hauptsächlich vertretenen Major Labes und Sublabels. Spannender ist, dass der Heavy Bereich sehr stark vertreten ist, diese Subkultur also besonders stark mit phantastischen Bildern verbunden zu sein scheint. Dies bemerkte auch schon Ann Kaplan in den 1980er Jahren. Sie führte dies vor allem auf morbide Faszination und Horror in den Clips zurück,

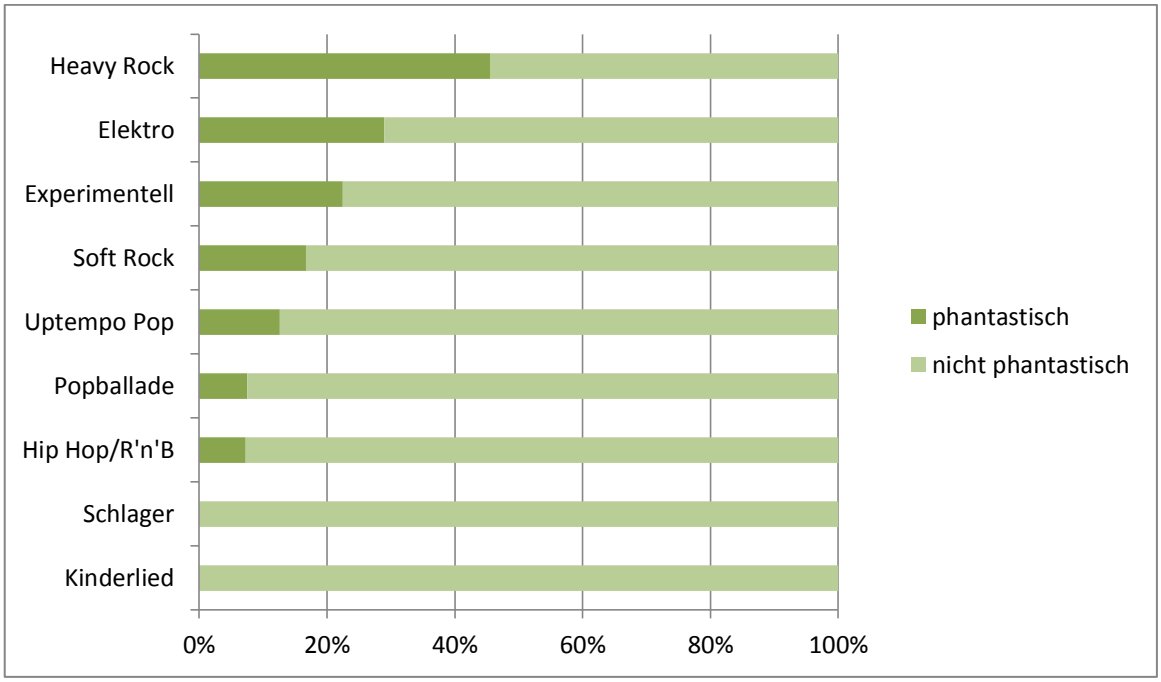
[293] Alternativ bezieht sich hier auf die Mainstream Videoproduktion und inkludiert Alternative Pop, Weltmusik, Jazz, Klassik, Experimental Rock, Ambient, Country, Salsa, Tango etc.
[294] Hip Hop, Rap, R'nB, Soul, Blues, Dancehall, Raeggeton, Crunk etc.

welche schockieren und das Image untermauern sollte. Teilweise muss ich ihr damit Recht geben, der Großteil der gesichteten Videos gehört allerdings nicht in diese Kategorie.
Die Musikrichtungen verteilen sich bei der Gesamtanzahl der 1100 gesehenen Musikvideos auf 285 Uptempo Pop (25,9%), 281 Poprock, 192 Hip Hop/R'n'B (25,5%), 86 Electro (7,8%), 93 Popballaden (8,4%), 77 Heavy (7%), 71 Experimentell/Alternativ (6,5%), 2 Kinderlieder (0,2%) und 13 auf Schlager (1,2%) Videos. Manche Musikrichtungen, wie Schlager, Klassik, Jazz, Country und Kinderlieder fallen aus der Kategorie phantastischer Videos komplett heraus, phantastische Videos scheinen hier nicht zum entweder puristischen, seriösen oder lebensnahen Image zu passen, man dreht vorwiegend reine Performance Clips. Auch geringere Budgets, wegen geringeren Verkaufszahlen und Beliebtheitswerten der Genres, spielen hierfür eine Rolle. Der Bereich Pop und Poprock sind stark vertreten und machen etwa die Hälfte des gesichteten Materials aus, die allgemeine Verteilung ist allerdings stark von der Verteilung der phantastischen Videos zu unterscheiden. So ist besonders der Bereich Hip Hop/R'n'B zwar allgemein populär und mit entsprechend vielen Musikvideos vertreten, es sind allerdings nur 7,3% der Videos phantastisch. Phantastische Bilder scheinen also wenig zu diesen Musikrichtungen zu passen, dies könnte mit dem Image der Straße, des Gettos zu tun haben, außerdem zeigen derartige Videos auch gerne den gesellschaftlichen Aufstieg und diverse materielle Statussymbole. Diese Inhalte scheinen konventionell bedeutender zu sein als eine phantastisch künstlerische Auslegung der Musik. Im Vergleich dazu sind ganze 45,5% aller gesichteten Heavy Rock Clips phantastisch angelegt. Phantastik scheint also zu dem Image harter Rocker besonders gut zu passen. Während manche Studien vermehrt Performance Videos bei Heavy Metal Gruppen[295] vermuten, da diese zur Darstellung des musikalischen Könnens und Machismus ideal seien, ergibt diese Studie andere Tendenzen, wie sie auch schon von Ann Kaplan in den 1980er Jahren erkannt wurden. 12,6% der gesichteten Popvideos waren phantastisch, 16,7% der Soft Rock Videos, es ist also eine gewisse Tendenz zum phantastischen Rockvideo auch schon bei softeren Spielarten der Rockmusik zu erkennen. 29% der Electro Videos waren phantastisch, 7,5% der Pop und Rockballaden, 22,5% der alternativen Stile. Würde man in diesem Bereich regionale Stile, wie Salsa, Country, Tango etc. weglassen, käme man sogar

[295] Vgl. z.B.: Altrogge, 1991.

auf 32%. Phantastische Videos sind somit vor allem im Heavy Bereich und etwas weniger im Electro und Alternative Bereich beheimatet. Phantastik im Musikvideo ist also, anders als ausgänglich erwartet, kein Mainstream Phänomen. Hip Hop und Balladen scheinen besonders Phantastik feindlich zu sein, sieht man von Stilen wie Schlager, Klassik, Country oder Kinderlied ab, welche komplett ohne phantastische Inhalte auskommen.

Folgende Grafik verdeutlicht nochmals den Anteil phantastischer Musikvideos pro Musikgenre und zeigt den eher subkulturellen Randcharakter der Phantastik, wenngleich das Medium einen starken formalen Hang zum Phantastischen besitzt und zumindest höhere Phantastikanteile aufweist als andere Medien.



Phantastik kann sowohl Genrekonvention sein als auch außergewöhnlich, je nach Musikstil erwartet oder unerwartet. Zusätzlich sind die phantastischen Videos im Hip Hop/R’n’B Bereich eher mit wenigen schwachen phantastischen Inhalten ausgestattet, vor allem Künstler wie Eminem oder Missy Elliott, welchen schon aufgrund ihres Aussehens und Auftretens einer alternativer Status innerhalb der Subkultur zu eigen ist, setzen auch im Video auf Alternatives und damit phantastische Inhalte, vor allem einfache physikalische Adaptionen, wie die Veränderung der Gravitation sind hier Thema. Etwas ungewöhnlicher ist Eminems Video zu „Crack a bottle“, welches eine alternative Welt in einer Flasche präsentiert. Zusätzlich wird jedoch mittels leicht bekleideter kurviger Frauen dem Klischee des Hip Hop Videos entsprochen.

Bei Elektro Videos fällt auf, dass das Repertoire deutlich umfangreicher ist und es anscheinend weniger wichtig ist, den Musiker bei der Arbeit zu zeigen. Da elektronische Musik selbst live aus dem Computer kommt, gibt es hier weniger zu zeigen oder zu beweisen, dass jemand ein guter Musiker ist. Phantastische Inhalte sind auch aufgrund dieser fehlenden Musikvideokonvention wahrscheinlicher, einige Musiker sind sogar gar nicht im Bild zu sehen. Monster und Mutanten scheinen passende Inhalte zu sein, dazu kommen schwebende Objekte und Lebewesen, sowie lebendiges Totes. Achim Doderer und Klaus Neumann-Braun[296] sprechen bei elektronischer Musik, vor allem Techno und Trance, von einer gezielten Orientierungslosigkeit, Trancetanz, Drogen und Rauschzustand als Charakteristika der Musik und damit verbundenen Jugendkultur. Diese Vorgaben wären als prädestiniert für eine phantastische Darstellung im Video angesehen. Michaela Pfadenhauer[297] bemerkte eine Bevorzugung von Konzeptvideos gegenüber Performancevideos im Techno Bereich. Elektronische Musik bedingt oft stark phantastische Videos, meist illustrativen Charakters.

Im Heavy Bereich sind es vor allem Monster und Mutanten, die in den Videos auftreten, die meisten stark phantastischen Videos sind hier anzutreffen. Es ist also nicht nur der höhere Anteil an der Gesamtproduktion sondern auch ein erhöhter Grad an Phantastik, welcher diesen Bereich auszeichnet. Prinzipiell können jedoch alle Musikrichtungen stark phantastische Inhalte aufweisen (weitgreifende Veränderungen, Phantastik auf mehreren Ebenen). Hip Hop und R‘n’B beinhalten als einzige Genres ausschließlich schwächere phantastische Inhalte.
Im Pop und Poprock Bereich ist die Phantastik vor allem zeitlich bedingt, als Zeitraffer, Zeitlupe, rückwärtslaufende Zeit, außerdem lebendiges Totes. Für den Pop und Softrockbereich sind keine verstärkten Tendenzen zu bemerken. Analog zum Mainstream Charakter der Musik sind auch die Videos nicht eindeutig geprägt.
Möchte man sich an Michael Altrogges allgemeine Kategorisierung der Musikstile in Soft, Mittel und Hart anschließen, so steigt der Phantastikgehalt mit dem Härtegrad der Musik, bzw. auch mit dem alternativen/experimentellen Charakter.

---

296 Vgl. Doderer und Neumann-Braun, 1999.- In: Viva MTV! Popmusik im Fernsehen, S.280.
297 Vgl. Pfadenhauer, 1999.- In: Viva MTV! Popmusik im Fernsehen, S.2294 ff..

VII.2 Video Einzelanalysen

Nach der quantitativen Analyse phantastischer Musikvideos möchte ich nun bei ein paar ausgewählten Videos etwas ins Detail gehen. Hier werden alle phantastischen Videos behandelt, welche ich später in der Rezipientenbefragung eingesetzt habe (siehe Kapitel VIII.2), sowie zusätzlich zwei ältere Clips aus den 1989er Jahren und ein weiterer aus den 1990er Jahren.

VII.2.1. Analysemethoden

Für eine möglichst detaillierte Strukturanalyse hat Günther Rötter[298] ein plausibles umfassendes Konzept ausgearbeitet, welches auf einer unveröffentlichten Studie von Haak[299] aufbaut und nur wenige Mängel aufweist. Seine Methode erscheint mir die passendste zu sein, da sie sich auf die verschiedenen Ebenen und Teilbereiche des intermedialen Mediums Musikvideo bezieht. Geht man nach Rötter vor, so gliedert sich die Analyse in 4 Teile: Musik und Text, visuelle Ebene, Verhältnis auditiver und visueller Ebene, Zuordnung/Kategorisierung.[300] Die 4 Ebenen beinhalten ihrerseits mehrere Teilbereiche. Zur Kategorisierung verweist er auf Springsklee und Haak. Rötters Konzept umfasst außerdem die Stereotypenbildung, Präsenz und Rolle der Musiker zueinander, Symbolik und Zitate.

Rötters Analysekonzept ist, neben einer etwas uneinheitlichen Methode von Michael Altrogge, das einzig richtig ausführliche Konzept, meist bleibt es bei vagen Andeutungen und reinen Kategorisierungen. Trotzdem sollte man im Kopf behalten, dass Rötter aus Sicht eines Musikwissenschaftlers argumentiert und im visuellen Bereich eher oberflächlich bleibt. Eine grundlegende Unterscheidung auf der visuellen Ebene ist die Unterscheidung fiktiv oder real, was wohl realistisch bedeuten soll. Sein umfassendes Konzept bietet sich aber trotzdem auch aus Sicht anderer Wissenschaftsdisziplinen an. Schwächen in Bezug auf die visuelle Ebene sind etwa seine Frage nach fiktiver oder realer Darstellung. Dass die Bezeichnung reale Darstellung an sich ein Paradoxon ist, sollte spätestens bei etwas genauerer Beschäftigung mit der Thematik klar sein. Eine sehr

[298] Vgl. Rötter.- In: Musik multimedial, 2000.
[299] Vgl, Haak, 1995 (unveröffentlichte Studie). Obwohl die Studie unveröffentlicht blieb, wird sie von zahlreichen Kollegen zitiert und gelobt und weitergeführt. Nach u.a.: Rötter, 2000.
[300] Details siehe: Rötter, 2000, S.269-270.

umfangreiche Analyse der Einzelbereiche Melodik, Harmonik, Rhythmik, Dynamik, Form, Instrumentierung und Effekte scheint außerdem bei populärer Musik oft etwas übertrieben. Da ich keine Musikwissenschaftlerin bin, sondern Musikwissenschaft lediglich als Nebenfach belegt habe, möchte ich mich in diesem Bereich eher kurz fassen, wenngleich ich die Wichtigkeit des Bereiches damit nicht herabwürdigen will.

Die zweite, bereits angesprochene Analysemethode entwarf Michael Altrogge in seiner Publikation „Tönende Bilder". Sein Analyseschema gliedert sich in einen ersten Teil mit Musikstil, Videokategorie und Ebenen, danach erfasst er das musikalische Formschema und dessen Besonderheiten. Der dritte Teil befasst sich mit den Strukturdaten, gegliedert wiederum in 4 Teile: a: Musik b: Körpersprache c: Kameraperspektiven d: Superstruktur, dazu kommen individuell die Teile d:Anschlusslogik und e: Rahmenerwartung. Altrogge trennt demnach nicht zwischen Musik und Bild sondern befasst sich mit dem Musikvideo als Ganzem und im Detail.[301] Er entwirft zudem keine ausschließlich interne Strukturanalyse, sondern beschäftigt sich auch mit externen Rahmenerwartungen der Zuschauer und Brüchen mit konventionellen Darstellungsmustern. Die Musik wird bei Altrogge genauer beschrieben als in anderen Studien, da er sie als dem Bild ebenbürtig erachtet. Altrogges Konzept wird in meiner Arbeit als Einfluss und Anregung, nicht aber als grundlegendes Analysekonzept verwendet.

VII.2.2. 80's Science Fiction

In den 1980er Jahren wollte man die technischen Möglichkeiten des Mediums Video ausreizen und demonstrieren, dabei fallen viele aufwendiger produzierte Videos in die Kategorie Science Fiction. Zudem wurde in Performance Videos mit Mixed Media, Schrift und Malerei im Bild wild durcheinanderfliegend und der Doppelgängerfigur als Multiplikation des Stars experimentiert. Neben großen Narrationen und überlangen Videos etwa bei Michael Jackson, verschiedenen technischen Spielereien, einigen provokanten Konzeptclips und natürlich den klassischen Performance Videos, ist die Wechselwirkung Mensch/Maschine das große Thema der 1980er Jahre.

---

[301] Vgl. Altrogge, Band 2, 2000.

Die Videos „Paranoimia“ von Art of Noise und „Wild Boys“ von Duran Duran zeigen formale, technische und strukturelle Auffälligkeiten und thematisieren die Medien ihrer Entstehungszeit: Fernsehen, Video und Computer. Sie zeigen utopische bzw. dystopische mögliche Auswirkungen des Zusammenspiels dieser Medien. Beide Videos kann man als dem Science Fiction Genre zugehörig werten, ein äußerst populäres Genre in dieser Zeit. Filme wie „Blade Runner“, „Videodrome“ oder „Terminator“ befassten sich mit futuristischen Endzeitszenarien und der als bedrohlich und übermächtig empfundenen Technik. Die zunehmende Technifizierung beschäftigte die Menschen und warf Fragen nach der Verbindung von Mensch und Maschine auf. Die Wechselwirkung Geist–Körper-Maschine wird untersucht und damit die alte philosophische Frage nach der Körper-Geist Dichotomie um eine Dimension erweitert. Man sah den Körper durch die Computerwelt bedroht, eine Umgestaltung und Neudefinition des klassischen Körpers wurde prognostiziert. Diese Ängste bezüglich des technischen, militärischen und medizinischen Fortschritts spiegelten sich in den Musikvideos der 1980er Jahre wider. Computer, Cyborgs und künstliche Intelligenz sind Themen der Videos, während sich auch musikalisch elektronische Musik in den Charts durchsetzte.

Auch das Massenmedium Fernsehen wird in den 1980er Jahren zunehmend kritisch betrachtet, als Instrument der Meinungssteuerung und Verfälschung der Wirklichkeit. Fragestellungen sind: Wie fungiert der Fernseher als Blick in die Welt, wie bringt er unbekannte Menschen ins private Wohnzimmer? Was ist echt, was dargestellt? Die einseitige Kommunikation und Darstellungsfunktion des Fernsehers wird thematisiert.

In den beiden ausgewählten Videos treten Computer und Fernseher zusammen und in Wechselwirkung miteinander auf. Auch der Fernseher kann als Mittel der technischen Bedrohung aufgefasst werden, seine Bilder zeigen vielleicht Dinge, welche man lieber nicht gesehen hätte, eröffnen neue Horizonte, schließen andere und vereinheitlichen das Gedankengut.

VII.2.2.1 Art of noise – Paranoimia (Regie: Matt Forrest)

Abbildung 4

Musik und Text

Paranoimia wurde 1986 veröffentlicht und ist ein gutes Beispiel für die Musikrichtung Synthpop, eine Musikrichtung welche vor allem auf dem Sound von Synthesizern aufbaut und seit den 1970er Jahren immer populärer wurde. In den 1980er Jahren wurde die Musik zunehmend „elektrifiziert", der Synthesizer wurde populärer und gehörte zur Popmusik einfach dazu. Dieser Trend verdeutlichte die zunehmende Technifizierung auch im Kulturbereich, neben dem Aufkommen von PCs für den Heimgebrauch und dem Ersetzen menschlicher Arbeitskraft durch computergesteuerte Maschinen. Man hatte Angst vor den neuen und für Laien unverständlichen Maschinen, fand sie aber auch faszinierend, sie standen für den Fortschritt und ein neues Zeitalter. Hoffnung und Bedrohlichkeit wirkten hier zusammen. Kritik wurde an dem teilweise sehr bescheidenen musikalischen Geschick der Synthpop Musiker geübt, sie konnten sich rein auf die Technik verlassen und nicht auf handwerklich musikalisches Geschick. Minimalistische geloopte Patterns waren oft das Resultat. Die Künstlichkeit, das nicht Menschliche sind charakteristisch für diese Musik und ideal für eine Science Fiction Visualisierung. Außergewöhnlich jedoch im Falle von Paranoimia ist eine Art Sprechgesang. Art of Noise galten gewissermaßen als Avantgarde Band innerhalb der 1980er Synthpop Bewegung, da sie mit den zur Verfügung stehenden Mitteln freier und experimenteller umgingen als andere Kollegen. Für diese Position verantwortlich war ihr weitgehender Verzicht auf Vocals, die Ablehnung von Modekleidung und die Pionierstellung im Bereich des Samplings. Sie hatten aber auch einige kommerzielle Erfolge, Paranoimia in der Version mit der Stimme Max Headrooms gehörte auch dazu und verschaffte der Band etwas mehr öffentliche Aufmerksamkeit. Der Text Max Headrooms wurde dem Song erst nachträglich hinzugefügt und war auf der Originalversion noch nicht vertreten, später wurde die Single aber inklusive der charakteristisch stotternden Stimme der Kunstfigur Max Headroom vertrieben. Die musikalische Struktur ist relativ einfach gehalten, sehr Synthesizer-lastig, allerdings treten ungewöhnlich viele verschiedene Instrumente und Geräusche im Laufe des Stückes auf. Mit etwa 111 bpm ist der Song eher langsam, trotzdem aber wohl dynamisch genug, um zum Tanzen anzuregen. Es gibt einen von einer weiblichen Stimme gesungenen Refrain, welcher lediglich aus dem immer wieder wiederholten Wort „Paranoimia" besteht. Die Musik wirkt minimalistisch, repetitiv, konsonant. Das zu Beginn etablierte Pattern wird

langsam aufgebaut, es kommen immer mehr Spuren hinzu, etwa Schellen, klingende Gläser, Drums, eine E-Gitarre und ein Bass. Art of Noise arbeitete meist mit rein instrumentalen elektronischen Soundcollagen, die Kollaboration mit Max Headroom bildet eine Ausnahme in ihrem Schaffen. Sie setzten die damals brandneue Sampling Technologie ein. Samples, kurze vorher gemachte Aufnahmen, konnten als Pattern in den Sampler (Fairlight CMI sampler) gespielt werden und dann über ein Keyboard wieder abgespielt werden. Ein Prozessor konnte Tonlage und Klangfarbe verändern. Art of Noise waren sehr technikaffin, einige Mitglieder hatten zuvor kaum etwas mit Musik zu tun, sondern nur mit Technik. Sie waren die ersten, welche Sampling nicht nur als Zusatzgimmick einsetzten sondern ganze Songs ausschließlich damit produzierten. Die musikalische Struktur von Paranoimia ist popüblich, Intro-Verse-Chorus-Bridge-Verse-Chorus-Outro, alles im 4/4 Takt gehalten.

Gleich zu Beginn erwähnen über Max Headroom schwebende Lippen „Relax you're quite safe here". In der phantastischen Science Fiction Welt des Charakters scheint die Anweisung absurd. Max Headroom erscheint eingesperrt in ein TV Gerät, soll sich aber entspannen, denn er sei an einem sicheren Ort, hochtechnisch, außerweltlich, vielleicht befremdlich, beängstigend, aber angeblich sicher. Die Notwendigkeit dieser Anweisung kehrt allerdings gerade diesen Charakter der befremdlichen Umgebung - der Fernseher scheint isoliert im Nirgendwo zu stehen - hervor, welche erst einmal als sicher oder unsicher zu definieren ist. Als desorientiert erweist sich der Text des Max Headroom dann auch in weiterer Folge, er weiß nicht wo er ist, möchte schlafen, weiß nicht ob er träumt, halluziniert vielleicht gerade.

Visuelle Ebene

Die Thematik von Paranoimia sind neue Technologien, deren Verschmelzung mit dem Leben und die grundlegende Frage nach der Wahrheit. 1986 wurden Musikvideos hauptsächlich durch MTV rezipiert. Die Darstellung eines Fernsehgerätes im Video kann als selbstreflexiv gelten. Musikvideos spielen sehr häufig mit diesem Konzept. Fernsehgeräte sind oft im Bild zu sehen, teilweise durchdringen sich die Ebenen, etwa indem der Akteur aus dem dargestellten Fernsehbild heraussteigt. Er ist danach immer noch Teil eines Fernsehbildes, bzw. eigentlich eines Videobildes, welches meist über das

Fernsehen rezipiert wird. Gespielt wird mit dem Fernsehen im Fernsehen, welches sich auf mehrere Ebenen ausweiten lässt, ein realer Fernseher zeigt einen Fernseher, welcher einen Fernseher zeigt, welcher einen Fernseher usw. ….

Im Video zu Paranoimia tritt ein Charakter auf, welcher zu dieser Zeit bereits aus dem Fernsehen bekannt war, Max Headroom, damals gehyped als erster computergenerierter Fernsehmoderator und künstliche Intelligenz. Der Charakter entstammt dem Film und der dazugehörigen Serie „Max Headroom: 20 Minutes into the Future“. Im britischen Fernsehen wurde er ab 1985 als Moderator einer Musikvideosendung eingesetzt und wurde vor allem in England und den USA sehr populär. Die Figur war also bereits bekannt und mit Musikvideos verknüpft als sie 1986 in dem Art of Noise Video auftrat. Rund um den Charakter Max Headroom wurde ein regelrechter Mythos etabliert, er galt als Figur einer nahen Zukunft, welche vom Fernsehen bestimmt würde. Gepaart mit ebenfalls künstlich erzeugter Synthesizer Musik stellten die Musikvideos dar, was man sich unter nahender Zukunft, unter der Technifizierung des Lebens vorstellte.

Das Video ist mit etwa 21 Cuts pro Minute relativ langsam geschnitten. Dies liegt an der Entstehungszeit in den 1980er Jahren. Schnitte wurden vor allem eingesetzt, um Max Headrooms Bewegungen ruckartig wirken zu lassen. Es wurden dafür sehr ähnliche Einstellungen mit minimaler Veränderung - etwa der Kopfposition - aneinandergeschnitten. Nicht mitgerechnet ist hier die zweite Eben des Bildes, das TV-Gerät in welchem Max Headroom immer wieder erscheint. Auch die auf dem TV Gerät gezeigten Szenen sind zu Gunsten ruckartiger Bewegungen geschnitten. Es gibt darüber hinaus nur sehr wenige Schnitte.

In Paranoimia treten die Musiker von Art of noise selbst nicht auf, was sich mit dem elektronischen Charakter der Musik erklären lässt (siehe Kapitel VII.1.4). Der artifizielle Charakter dieser Musik zieht sich weiter zum kompletten Ausschluss des Menschlichen im Bild, wobei dies produktionstechnisch nicht ganz zutrifft. Max Headroom war wahrlich eine Zukunftsvision, denn interessanterweise war er, anders als propagiert, kein computergenerierter Moderator, sondern ein auf Künstlichkeit getrimmter Mensch, der Schauspieler Matt Frewer. Aus heutiger Sicht scheint dies absurd, mit stundenlangem Make-up, Latex, und aufgeklebten Maskenteilen, versuchte man den Menschen zu einer glaubhaften Computerfigur zu machen, also die komplett gegenläufige Intention zu heutigen Computeranimationen, welche möglichst lebensnah und eben nicht animiert

wirken sollen. Das Medium Computer und wie man sich eine damalige Computeranimation vorstellte - die Technik war nämlich noch nicht soweit, um eine derartige Animation eines TV Moderators zu erzeugen – sind hier ausschlaggebend. Der Computer war im Heimgebrauch und Masseneinsatz neu für die Menschen, gewissermaßen ein unverständliches Zauberding, wie es neue Medien so an sich haben. Seine Ästhetik sollte möglichst „naturgetreu“ oder glaubhaft übernommen werden.

Max Headroom wird sowohl als Teil eines Fernsehbildschirms als auch direkt im Videobild gezeigt. Wenn er in einem Fernsehgerät erscheint, scheint er seine Umwelt zu erkennen, durch den Bildschirm hindurch zu schauen. Damit wird seine technische Überlegenheit porträtiert, er scheint das eigentlich unidirektionale Medium Fernsehen überwinden zu können und mit der Interaktivität des Computers überschreiben zu können. Der Fernseher, welcher Max Headrooms Kopf zeigt, ist dabei auf einer Art Rollstuhl oder Rolltisch angebracht. Man hat ihm also Beweglichkeit in der realen Welt ermöglicht. Der Charakter kann zwar seine Umwelt außerhalb des Fernsehers wahrnehmen, ist aber zur Fortbewegung auf die Rollen angewiesen. Der Rollstuhl/tisch bewegt sich allerdings im Laufe des Videos nicht. Bilder/Projektionen von Max Headroom entstehen im Laufe des Videos auch auf anderen Flächen nicht nur in dem Fernsehgerät. Die Figur ist also durchaus nicht auf das Fernsehgerät beschränkt oder darin immerzu eingesperrt. Die Perspektive des Zuschauers ist zu Beginn gewissermaßen von gegenüber des Fernsehers aus gewählt, ebenfalls auf dem Rollstuhl/tisch. Es wird dadurch suggeriert, dass der Rezipient sich ebenfalls in einem gegenüber platzierten Fernseher befindet und durch diesen Fernseher „fern-sehen“ kann, also in die Welt des Max Headroom eindringen kann. Nur selten wird die Kameraperspektive verändert, in einer Einstellung sieht man das TV-Gerät näher und schräg von oben. Max Headroom wird allgemein - genau wie im Film und als Moderator der Fernsehsendung - immer in einer halbnahen Einstellung präsentiert. Diese bereits etablierte Konvention wird im Video übernommen. Wird er innerhalb des TV Geräts gezeigt, kann dieses aber auch in einer Totalen zu sehen sein inklusive Rollstuhl/tisch, oder auch vervielfältigt, mehrere TV-Geräte im leeren Raum neben- und übereinander. Der Zuschauer sieht das TV-Gerät schräg von unten, blickt gewissermaßen zum TV Gerät auf.

Die Kamera ist relativ statisch, 2 Kamerafahrten rahmen das Video. Zu Beginn fährt die Kamera hoch bis zur Position gegenüber dem TV-Gerät mit Max Headroom. Während dieser Fahrt gibt es noch keinen Ton, erst mit Blick auf Max Headroom beginnt der Song. Zwischenzeitlich gibt es einmal eine schnelle Kamerabewegung zu und weg von Max Headroom. Zum Schluss fährt die Kamera zurück (suggeriert aus dem Fernsehbild heraus) und nach unten, sodass die Rollen des Rollstuhls/tisches sichtbar werden. Der Verweis auf den Beginn schließt das Video auch wieder ab. Auf den Querstreben des Rollstuhls/tisches steht nun allerdings eine Kaffeetasse samt Untersetzer, welche hier zu Beginn des Videos noch nicht war. Es entsteht eine Verbindung des phantastischen Charakters mit der Realität, phantastische Charaktere, künstliche Intelligenzen, welche durchs Leben rollen, sollten ja eigentlich keinen Kaffee trinken wollen, mit Max Headroom versucht man allerdings, die Grenzen zwischen Leben und Technik zu verwischen.

Neben Max Headroom, dem Fernsehgerät, der Kaffeetasse und dem Rollstuhl/tisch, treten isolierte Körperteile auf, welche vervielfältigt werden und durch den schwarzen leeren Raum schweben, vorwiegend ein Auge und Lippen, welche den Text mitsingen. Der Hintergrund Max Headrooms besteht aus einem simplen weißen Gitter auf blauem Hintergrund. Später bewegen sich mehrere Münder um mehrere Fernsehgeräte mit ihm herum, welche ebenfalls im leeren schwarzen Raum schweben. Dabei vervielfältigen sie sich mit jeder kleinsten Bewegung und bilden so ganze Kreise um die Fernsehgeräte herum. Diese Vervielfältigung kann in der Tradition des oft als erstes Musikvideo überhaupt bezeichneten Clips von Queen zu „Bohemian Rhapsody“ gelten. Dieser Clip setzte erstmals die Strategie ein, auditive Chorpassagen, welche durch Überlagerung und Vervielfältigung einiger weniger Stimmen technisch in der Postproduktion erstellt wurden, im Bild mit einer optischen Vervielfältigung der Musiker oder von deren Köpfen darzustellen. Vielleicht geht es etwas zu weit, hier die technische Reproduzierbarkeit hineinzudeuten, den Verfall des Individuellen.

Einziges weiteres visuelles Element ist in diesem Video ein Golfball, welcher gegen Max Headroom im TV Gerät knallt. Max reagiert darauf, kann den Ball kommen sehen. Ansonsten ist auch die visuelle Ebene mit der musikalischen vergleichbar, relativ karg, minimalistisch, meist auf schwarzem Hintergrund bzw. Max Headroom auf seinem Gitter/Raster Hintergrund.

Die technische Komponente des Röhrenfernsehers wird reflektiert indem Störungen/Verzerrungen im Bild auftreten, dies passiert sowohl im dargestellten Fernsehgerät im Hintergrund als auch im Gesamtbild des Videos, wenn kein Fernsehgerät im Bild sichtbar ist. Auch wirkt das gesamte Bild manchmal leicht gestört, rauscht kurz oder nur am unteren Ende, womit die Fernsehübertragung künstlich nachgestellt wird. Das Video selbst enthält somit bereits Codes, welche die Fernsehübertragung signalisieren, selbst wenn es in einem anderen Medium gezeigt wird bleiben diese erhalten. Die Farbgestaltung ist relativ eintönig, grell, unnatürlich mit nichtssagendem schwarzem Hintergrund. Sind jedoch Fernsehgerät und Rollstuhl/tisch in der Totalen sichtbar wird dies als Ganzes verzerrt. Es wird eine Verschiebung der Grenzen zwischen Computer/Technik und Leben suggeriert, man kann sich nicht sicher sein auf welcher Ebene man sich gerade befindet. Bei einer Verschachtelung der Bezugsebenen[302] kann man sich immer die Frage stellen, was nun eigentlich der Hintergrund sei, da dies sich im Laufe des Videos mehrmals ändert, einmal ist das TV-Gerät, mit welchem man das Video sieht, identisch mit dem TV-Gerät, in welchem sich Max Headroom befindet, dann wird eine weitere Ebene hinzugegeben und man sieht ein TV-Gerät im TV-Gerät.

Die artifizielle Umgebung des Videos weist keinerlei bekannte Orientierungspunkte auf, sie kann als die Darstellung einer anderen Parallelwelt oder besser Zukunftswelt gelten, in welcher andere Regeln gelten als in unserer. Trotzdem wird aber nur durch die scheinbare Computeranimation in die Zukunft geschaut, das verwendete Fernsehgerät ist ein für die 1980er Jahre konventionelles Röhrengerät. Hier besteht also eine gewisse historische Diskrepanz, die Handlungszeit der Fiktion kann nicht eindeutig bestimmt werden, Zukunft und Gegenwart sind kombiniert. Diese Feststellung ist allerdings nur aus unserer Zeit (2012) deutbar, 1986 wurde dies bestimmt nicht als Widerspruch interpretiert, da es sich ja um aktuelle Technik handelte.

In unserer Zeit (2013) verändert sich die vermittelte Botschaft des Videos dadurch, dass die Mehrzahl der Rezipienten wohl ein antiquiertes TV Gerät und antiquierte Pseudo-Animationstechnik über einen Computerbildschirm wahrnehmen werden, die Interpretationsdimension der Zukunftsangst hat sich für ein zeitgenössisches Publikum also bereits aufgelöst. Die auf das Transportmedium - Fernsehen der 1980er Jahre –

---

302 Im Fernseher, außerhalb, den Fernseher durchdringend…

ausgerichtete Botschaft kann von einem aktuellen Publikum nur in Rückgriff und mit Wissen historischer Präsentationsformen von Musikvideos verstanden werden. Diese auf das Medium selbst ausgerichtete Message wird zeitlich bedingt immer unverständlicher, verliert ihre historisch gebundenen Bedeutungen und wird nur noch als Artefakt einer vergangenen Zeit wahrgenommen. Die Anknüpfungen und Bezugnahmen des Videos sind also, wie bei allen Musikvideos, stark von der Entstehungszeit abhängig und an diese gekoppelt. Symbolik, Bedeutung und Anspielungen werden mit zunehmendem zeitlichem Abstand zum Entstehungsjahr unverständlicher, missverständlicher und oft nur noch im historischen Kontext deutbar.

Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene

Wie bereits erwähnt, passt die minimalistische Musik und der desorientierte Text zur minimalistischen und befremdlichen Umgebung der Videos. Max Headroom bewegt sich teilweise im Takt, geschnitten wird aber unrhythmisch, um die artifiziellen Bewegungen zu erzielen. Der Refrain wird immer durch die singenden weiblichen Lippen visualisiert. Der Sprechgesang von Max Headroom selbst im Bild gesprochen, wobei dies nicht immer lippensynchron dargestellt wird. Max Headroom reagiert teilweise auf Toneffekte mit etwa einer Bewegung oder einem veränderten Gesichtsausdruck. Er kann also nicht nur sehen, was außerhalb seines Fernsehgeräts passiert, er kann auch die untergelegte Musik hören, die Tonspur, welche der endgültige Rezipient zu hören bekommt. Max Headroom ist hier also nicht nur Darsteller sondern auch selbst Rezipient. Schon zu Beginn bekommt er Anweisungen von den über ihm schwebenden Lippen, eine verwirrende Botschaft, welche seine Umgebung als sicher deklariert.

Zuordnung des Clips

Nach klassischen Definitionen handelt es sich hier wohl um einen Konzeptclip[303] mit illustrativem[304] Charakter und Performance Elementen, es gibt keine Narration. Max Headroom tritt als Performer auf. Im Sinne Altrogges besteht der Clip aus nur einer Ebene mit Konzeptbildern, bzw. könnte man dies freie Performance mit Konzeptcharakter nennen. Performance und Konzeptbilder sind nicht voneinander trennbar, es handelt sich

303 Vgl. Neumann-Braun, 1999, S.13
304 Vgl. etwa Haak, 1995

um eine ungewöhnliche formal auffällige Form von Performance. Im Clip treten isolierte Körperteile auf, eine scheinbare Computerfigur, welche eigentlich gar keine phantastische Figur ist, die Gravitation wird aufgehoben und groteske Bewegungen unterstützen die Atmosphäre. Außerdem tritt Max Headroom als sein eigener virtueller Doppelgänger auf, und auch die isolierten Körperteile werden vervielfältigt. Die Phantastik des Clips ist also relativ umfassend, realistische Bezüge bestehen jeweils nur im Fernsehgerät und dem Rolltisch. Die eine Ebene des Clips ist eine phantastische, dem Video wird demnach ein Phantastikgrad von 3 zugewiesen. Der Doppelgänger im Clip steht für die virtuelle Vervielfältigung und Austauschbarkeit. Die Optik Headrooms suggeriert Künstlichkeit und Gefühllosigkeit. Die isolierten Körperteile werden meist den chorischen Stimmen in der Musik zugewiesen, besonders die umherschwebenden Lippen treten als Sänger und Tänzer auf. Die Anordnungen der Körperteile imitieren eine perfekt, künstlich synchrone Choreographie, die perfekte Tanzbewegung, ohne menschliche Fehler. Das Szenario Science Fiction, die Zukunftsvision wird in dem Clip sowohl zelebriert als auch parodiert, was dem Abrutschen der Phantastik in die Unglaubwürdigkeit entspricht. Ein bisschen Parodie ist wohl auch im Musikviedo nötig, um Phantastik noch ernsthaft und kritisch einsetzen zu können.

VII.2.2.2 Duran Duran – Wild boys (Regie: Russell Mulcahy)

Abbildung 5

Ein weiteres 1980er Jahre Video, welches sich mit dem Thema technischer Bedrohung beschäftigt, ist Duran Durans „Wild Boys“. Technik wird hier nicht nur als befremdlich, ungewohnt sondern als wirklich lebensbedrohlich dargestellt. Wild Boys war mit etwa 1 Million Dollar Budget eines der teuersten Videos seiner Zeit, bei der Entstehung sogar das teuerste jemals gedrehte Musikvideo. Es gewann 1985 einen BRIT Award als bestes Video. Das Video war sehr populär und wurde zu einem der größten Erfolge der Band und zum Klassiker, welcher bis heute in Radios gespielt wird, was auch bedeutet, dass das Video heute im Internet immer noch rezipiert wird. Die Produktionsumstände waren

komplett anders als bei Paranoimia. Es wurde ein riesiges Studioset aufgebaut, mit neuester Computertechnik nachbearbeitet und animiert und mit allen Mitteln von Make-Up und Special Effects gearbeitet. Eine Panne während des Drehs wurde zum urbanen Mythos ausgeweitet. Kurze Zeit war Sänger LeBon aufgrund eines technischen Defekts mit dem Kopf unter Wasser getaucht, die Medien dichteten eine Nahtoterfahrung an, die Publicity für den Clip war perfekt. Wild Boys ist ein medial ausgeschlachtetes und exzessiv diskutiertes Video. Mulcahy, welcher bereits mehrere Musikvideos für Duran Duran gedreht hatte, hatte eigentlich die Idee zu einem Spielfilm über William S. Burroughs Roman „The Wild Boys: A Book Of The Dead“ von 1971. Er wollte das Video als Teaser für seinen geplanten Film nutzen und damit in seine Thematik und Ästhetik einführen, um die Werbetrommel zu rühren, der Film wurde allerdings nie realisiert.

Die grundlegenden Motive des Clips sind allerdings mit Paranoimia vergleichbar, wenngleich Paranoimia oberflächlicher, fröhlicher bleibt und keine Narration enthält. In Wild Boys bedrohen künstliche Menschen oder Cyborgs und Technik die Menschen, versklaven und foltern sie. Die Darstellung ist deutlich radikaler als bei Paranoimia.

Es existieren 2 Versionen des Videos, eine MTV taugliche kurze Version (4:13 min) und eine lange Version (7:43 min). Die bekanntere Version ist die Kurzversion, welche den Kriterien des Musikfernsehens entsprach und auch heute noch über Internetportale häufiger zu finden ist als die lange Version.

Musik und Text

Wild Boys ist musikalisch der Richtung New Wave zuzuordnen, also ebenfalls elektronische Musik der 1980er Jahre. Duran Duran waren allerdings viel kommerzieller orientiert als Art of Noise. Die Lyrics beruhen auf einer Kurzzusammenfassung von Burroughs Romans, welche Mulcahy dem Sänger Simon LeBon erzählte. Das phantastische Video beruht in diesem Fall auf phantastischer Literatur, das ist unüblich, gewöhnlich werden nur einzelne literarische Elemente übernommen. Duran Duran sollte die Musik für den Sundtrack des geplanten Films liefern.

Mit etwa 115 bpm ist der Song nicht besonders schnell, durchschnittlich für 1980er Jahre New Wave. Er ist typisch für populäre Musik im 4/4 Takt gehalten. Auch die Struktur ist eine klassische Popstruktur: Intro – Verse – Chorus - Verse– kurze Bridge - Chorus– Bridge -Chorus. Die Musik wird schnell ausgeblendet. Für die Langversion des Videos wurden vor allem die instrumentalen Zwischenteile Intro und Bridges erweitert, eine

weitere sehr lange Bridge wurde hinzugefügt, wobei einmal der Ton auch zugunsten der Story leiser und wieder lauter wird und Geräusche hinzugefügt werden. Der Refrain wird außerdem öfter wiederholt und mit zusätzlichen diegetischen Geräuschen versehen. Teilweise werden Geräusche der Narration integriert, etwa ein herunterfahrender Lift. Textlich ist Wild Boys gewissermaßen eine Hymne auf harte, rebellische junge Männer, welche sich nichts gefallen lassen und sich in einer dystopischen chaotischen Welt durchschlagen. Es herrscht eine Atmosphäre von Mord und Gewalttaten. Passend zum Text sollte auch die Musik rebellisch klingen, hart und wild. Produzent Nile Rodgers fügte dem üblichen tanzbaren Synthesizer Sound der Band ein prägnantes Gitarrenriff hinzu. Drum Machines und elektronische Perkussion lieferten zusätzlich die nötige Härte im Hintergrund.

Visuelle Ebene

Das Set sollte futuristisch wirken, ein Endzeitszenario, verlassen, schmutzig, gefangen, ähnlich den in den 1980er Jahren populären Endzeit Science Fiction Filmen. Zu Beginn des Videos werden Stühle und Tische eines verlassenen staubigen Klassenzimmers umgeworfen, um den rebellischen Charakter der Wild Boys einzuführen. Charakteristisch schon seit den 1970er Jahren, etwa in Pink Floyds „The wall“, galt die Ablehnung der Schule und der damit verbundenen Konformität als Zeichen der Rebellion und des Rock & Roll.

Ein Roboter/Computermensch und auch Menschen spucken Feuer. Der Computermensch steht in Verbindung mit einem Fernsehgerät. Er ist stets rechts vorne im Bild platziert, der Fernseher links dahinter. Wild Boys suggeriert technische Übermacht, wie auch Paranoimia, allerdings auf eine etwas andere radikalere Art. Der Computermensch beobachtet die Folter über sein TV Gerät. Er scheint gleichzeitig Mitverursacher der Qualen zu sein und sich an der Qual zu bereichern. Das Fernsehgerät kann hier für Voyeurismus stehen. Absurderweise benötigt der Computermensch einen externen Fernseher um dem Geschehen beiwohnen zu können. Auf dem Bildschirm des Computermenschen sind zwischenzeitlich auch kuriose schwarz-weiß Bilder zu sehen, etwa ein Kinderkopf, welcher aus einem Fernseher herausschaut. Es geht hier wiederum um Selbstreflexivität und mehrere Ebenen des Fernsehens, wie auch in Paranoimia. Ein Video ist im Fernsehen zu sehen, worin ein Fernseher zu sehen ist, der einen Fernseher

zeigt, daneben und darin befinden sich jeweils Personen/Akteure. Es wird die Frage aufgeworfen, wer echt ist, was aktuell ist und was nur aufgenommen. Der Bildschirm zeigt nicht nur die Situation in der Unterwelt sondern auch Found Footage. Zudem werden die Bilder gestört, das Signal scheint schlecht zu sein, teilweise scheint auch vorgespult zu werden. Die Störungen im Bild scheinen allerdings nachträglich appliziert worden zu sein, um den Fernsehcharakter noch zu intensivieren. Man versucht auch hier, die Darstellung des Mediums Fernsehen überdeutlich zu intensivieren. Während Störungen der Fernsehübertragung eigentlich ungeliebte Schwächen des Mediums waren, werden sie in diesen Videos sogar hervorgekehrt, um die Eigenheiten des Mediums zu betonen. Sie können auch durch perfekten Senderempfang bei einer Übertragung oder einer Abspielung über das Internet nicht verschwinden.

Die Kostüme der Tänzer suggerieren exotisch fremde Stammesbevölkerung, während die Band - in schwarzes Leder gekleidet - männliche Dominanz verkörpert. Teilweise animalisch kriechend stellen die Tänzer wohl die unzivilisierte wilde Unterwelt dar. Die „Eingeborenen“ weisen teilweise auch technische Veränderungen auf, so erscheint eine Tänzerin optisch dem alles überwachenden Computermensch/Roboter zu ähneln, bzw. werden in der Langversion Schlangenzungen und Reptilienschwänze ergänzt. Die mutierten „Eingeborenen“ der Unterwelt kämpfen gegen die Wild Boys bzw. die Wild Boys, die anarchischen Helden, kämpfen gegen sie, gegen primitive animalische und auch technifizierte Gewalt. Die Symbiose von Ursprünglichkeit und technischer Verfremdung ist bezeichnend für das Video. Das Andere, die phantastischen Figuren, sind sowohl technisch computergesteuert, künstlich intelligent und animalisch primitiv. Mulcahy versuchte damit wohl, mehrere Ängste zu verbinden, die vor der Technik und die vor der Kraft der Natur.

Im Video werden die Bandmitglieder eingesperrt und gefoltert. Der Sänger ist etwa auf eine große Windmühle gefesselt und wird immer wieder unter Wasser getaucht. Die Bewegung der Windmühle wird einmal zusätzlich von der Kamera aufgenommen, es tritt eine technisch formale Verfremdung auf. Die Kamera dreht sich mit, dadurch scheint sich die Umgebung und nicht mehr die Windmühle zu bewegen, der Bezugspunkt verändert sich. Das Fernsehgerät findet einen weiteren Einsatz als direktes Foltergerät. John Taylor werden Szenen aus seiner Vergangenheit mittels Fernsehgerät vorgespielt, Vergangenes

wird formal mittels schwarz-weiß Aufnahmen vermittelt. Die vorgespielten Szenen sollen wohl einer Art Gehirnwäsche und Umprogrammierung dienen. Das Bild wird hier, ähnlich wie in Anthony Burgess/Stanley Kubricks „A Clockwork Orange“, zum Folterelement. Der Fernseher als Folterinstrument zeigt im Video Bilder der eigenen Vergangenheit von Taylor, also eigentlich nur ein Standbild und das Wort „girls“, eventuell eine Ermahnung. Die Bilder scheinen Taylor zu quälen, er möchte seine Vergangenheit wohl nicht wiederholt sehen. Nick Rhodes erscheint samt Synthesizer in einen Käfig eingesperrt.
Immer wieder wird die Schwerkraft aufgehoben, Tänzer, Musiker etc. schweben durch das Bild. Einmal gibt es eine Art magisches Ritual, 3 Tänzer bilden einen Kreis, halten sich gegenseitig an den Armen, drehen sich schwerelos in die Luft rund um eine Art Rauch und Feuersäule und verschwinden schließlich. Es handelt sich hierbei eher um ein deskriptives Bild ohne Beitrag zur Narration. Das wie von einer religiösen Sekte wirkende Ritual soll wohl lediglich zur Stimmung des Clips beitragen. Auch das Fliegen mit mechanischen Flügelgestellen wird im Clip thematisiert. Allerdings ist auch hier wieder die Dichotomie Vergangenheit/Ursprünglichkeit und Zukunft/Technifizierung präsent, denn das mechanische Flügelgestell wirkt nicht technisch aktuell sondern erinnert eher an die ersten Flugversuche der Menschheit am Beginn des 19. Jahrhunderts.
Im Wasser tritt ein Monster auf, welches an einen Baby Alien aus Ridley Scotts Film „Alien“ von 1979 erinnert. Mulcahy greift mehrere Elemente aus populären phantastischen Filmen auf und versucht an diese anzuknüpfen.
Die narrativen Bilder wurden der Performance der Musiker angepasst. Mit etwa 38 Cuts pro Minute ist das Video für die 1980er Jahre schnell geschnitten. Es wird oft schnell zwischen 2 Sequenzen immer wieder hin und her geschnitten.

Die Atmosphäre ist nebelig, immer wieder ist Feuer in Form von Fackeln und Feuerspuckern zu sehen. Überhaupt ist der Clip in erdigen Farben gehalten, zumindest in der Unterwelt, die Oberwelt des Computermenschen ist vorwiegend grau, genau wie das Klassenzimmer. Zeitraffer und Rückwärtsabspielung finden zu Ende der Langversion ihren Einsatz. Ebenso kleine Spielereien und visuelle Illusionen. Jemand spuckt z.B. einen schwerelos fliegenden Tänzer aus. Die Personen wurden so hintereinander platziert, dass diese Illusion entstand.

Erst zum Schluss der Langversion wird aufgelöst, dass eigentlich ein Mensch der Drahtzieher allen Übels ist. Hinter Überwachungsmonitoren erscheint ein hämisch lachender Mensch. Die Message scheint also zu sein: Es gibt keine künstliche Intelligenz, zumindest keine überlegene, fürchten muss man sich vor dem Menschen, der die immer stärker werdenden Maschinen steuert. Wild Boys zeigt also im Grunde die Angst vor durch Maschinen mächtigen Menschen. Die Kurzversion bietet diese Auflösung nicht, die Narration bleibt bruchstückhaft.

Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene

Es ist sehr ungewöhnlich, dass die Idee des Videos vor der Entstehung des Songs stand, üblicherweise wird ein Video zu einem bestehenden Song gedreht. Hier kam eigentlich das Bild zuerst, die Musik wurde - wie bei einem Filmsoundrack - direkt für die schon ungefähr bekannten Bilder geschrieben. Der Song ist also die textliche Ausgestaltung von Simon LeBon, seine Vorstellung davon, wie der geplante Wild Boys Film aussehen würde und zudem die Adaption einer literarischen Vorlage, wobei ein wichtiges Element des Romans, die Homosexualität der Wild Boys wohl zu Gunsten des Star Images der Band und der Darstellbarkeit auf MTV ausgelassen wurde. Duran Duran treten in dem Video trotzdem nicht nur als sie selbst sondern eher als eine Art Filmschauspieler auf, sie verkörpern im Video die Musikvideo-tauglichen Wild Boys.

Teilweise gibt es Aktionen im Bild auf musikalische Höhepunkte, etwa eine emporschießende Gasflamme, außerdem, vor allem in der Langversion, immer wieder diegetischen Ton zusätzlich zur Musik.

Zuordnung des Clips

Wild Boys ist ein Video mit Performance Elementen in einem futuristischen Setting mit angedeuteter Narration, wobei einige Szenen auch als illustrativ gelten können. Die Story wird nur locker verfolgt, es wird eher auf spektakuläre Bilder Wert gelegt, sie sind allerdings nicht klar von der lockeren Story getrennt sondern finden im selben Szenario statt. Prinzipiell sind zwar Unterwelt und Kontrollraum als 2 getrennte Welten zu erkennen, sie gehören aber beide derselben Narration an. Davon losgelöst scheinen die rein illustrativen/deskriptiven Bilder in dem fiktiven Klassenzimmer zu Beginn des Videos.

Nach Altrogge enthält der Clip mehrere Ebenen oder Syntagmen, Konzeptbilder (Narration), illustrative Bilder (Klassenzimmer), ikonische Bilder (schwarz-weiß Aufnahmen) und Performance Bilder (in schwarz-weiß eingeschnitten bzw. Tanzperformance in der Unterwelt). Wild Boys ist eindeutig dem phantastischen Genre der Science Fiction zuzuordnen. Wild Boys enthält Mutanten bzw. veränderte Gravitation, also eine Kombination aus phantastischen Figuren und Szenarien mit realistischen Figuren und Elementen. Dem Video wurde deswegen ein Phantastikgrad von 2 zugeteilt.

In „Wild Boys“ und „Paranoimia“ sind die gleichen Medien, Video, Computer und Fernsehen präsent. Während Paranoimia oberflächlich betrachtet ästhetisch futuristischer wirkt, fällt bei näherer Betrachtung eine starke Diskrepanz zwischen dem Willen, zukünftige Technologien zu präsentieren, und der tatsächlichen Umsetzung auf. Bei Wild Boys ist die technische Umsetzung und das Setdesign perfekter, konsequenter futuristisch und archaisch zugleich, die individuelle Optik ergibt sich gerade aus diesem Zusammenspiel. Sowohl in Paranoimia als auch in Wild Boys ist der Computer mächtiger als er sein sollte, er nimmt seine Umwelt aktiv wahr und verändert sie, während man dies bei Max Headrooms komödiantischem Verhalten belächeln kann, zeigt Wild Boys eine dunklere bedrohlichere Zukunftsphantasie. Eine Parallele beider Videos ist auch die Vermischung von Performance mit Konzeptbildern, narrativ oder illustrativ.
Während die Thematik der Videos, vor allem in Bezug auf den Computer, etwas weniger in Bezug auf das Fernsehen, nach wie vor aktuell ist, würde die ästhetische Umsetzung heute natürlich anders aussehen. Manche Erscheinungen wie den Flachbildschirm hat die Science Fiction der 1980er Jahre durchaus treffend prognostiziert, andere natürlich nicht, basierend auf heutiger Technik würden die Prognosen, Utopien und Dystopien wieder etwas anders ausgestaltet werden.

VII.2.3. Die 1990er Jahre - Große Budgets und Ambitionen

VII.2.3.1 Fatboy Slim – Right here, right now (Regie: Hammer & Tongs)

Abbildung 6

Musik und Text

Die 1999 veröffentlichte Single gehört dem Genre des Trip Hop oder Big Beat an. Diese Musik arbeitet meist mit Synthesizer Loops und Breakbeats. In den 1990er Jahren wurde das Genre sehr populär, Impulse kamen vor allem aus England. Das Tempo ist meist eher langsam gehalten, bei „Right here, right now" sind es etwa 125 bpm. Der Song integriert außerdem mehrere Samples. Sowohl der repetitive Beat als auch die Vocals wurden aus einem bestehenden Song bzw. einem Film übernommen. Aus dem Song "Ashes, the Rain & I" von James Gang stammt die grundlegende Melodie, aus dem Film „Strange Days" die Stimme (Angela Bassett). Der Songtext ist sogar noch minimalistischer als die musikalischen Patterns, er besteht aus lediglich 2 immer wieder wiederholten Textzeilen, einerseits der Text: „Right here, right now", dazu die Zeile „Waking up to find your love's not real". Zum Schluss beschränkt man sich sogar auf die Wiederholung des Wortes „here". Sowohl Musik als auch Text besitzen relativ wenig Aussagekraft und sind vor allem auf den Klang ausgerichtet. Die musikalische Struktur ist simpel. Nach dem sich langsam steigernden und intensivierenden Intro kommt es zu einem kurzen Abbruch mit danach erfolgender erneuter Steigerung zum dann fortlaufenden Pattern. Die größte Variation stellen die 2 Textzeilen dar. Ein kurzes Outro bildet den Abschluss.

Visuelle Ebene

Im Video wird eine beschleunigte Evolution mittels Morphing dargestellt. Zuerst erscheint der Text „350 Billion Years Ago…", im Hintergrund ein nächtlicher Sternenhimmel und darüber gelagert vorbeiziehende Wolken. Danach beginnt der Sternenhimmel wie ein Tornado zu rotieren und geht in eine blaue rotierende Fläche mit Blitzen über. Dies ist somit auch der erste Einsatz phantastischer Elemente, die natürlichen Objekte werden verzerrt und einer unnatürlichen Bewegung unterzogen. Die Farbe Blau fungiert als verbindendes Element der ersten Einstellung mit der zweiten im Wasser, welche sich aus dem Wirbel ergibt. Ringsum schwimmen kleine Partikel, welche an die Sterne von zuvor erinnern. Im Zentrum schwimmt ein Einzeller, welcher sich sogleich zur Qualle weiterentwickelt. Im rechten unteren Bildrand läuft eine Zeitangabe mit, beginnend bei etwa 347 000. Die Zahl wird schnell kleiner und suggeriert ausgehend von der Anfangszeitangabe 350 Milliarden Jahre v. Chr. die Zeit in extremem Zeitraffer. Im Zentrum des Bildes und der Aufmerksamkeit des Videos befindet sich nun stets ein

Lebewesen, welches sich als Gestaltwandler immer weiter entwickelt. Zuerst verwandelt sich der Einzeller in verschiedene in der Nahrungskette jeweils höhere Fische, dann springt er als Raubfisch an Land. Im Hintergrund sind ein roter Himmel, ein Vulkan und ein Dinosaurier zu sehen. Hier kommt es zu einem Stillstand, die Kamera bewegt sich sichtbar vor und zurück - am Fisch entlang - und verdeutlicht so seine Metamorphose, während sie davor weitgehend ruhig war und die Bewegung des jeweiligen Fisches nach rechts mitmachte. Die ständige Bewegung von links nach rechts entspricht unserer Leserichtung von links nach rechts und bewirkt das Gefühl des Vorwärtskommens. Im Videosujet steht die Vorwärtsbewegung für die vergehende Zeit. Lediglich der Sprung an Land und der Übergang von Fisch zu Reptil lässt das metamorphe Tier kurz innehalten.

Dem Fisch wachsen Beine, danach bewegt er sich wieder fort und die Kamera folgt. Schließlich verwandelt er sich in ein Krokodil, welches sich in den Dschungel bewegt. Die darauffolgende Metamorphose von Krokodil zu Affe findet nicht im Bild statt, wird aber aufgrund der vorhergehenden Verwandlungen suggeriert. Das Krokodil geht hinter einen Baumstamm, die Kamera fährt weiter hinauf und man erblickt rechts und links des Baumstammes Affenhände, welche den Baum erklimmen. Die Hände verwandeln sich während des Aufstiegs mehrmals. Oben in der Baumkrone angekommen erblickt man den ganzen Affen, welcher rhythmisch herumspringt. Er springt vom Dschungel auf einen schneebedeckten Felsvorsprung. Es handelt sich hier wohl um einen Menschen im Affenkostüm, der auf allen vieren weiterläuft. Schnee weht ihm entgegen. Der Himmel ist unnatürlich violett und rosa. Schließlich richtet sich der Affe auf und tanzt auf der Stelle, der Hintergrund verändert sich in undefinierbares Weiß, danach wird eine Kamerafahrt bzw. ein Herauszoomen suggeriert. Die Landschaft stellt nun wohl den amerikanischen Staat Arizona mit seinem roten Gestein dar. Hier verwandelt sich also nicht mehr nur die Figur, sondern auch der Hintergrund, es handelt sich sowohl um ein metamorphes Wesen als auch um eine metamorphe Landschaft. Der Affe ist nur noch im Hintergrund sichtbar. Danach wird wieder in eine Totale des Affen gezoomt, welcher vom Felsen springt. Unten angekommen läuft er wieder auf allen vieren weiter. Im Hintergrund ist ein Blitz zu sehen. Gestein weht ihm entgegen, er richtet sich auf und verliert sein Fell, wird zum Neandertaler, zumindest zu einem aufrecht gehenden stark behaarten Menschenverwandten. Dieser läuft nun immer schneller, die Entwicklung verläuft wohl nun schneller, hektischer. Besonders schnell wird der Übergang vom Neandertaler zum

modernen Menschen dargestellt, der Neandertaler läuft so schnell er kann in die moderne Zivilisation. Die Landschaft zieht schneller an ihm vorbei als zuvor. Er kommt zu einem Schild, auf welchem steht „End School Zone“ Schnell zieht er sich ihm entgegenfliegende Kleidung an und mutiert währenddessen zu einem 1960er Jahre jungen Mann mit Bart. Er setzt sich eine Sonnenbrille auf und geht nun an Häusern und Menschen vorbei. Er isst eine Semmel, welche ihm von Fatboy Slim gereicht wird, zieht sich den künstlichen Bart ab und wird schließlich dick und langsamer. Die Hauptfigur verwandelt sich in den dicken Mann, welcher schon das Cover des Fatboy Slim Albums „You've Come a Long Way, Baby“ zierte. Im Hintergrund wird eine moderne Großstadt sichtbar. Der korpulente Mann bewegt sich nun immer langsamer und fasst sich erschöpft an die Brust. Die Zeit rechts unten ist mittlerweile fast bei „000 000 000 000“ also der Gegenwart angekommen. Sie wird, wie der Mann im Bild, langsamer. Die Kamera bewegt sich weg von dem Mann. Hinter ihm wird eine Parkbank sichtbar und eine Straßenlaterne. Er wischt sich den Schweiß von der Stirn und setzt sich. Die Kamera schwenkt nach oben in den Sternenhimmel. Der Sternenhimmel ist somit der Rahmen des Videos. Die Zeiteinblendung verschwindet mit dem Hinsetzen des Mannes. Wir sind gewissermaßen in der Gegenwart angekommen, der übergewichtige Mann ist auch zu keiner weiteren Metamorphose oder Fortbewegung mehr fähig. Auf humoristische Weise wird damit gezeigt, wie sich der Mensch mittels Industrie, Massenproduktion und schlechter Ernährung in eine unbewegliche unkreative Situation manövriert hat.

Im Clip ist alles eindeutig als Kulisse, Kostüm oder künstliches Tier zu erkennen. Das Video strebt keine Illusion an. Der Musiker tritt nur einmal kurz im Clip, gewissermaßen als Statist auf. Das Nicht-zeigen des Musikers ist allerdings für elektronische Musik, wie bereits erwähnt, genretypisch. Das Video suggeriert einen One Shot. Bewegung, Geschwindigkeit und Rhythmik werden demnach ausschließlich mittels der Bewegung im Bild und der Kamerabewegung erzeugt.

Sichtbare Kamerabewegungen finden nur statt, wenn das jeweilige Lebewesen still steht und mittels der Kamera inspiziert wird.

Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene

Das Video enthält keinen diegetischen Ton und hält sich an die Länge des Originalmusikstückes. Die musikalische Struktur wird teilweise auch visuell unterstützt,

etwa wenn der Fisch an Land landet geschieht dies kurz vor Einsatz des ersten Textes und Refrains. Der an Land ruhende Fisch ist mit dem ersten Einsetzen des Textes „Right here, right now“ verbunden, er bewegt sich weiter fort wenn die Musik wieder für den Refrain einsetzt. Passend zum Text, dem hier und jetzt, steht alles kurz still. Auch der zweite signifikante Wechsel von Affe zu Mensch fällt mit einem musikalischen Wechsel zusammen. Die Metamorphosen ereignen sich dagegen weitgehend unabhängig vom Rhythmus der Musik. Die Fortbewegung findet vor allem während des Grundpatterns statt, während dem Intro bleiben die Lebewesen weitgehend an der Stelle, ein Aal schlängelt sich rhythmisch. Wenn der Affe oben auf dem Baum angekommen ist hüpft er darauf herum, als musikalisches Zeichen dieser Veränderung ändert sich an dieser Stelle der Text, auch scheint er teilweise zur Musik zu tanzen.

Einordnung des Videos

Es handelt sich um ein narratives Video bzw. eine Ebene mit Konzeptbildern. Die Geschichte ist klar erkennbar, es gibt keine Nebenhandlungsstränge. In 3:49 Minuten wird versucht, die Evolution mit humoristischen Zügen darzustellen. Der Clip enthält die Metamorphosen von Figuren und Background. Aufgrund der Präsenz des phantastischen Elements als einzigem Inhalt wurde der Clip mit einem Phantastikgrad von 3 eingestuft.

VII.2.3.2 Marilyn Manson – Dope Hat (Regie: Tom Stern)

Abbildung 7

Dies ist das älteste Video, welches in meiner Rezipientenbefragung zur Wirkung phantastischer Videos verwendet wurde. Es wurde 1995 gedreht. Die Ästhetik des Clips lässt auch direkt darauf schließen, dass er nicht ganz neu ist, denn die technischen Möglichkeiten der Postproduktion haben sich inzwischen stark verbessert. Der Abstand dürfte aber trotzdem für eine Befragung 18 Jahre später noch nicht zu groß sein. Dazu

kommt, dass die Band sowieso ihre eigene Nischen-Ästhetik vertritt und dafür nach wie vor populär ist. Diese Ästhetik erscheint mit einigen Variationen auch in aktuellen Produktionen der Band ähnlich, wenngleich das damalige komödiantische Element weitestgehend wegfällt. Dope Hat war die dritte und letzte Single des Debutalbums „Portrait of an American Family“. Es gab allerdings mehrere Demo- und Live-Versionen des Songs zuvor. Die Band war zu der Zeit noch nicht besonders populär sondern stand erst am Anfang ihrer Karriere.

Musik und Text

Die Musik kann dem Genre Industrial oder Psychedelic Rock zugeordnet werden und ist relativ Synthesizer-lastig. Mit etwa 138 bpm ist der Song eher schnell. Der Text dreht sich um verschobene Selbst- und Fremdwahrnehmung in Kombination mit Drogenmissbrauch und verweist außerdem auf den damaligen Lieblingsfilm des Sängers „Willy Wonka & the Chocolate Factory“. Die Figur des Willy Wonka interpretierte Manson als eine Art modernen Satan, der die Menschen zum Schlechten verführt, jedoch selbst ferngesteuert ist. Der Zylinder, welchen Manson im Video trägt, und das Alter Ego im Liedtext sind Referenzen an Willy Wonka, als welcher Manson sich im Video inszeniert. Der Text ist sehr simpel gehalten, versucht jedoch mit grotesken Kombinationen zu verwirren und kryptisch zu wirken. Wahrscheinlich geht es allerdings um das Auftreten auf der Bühne, um die Show, die veranstaltet wird, und die Unfähigkeit des Publikums, das wahre Ich des Sängers zu erkennen. Im Text tritt Manson als tragischer Zauberer auf, welcher seine Tricks zum besten gibt und die Menge damit zum Toben bringt. Mit der Zeile „My big top tricks will always make you happy, but we all know the hat is wearing me” endet der Song und gibt damit einen Kontrollverlust, wohl sowohl drogenindiziert als auch persönlichkeitsbedingt preis.

Der Song integriert mehrere Samples aus amerikanischen Kinder-TV-Serien, durchaus unüblich für das Genre der Band, allerdings passend zu dem Image zwischen kindlich Phantastischem und Brutalität. Die musikalische Struktur ist etwas ungewöhnlich: Sample - Intro - Verse - Bridge (instrumental) – Verse – Sample Bridge - Chorus - Verse - Bridge (instrumental) - Chorus - Outro mit Sample am Ende. Dabei ist das Intro ungewöhnlich lang, etwa 40 Sekunden, erst dann setzt die Strophe ein. Die Strophen weisen gegen Ende musikalische Höhepunkte ähnlich eines Refrains auf. Der Refrain tritt nur 2 Mal auf und auch erst sehr spät. 2 Instrumentalbridges und eine Sample Bridge wirken relativ dominant

in dem Song. Diese Zwischenspiele erscheinen allerdings kompatibel mit dem Genre und der Darstellung des musikalischen Könnens.

Visuelle Ebene

Tom Stern drehte einige wenige Musikvideos, das Marilyn Manson Video und ein Video für die Red Hot Chili Peppers waren dabei seine größeren Erfolge. Hinzu kamen einige wenig erfolgreiche Filme und - in jüngerer Zeit - TV-Serien im grotesken Comedy und Comedy-Horror Bereich. Etwa diese Ästhetik ist auch im Video sichtbar, Comedy, Groteskes und Horror treffen aufeinander. Das Video besteht aus Performance und grotesken Sequenzen, welche sowohl isoliert als auch in Performance Background abgespielt werden. Die Farbgestaltung ist unnatürlich, grell bunt, im Stile einer Art Horror Disney Land.

Der erste Frame zeigt eine Einblendung des Namens der Band- platziert über schnell vorbeifliegenden bunten Spielbällen. Diese Eingangssequenz fungiert mit der verzerrten Endsequenz, welche die Musiker an ihren Instrumenten zeigt, als Rahmen des Videos, sowohl auditiv als auch visuell vom Rest des Clips getrennt.

In der ersten Szene dreht sich die Phantastik dann vor allem um die Größenverhältnisse. Es ist ein Fluss mit einem Boot und seitlich 2 Ufern zu sehen. Das Boot erscheint unnatürlich klein bzw. die Ufer mit menschlichen herausragenden Händen unproportioniert groß und grotesk. Zudem scheint das Boot zu fliegen anstatt zu schwimmen, das Wasser des Flusses ist rot und soll wohl an Blut erinnern. Die Kamera bewegt sich mit dem Boot mit, aus einer Perspektive über und hinter ihm und fährt mit ihm auf ein großes Gesicht zu, in dessen Mund der Fluss führt. Die beiden Ufer werden für groteske und übergroße Elemente genutzt, wobei die Phantastik weitgehend erkennbar theatral bleibt. Hier treten Baby-Katzen auf, fliegen absichtlich unnatürliche Käfer (bestehend aus einer Art Cerealien) auch direkt in die Kamera, es liegen Süßigkeiten herum, auch ein riesiger Lollipop. Die bunt bemalten Hände winken. Das Gras am Ufer scheint eine Art Plastik-Ostergras zu sein. Es wird eine unnatürliche Plastik-Atmosphäre erzeugt ohne Anspruch auf Illusion. Kätzchen und Süßigkeiten suggerieren eine Art Kinder-Schlaraffenland, süß und unschuldig aber grotesk und unnatürlich. Der Himmel ist gemalt violett. Schließlich kommt das Boot dem sich öffnenden und schließenden Mund des Gesichts näher, welches eine Art Jesus darstellen könnte. Der offene Schlund erinnert allerdings gekonnt blasphemisch, wie es das Markenzeichen der Band ist, an den Schlund des Leviathan als Eingang zur Hölle, welcher

sich in vielen christlichen Darstellungen besonders im 16. Jahrhundert fand. Diese Fahrt enthält auch thematisch Phantastik, indem sie die Reise in eine andere Welt darstellt.
Kurz bevor das Boot, in den Mund hineinfährt wird auf das Boot geschnitten, in welchem die Band performt. Die folgende Performance Szene ist in grünes und rotes Licht getaucht. Die Kostümierung des Sängers erinnert an Darstellungen von Willy Wonka. Die Schaufeln des Boots werden von Oompa Loompas, ebenfalls Figuren aus „Willy Wonka & the Chocolate Factory“, manuell betrieben. Sie scheinen Sklaven der Band zu sein. Der Hintergrund ist blutrot, teils mit anderen grellen Farben gemischt. Das Boot wird aus verschiedenen Perspektiven gezeigt. Rechts und links erscheinen eine Art computeranimierter Wände. Am Boot befinden sich, neben der Band und den Oompa Loompas, auch noch Kinder, welche ängstlich aussehen. Der Bluebox Hintergrund wird für jede Menge groteske Einblendungen genutzt, etwa Früchte, welche zerteilt werden, in denen sich Lebewesen befinden, außerdem ein zerdrücktes Ei, in dem sich rote Farbe/ Blut befindet, überdimensionale Würmer etc. Die vielen verschiedenen grotesken Motive im Background machen eine Beschreibung schwierig, auch die Handlungen der Band erscheinen ohne Kontext, grotesk, eventuell mit einem Drogenrausch erklärbar. Nahaufnahmen von Gesichtern des Sängers und Kindern, aber auch Puppen werden eingeschnitten, einmal erscheint für den Bruchteil einer Sekunde ein zweigeteiltes Gesicht, links als Skelett, rechts quasi lebendig und überbelichtet. Es handelt sich um Puppenköpfe, welche zwischen Aufnahmen des Gesichts des Sängers als ikonische Bilder geschnitten werden. Diese könnten die 2 Gesichter des Menschen, welche auch im Songtext vorkommen, symbolisieren. Auch später sieht man das Puppengesicht bei einer Nahaufnahme des Gesichtes des Sängers wieder aufblitzen. Die Puppe erscheint hier als Symbol für Fremdbestimmtheit, selbst nicht phantastisch aber als häufiges Element in phantastischen Videos. Mittels optischer Überlagerung erscheint der Sänger als eine Art Mischwesen zwischen Mensch und Puppe. Auch mehrere Aufnahmen des Gesichts des Sängers werden übereinander geschnitten und dadurch 2 Gesichter desselben Menschen vereint oder gespalten.
Eine neue Ebene des Clips zeigt die Oompa Loompas tanzend im Split Screen Verfahren. Es folgen immer wieder Nahaufnahmen der Gesichter von Kindern auf dem Boot von der Seite, dahinter Einblendungen grotesker Sequenzen, etwa die Zubereitung eines Huhns oder eine brennende Puppe. Über die Gesichter im Vordergrund flackert rotes und grünes

Licht. Schließlich erscheint im Hintergrund eine Hand mit einem Auge in der Mitte, ein sehr populäres Motiv der Kunstgeschichte, welches in die Kategorie zusammengesetzter und isolierter Körperteile fällt. Die Hand kommt näher. In einer Zwischensequenz schütten die Oompa Loompas Sirup und Schlagsahne auf kaum bekleidete Frauen. Der Hintergrund ist dabei grellgrün oder blau. Sie füttern die Frauen. Ihre Silhouetten sind gelb umrandet.
Eine wiederum neue illustrative Ebene zeigt Marilyn Manson mit einer anatomischen Puppe, deren 2-geteiltes Gesicht man bereits vorher zu sehen bekam, welcher er die Organe entnimmt bzw. herunter wirft. Der Hintergrund ist flackernd bunt.
In einer neuen Sequenz in komplett anderem Setting, realistisch situativ, leckt Marilyn Manson an Postern von Pin-Ups. Über dem Bild steht der Text „The girls taste like girls“, schließlich küsst er den Bassisten der Band. Im Bild ist zu lesen „Boys taste like boys“ Dieser Text stammt, anders als in der 2-mal auftretenden Tanzszene der Oompa Loompas, nicht aus dem Songtext. Zum Schluss sieht man alle Bandmitglieder in einer neuen Umgebung (eventuell Proberaum) wie durch einen Zerrspiegel vorüberziehen. Auch die Musik ist hier aus, es bleibt lediglich ein undefinierbares Geräusch.

Die artifiziellen Bewegungen der Band, ihr starkes Make Up, die Farbgebung und grotesken Sequenzen erzeugen ein halluzinogenes, drogenbeeinflusstes Setting. Gewalt und Geschmacklosigkeit sowie sexuelle Anspielungen sind dem Genre entsprechend vorhanden. Im Hintergrund wird ein Oompa Loompa erhängt, ein Puppenkopf übergibt sich, die Oompa Loompas trinken Bier. Alles erscheint tendenziell verwirrend schockierend, was dem Image, des - oft in der Presse als Schockrocker betitelten Musikers - entspricht. Im Laufe des Clips werden die Hintergrundbilder zunehmend verzerrt und bewegen sich hypnotisch schwingend, auch eine blaue Spirale erscheint im Hintergrund. Sie besitzt jedoch keine rhythmische oder narrative Funktion wie im Video zu „Right here, right now“. Rhythmisch wird oft auf 2-5 sehr schnelle Cuts hintereinander, gefolgt von einer längeren Sequenz, gesetzt. Auch werden wechselnde Bandmember in der gleichen Einstellung schnell ausgewechselt, erscheinen und verschwinden. Insgesamt wird etwa 30 Mal pro Minute geschnitten.

Die Performance ist direkt in die Kamera gerichtet und nimmt einen Großteil des Videos ein, während Phantastisches daneben und dahinter abläuft. Die Performance selbst ist

grotesk aber nicht phantastisch. Die Perspektiven wechseln ständig und sind oft auffällig schief gewählt. Man kann sich kaum orientieren, manchmal wird aus Froschperspektive, dann wieder aus Vogelperspektive gefilmt. Die Technik wird also nicht verschleiert sondern auffällig gestaltet. Auch wird der Blick der Kamera manchmal teils von Objekten im Vordergrund blockiert.

Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene

Geschnitten wird unregelmäßig, die visuelle Schlusssequenz ist auch musikalisch abgetrennt, ebenso die Einstiegssequenz durch eine verzerrt klingende Stimme. Die Performance der Band kommt zwar in Text und Video vor, ist aber darüber hinaus nicht wirklich kompatibel. Lediglich die Sequenzen mit Überblendung von Gesichts- und Puppenteilen erscheinen wirklich im Songtext verankert. Die Willy Wonka Thematik findet sich im Text dafür gar nicht. Magie, Dunkelheit und Drogen werden jedoch thematisiert.

Eine Sequenz zeigt 2 Bilder der Oompa Loompas tanzend im Split Screen Verfahren nebeneinander. Hier erscheint der Text der Musik auch im Bild. Passend zur gezogenen Aussprache des Wortes „Eyes“ wird auch das Wort im Bild visuell gedehnt.

Es gibt eher wenige rhythmische Parallelen von Bild und Ton. Ein Ei wird etwa auf einen Taktschlag zerdrückt. Eine Bridge beginnt mit einer neuen Sequenz im Bild.

Wie in diesem musikalischen Genre üblich, werden die Musiker als Virtuosen an ihrem Instrument inszeniert. Bei Einsatz der entsprechenden Instrumente sind diese oft auch im Bild sichtbar.

Zuordnung des Clips

Das Video besteht aus mehreren Ebenen Performance sowie Situativem und Illustrativem mit diversen deskriptiven und ikonischen Bildern, außerdem einer losen mit der Performance verbundenen Narration und situativen Bilder.

Es treten diverse phantastische Elemente auf: Mischwesen, veränderte Größenverhältnisse, zeitliche Phantastik, das lebendige Objekt (etwa sich bewegende Puppen oder Skelettteile), die Kombination und Verselbstständigung von Körperteilen (Hand mit Auge) und verrückt spielende Natur (Lebewesen aus Obst schweben). Im Video hat man es hauptsächlich mit

filmischer und theatraler Phantastik zu tun. Auch die glühende Umrandung der Personen in manchen Szenen kann als Veränderung von Eigenschaften gelten und an den christlichen Heiligenschein bzw. göttliches Leuchten erinnern. Auch die narrative Thematik der Reise in eine andere Welt ist vorhanden, wenngleich auch die erste Welt phantastisch erscheint. Es handelt sich um die Reise von einer phantastischen Oberwelt in eine phantastische Unterwelt. Auch dieses Video beschäftigt sich also mit der Thematik der Parallelwelten.
Das Video besteht aus verhältnismäßig vielen Ebenen und wirkt auch dadurch verwirrend. 1. Ebene: Bunte Bälle mit Schriftzuglogo „Marilyn Manson“, ein deskriptives nicht wiederkehrendes Bild. 2. Ebene: Narration mit Performance, Ein Boot fährt auf einem phantastischen Fluss in die Verdammnis samt Performance am Boot. 3. Ebene: Tanzende Oompa Loompas inklusive Text im Bild, situativ. 4. Ebene: Marilyn Manson Close-Up mit Aufflackern eines anderen Gesichts, ikonisch. 5. Ebene: Oompa Loompas mit leicht bekleideten Frauen, situativ, 6. Ebene: Marilyn Manson mit anatomischer Puppe und buntem Hintergrund, situativ 7. Ebene: ikonisches Bild von Marilyn Manson blutüberströmt, sowie Bilder der anderen Musiker immer nur kurz zu sehen und vor Blue Screen Einspielungen. 8. Ebene: Marilyn Manson leckt Poster ab und küsst Twiggy inklusive Text über Bild, situativ. 9. Ebene: Schlusssequenz scheinbar drehend, verzerrt, alle Bandmember in Studiosituation nebeneinander, illustrativ. Das Video erhielt den höchsten Phantastikgrad 3, da das Repertoire an phantastischen Elementen sehr groß ist und das Video in seiner Gesamtheit auf der grotesken Phantastik aufbaut.

VII.2.4. 2000 – Digitale Phantastik

In dieser Zeit wurde Phantastik auf ein neues Level gehoben. Die Digitalisierung ermöglichte günstigere Effekte und auch im Musikvideo vermehrten Einsatz von CGI und damit illusionistischer Phantastik. Ausnahmen theatraler Phantastik kann man somit als gezielte Gegenbewegung zur technischen Machbarkeit der phantastischen Illusion sehen. Die Publikumsbeteiligung an der Entstehung von Song und Video steigt auch durch die Vernetzung mittels Internet Communities.

VII.2.4.1 Rammstein- Sonne (Regie: Jörn Heitmann)

Abbildung 8

Musik und Text

Der ursprünglich „Klitschko“ betitelte Song wurde erstmals in Live Konzerten der Band im Jahr 2000 gespielt und Schritt für Schritt weiterentwickelt. Die endgültige Albumversion unterscheidet sich gravierend von der Erstversion. Die Reaktionen des Publikums flossen demnach in die Produktion mit ein, die Fans durften indirekt mitbestimmen. Ursprünglich war der Titel als Einzugslied für den Boxer Vitali Klitscho gedacht, es gab dazu einen konkreten Auftrag. Der endgültige Song erschien Klitschkos Management allerdings unpassend und der Song wurde nicht für den Boxer verwendet.

Musikalisch werden Rammstein der Neuen deutschen Härte oder dem Industrial Metal zugerechnet. Es gab immer wieder Kontroversen wegen des gerollten „r“ in den Texten, welches als Anspielung auf Adolf Hitler interpretiert wurde. Eine Verbindung zum Neonazitum hat die Band allerdings immer dementiert, sogar mit konkreten Songtexten dagegen gearbeitet. Was allerdings bleibt, ist eine Aura des Gefährlichen, Bösen, Bizarren und Abgründigen, welche die Band umgibt und auch in ihren Videos zelebriert wird. Die Band verwendet konventionell Phantastik und auch gerne adaptierte Märchenstoffe. Das Video reiht sich somit homogen in das visuelle Image der Band ein.

Im Songtext wird mehrmals versucht, unterbrochen von der Melodie des Refrains, bis 10 zu zählen, bei 9 ist allerdings immer Schluss. Bereits im Intro wird bis 9 gezählt, nach neun kommt „aus“. Dies ist ein direkter Verweis auf das Auszählen bei einem K.O. im Boxkampf. Aufgrund der Bedeutung als Hymne für einen Boxer, ist dieser wohl mit der Sonne im Text gleichzusetzen, welche laut Text auch in der Nacht nicht untergehen wird, verbrennen und blenden wird. Auch wird davon gesprochen, dass die Sonne „aus den Fäusten bricht“ und sich dann auf das Gesicht legt. Es geht also prinzipiell um die Allmacht der personifizierten Sonne, vor welcher jeder zurückschrecken sollte. Der Titel wurde jedoch auch als reiner Unterhaltungssong sehr positiv aufgenommen und scheint sich besonders für die Partizipation der Masse bei Live-Auftritten zu eigenen. Das Zählen

im Song wird vom Publikum übernommen, ist leicht zu erinnern und vermittelt dadurch ein Zusammengehörigkeitsgefühl im Publikum bei Livekonzerten.
Der Song ist mit 75 bpm langsam aber brachial. Im Hintergrund ist immer wieder eine Art episch mystisch klingender weiblicher Gesang zu hören, welcher bei der Band oft als Kontrapunkt zu der harten männlichen Stimme des Sängers verwendet wird.
Die Songstruktur folgt dem klassischen Pop-Schema: Intro - Verse - Chorus - Verse - Chorus - Verse Variation - Chorus. Am Schluss des Videos hört man diegetischen Ton der Maschinen unter Tage ohne Musik. Die populärere Kurzversion des Videos kommt ohne Intro (Stille dann Zählen) aus, der Song wird eingefadet.
Sonne ist der einzige in meiner Studie enthaltene deutschsprachige Song, mit dem Erfolg der englischen Beispiele allerdings durchaus vergleichbar, da ebenfalls weltweit erfolgreich.

Visuelle Ebene

Das Konzept des Clips wurde - ähnlich der Entwicklung der Musik - vielfach überdacht und revidiert. Die weniger MTV taugliche Langversion des Videos beginnt mit einem Intro. Visualisiert wird dies durch die Ankunft der Bandmitglieder in ihren Rollen als Zwerge in einem Haus, wo sie leere Teller vorfinden. Die Kurzversion setzt erst nach diesem Intro ein, es wird langsam von der Mitte des Frames aufgeblendet, die Musik wird eingefadet. Man sieht die Bandmitglieder als Bauarbeiter arbeitend in einem Tunnel unter Tage. Die Band schlüpft also, eher ungewöhnlich für ein Musikvideo, in andere Rollen. Betrachtet man aber andere Videos der Band so scheint dies mit den visuellen Konventionen stimmig zu sein. Die Schläge auf den Stein erfolgen großteils im Rhythmus der Musik. Sie erzeugen Funken. Alles darum herum ist dagegen grau-schwarz, schmutzig und staubig gehalten. Es wird immer zwischen dem Sänger in Großaufnahme und den übrigen Bandmitgliedern meist in Totale oder Halbtotale geschnitten, also entsprechend der hierarchischen Darstellung von Musikvideos.
Eine neue Sequenz zeigt die Band/Bauarbeiter an einer Tafel beim Essen, ein großer herrschaftlicher Stuhl am Ende des Tisches ist noch frei. Man sieht den Tisch der Länge nach, links und rechts des Tisches die Bandmitglieder und im hinteren Zentrum den freien Stuhl. Der Teller vor dem leeren Stuhl ist ebenfalls leer, daneben liegt ein Apfel. Durch eine scheinbar viel zu kleine Holztür kommt eine eindeutig als überdimensionales Schneewittchen zu identifizierende Frau herein. Aufgrund der allgemeinen Popularität des

Walt Disney Films ist zumindest bei der Kleidung der Frau von dieser Suggestion bei den allermeisten Zuschauern auszugehen. In dieser Oberwelt gibt es - anders als unter Tage - bunte Farben, die Bauarbeiter sind weitgehend gewaschen und sauber. Nach Schneewittchens Eintritt wird wieder auf die Sequenz unter Tage geschnitten. Die Größenverhältnisse sind anhand des Märchens schnell zu erklären, die Band stellt wohl die 7 Zwerge dar, obwohl sie nicht zu siebt sind. Schneewittchen wird in Folge steil aus der Froschperspektive aufgenommen, es erscheint also, als ob sie ein Riese wäre und nicht die Band so klein wie Zwerge. Ein Arbeiter überreicht ihr demütig, steil von oben gefilmt, einen Goldklumpen. Sie schlägt ihn dafür ins Gesicht. Schneewittchen scheint hier also, anders als im Märchen, aggressiv und tendenziell männlich konnotiert zu sein. Geschnitten wird immer wieder zwischen Ober- und Unterwelt. Eine weitere Sequenz zeigt wie Schneewittchen die Zwerge nach der Reihe übers Knie legt und dies offensichtlich genießt. Damit wird eine grotesk anmutende sadomasochistische Sexualität etabliert, welche in der Visualisierung der Band häufig eine Rolle spielt. Es wird zwischen den Schlägen auf Stein unter Tage und den Schlägen von Schneewittchen auf den Hintern geschnitten. Dies wird aus verschiedenen Perspektiven voyeuristisch ausgenutzt. Der Clip zeigt die Band zwar unter Tage als harte Männer, allerdings in der Oberwelt als Sklaven einer übermächtigen Frau. Unter Tage behandeln sie gefundenes Gold liebevoll, wie einen Schatz. Sie kommen, Schneewittchen und polieren ihre überdimensionalen Äpfel. Ein Schnitt zwischen Äpfeln und Dekolleté von Schneewittchen liefert unmissverständliche Formparallelen. Lasziv blickt sie in die Kamera und genießt ihre Stellung als Domina. Schließlich sieht man bei Tisch, wofür sie das Gold benötigt. Es ist ihre Droge und sie schnupft sie, wie Kokain. Die Droge scheint sie zu besänftigen und sexuell willig zu machen. Sie wird schließlich tot von den Zwergen aufgefunden in einem Badebottich, neben ihr eine Spritze, wohl eine andere Form der Drogenkonsumation.

Es folgt eine Detailaufnahme von Schneewittchens Händen hinter Glas, danach der Establishing Shot, ein wohl als traditionell phantastisch mystisch erscheinendes Motiv, der Wanderung auf einen vernebelten Berg im Nirgendwo. Das im Hintergrund pulsierende Licht tut hier einiges für diese Stimmung, welche auch an Stummfilmästhetik erinnert. Die Zwerge tragen den übergroßen gläsernen Sarg auf einen Hügel, welcher dem Himmel nahe erscheint. Alles ist in grauen Nebel gehüllt, ringsum schneit es, nur die außerweltlich anmutenden Bergspitzen ragen heraus. Der Schnee könnte eine Anspielung auf die Droge

Kokain sein, welche bereits zuvor thematisiert wurde. Der Sarg wird am Gipfel platziert. Es kommt zum Schnitt auf ein neues Element, das erste richtige Performance Element, sieht man von der Konzeptperformance des Sängers unter Tage ab. Von hinten, nur als Silhouette wahrnehmbar, performt der Gitarrist mit einer überdimensionalen Gitarre auf dem Berggipfel. Dies ist auch das erste Element, welches die Zwerge wirklich als Zwerge ausweist und nicht Schneewittchen als Riesin. Die Darstellung der Frau als riesig passt zum vertauschten Geschlechterverhältnis der Narration. Frauen wurden in der Geschichte nur selten als Riesen dargestellt, vor allem nicht, wenn die Darstellung eine sexuelle Anspielung enthalten sollte.
Bei dem Begräbnis sind die Zwerge niedergeschlagen und blicken gen Himmel, eine von der christlichen Ikonographie übernommene Geste, welche himmlischen Beistand erbittet. An einem Baum hängt ein einzelner Apfel. Er fällt auf den Sarg und zerschlägt diesen. Die Totgeglaubte erwacht dadurch wieder zum Leben. Es werden also weiter christliche bzw. mythische Motive bemüht, hier nun die Wiederauferstehung, welche allerdings bereits verweltlicht im grundlegenden Märchen des Videos Schneewittchen vorkommt. Auch der Apfel als Symbol der Versuchung und Sünde, welcher poliert und verehrt wird und schließlich für Schneewittchens Wiederauferstehung sorgt, wurde der christlichen Symbolik entnommen. Während die Droge Schneewittchen - anders als im Märchen - tötet, führt der Apfel zu ihrer Wiederauferstehung. Eine Szene zeigt Schneewittchen vor einem runden Fenster, durch welches Licht hereinströmt, es wirkt wie ein Heiligenschein auf ihrem Kopf, während die Zwerge in bewundernder Pose unterwürfig vor ihr knien oder zu ihr aufblicken. Unweigerlich erinnert diese Darstellung an christliche Bilder von Jesus mit seinen Jüngern. Die christlichen Anspielungen erscheinen jedoch nicht direkt blasphemisch, wie man es vielleicht beim Image der Band erwarten würde, sondern lediglich als Übertragung in einen anderen Kontext.

Mit etwa 29 Schnitten pro Minute ist das Video nicht besonders schnell geschnitten. Es wechseln sich 3-5 schnelle Schnitte mit längeren Sequenzen ab und rhythmisieren so das Bild, ähnlich wie in Marilyn Mansons „Dope Hat“. Eventuell könnte es sich hierbei um eine Genrekonvention der Musikrichtung handeln.

Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene

Neben dem diegetischen Ton am Ende des Clips wird außerdem im Takt auf den Stein geschlagen. Die Narration des Clips hat eigentlich nichts mit dem Songtext zu tun, lediglich der Rhythmus wird hin und wieder im Bild aufgenommen. Selbst das deskriptive Performance-Bild mit Gitarre wird nicht an Stelle eines Gitarrensolos platziert. Mit Einsatz der brachialen, hämmernden Musik setzen zeitgleich im Bild die Presslufthämmer unter Tage ein, welche die Härte der Musik visualisieren. Beim Text „aus den Händen" werden die Hände Schneewittchens durch den Sarg hindurch im Close-Up gezeigt. Unter Tage werden mehrmals die gleichen Bilder für die Instrumentalteile verwendet. Es besteht ein Zusammenhalt der musikalischen Binnenstruktur mit dem Bild, neue Teile der Musik werden auch im Bild umgesetzt. Darüber hinaus gibt es wenig direkte Verbindungen von Bild und Ton.

Zuordnung des Clips

„Sonne" ist ein weitgehend narrativer Clip, der einzige umfassend narrative Clip in meiner Studie. Er wurde ausgewählt, weil er ein klassisches und populäres phantastisches Motiv aufgreift und dieses verändert, außerdem weil ich wissen wollte ob narrative Phantastik im Musikvideo, vor allem bekannte Inhalte, anders aufgenommen werden als illustrative phantastische Inhalte. Wenn man hier eine Klassifizierung nach Altrogge vornehmen würde, bestünde der Clip aus 3 Ebenen. Die häufige Thematik Ober- und Unterwelt wird aufgegriffen. Zwar gehören die Sequenzen unter Tage zur Narration, sind aber stark davon abgetrennt und wirken eher illustrativ bzw. leicht performativ (Lippenbewegungen des Sängers zur Musik) Daneben steht eine Ebene mit Performance Bildern. Der Clip hat eine literarische Vorlage. Anders als im Marilyn Manson Clip werden Drogen und deren Konsum explizit im Bild dargestellt und es wird auch auf negative Konsequenzen eingegangen. Als phantastische Elemente enthält der Clip eine verrücktspielende Natur mit verkehrten Größenverhältnissen, Wiederauferstehung und Äpfeln, welche im Winter wachsen. Als Figuren kann man Riesen und Zwerge annehmen. Narrativ ist aber auch die real nicht existente goldene Droge und die Wiederauferstehung als phantastisch zu bewerten. Mittels üblicher Tricks, Schatten, Nebel, blau violetter Farbgebung wird ästhetisch Irreales, weit Entferntes in der Begräbnisszene etabliert. Das Video enthält also narrative phantastische Elemente sowie klassisch phantastisch konnotierte Ästhetik.

Das Video bekam knapp den Phantastikgrad 2, da es trotz märchenhaftem Setting relativ wenige tatsächlich phantastische Elemente enthält. Die Phantastik beruht auf dem Größenverhältnis, den Figuren Zwerg und Riese und der verrücktspielenden Natur (der Apfel wächst im Schnee und ist ebenfalls überdimensioniert. Der Großteil des Clips blieb realistisch bzw. fiktiv.

VII.2.4.2 Tool - Schism (Regie: Adam Jones)

Abbildung 9

Dieser 2001 erschienene Clip wurde trotz Überlänge auf den Musiksendern in Heavy Rotation gespielt. Der Clip nimmt diesbezüglich eine Sonderstellung ein, welche ihn trotz seiner Unkonventionalität die Hürden und Zensur des Musikfernsehens überspringen ließ. Zu Schism wurde eine DVD Single mit Video und Kommentar released. Die Veröffentlichung der Songs als DVD zeigt den Stellenwert des Visuellen für die Band.
Die kryptische Vieldeutigkeit der Videos von Tool korreliert perfekt mit den Texten und dem öffentlichen Auftreten der Band, welche sich gerne in Rätseln präsentiert, niemals Bedeutungen ihrer Texte angibt und versucht, ihre Existenz in etwas mystisch Unnahbares zu verwandeln. Visuelle Umsetzung der Musik scheint einen sehr großen Stellenwert zu haben. Sowohl in CD-Cover, Artwork der Homepage als auch die Videos wird viel Zeit und Energie gesteckt. Die Band sieht sich als eine Art multimediales Gesamtkunstwerk. Das Visuelle scheint nicht Anhängsel (Clip) sondern der Musik ebenbürtig zu sein. Die Band zeigt deutlich künstlerische Ambitionen. Adam Jones, der Regisseur, ist zugleich Musiker (Gitarrist) der Band, außerdem erfahrener Set Designer, Make Up-Artist und Spezialist für Computeranimation, vor allem im Horrorgenre (Film und TV). Er hat Kunst studiert und später als Special Effects Designer beim Film gearbeitet, wobei er sich mit der Stop Motion Technik vertraut machte. Diese ist integraler Bestandteil aller 6 Tool Videos von 1993-2002. „Vicarious“ aus dem Jahr 2007 verzichtete dann auf Stop Motion und ist komplett mittels CGI entstanden. Jones wird immer wieder als einer der besten Gitarristen

der Welt genannt und hat mit der Band Tool mehrere Grammies gewonnen. Diese vielbegabte Künstlerpersönlichkeit ermöglichte es, die eigene Musik auch adäquat ins Visuelle zu übertragen, die komplexen musikalischen Strukturen in komplexe, vieldeutige und mystische Bilder umzusetzen, welche den Zuschauer immer einer Art Ratlosigkeit und Unverständnis überlassen.

Der künstlerische Output ist für eine kommerziell erfolgreiche Band sehr gering. In mittlerweile 23 Jahren Bandgeschichte (Stand: 2013) wurden 4 Alben, 1 EP, 13 Singles und 8 Musikvideos produziert. Zudem wurden einige der Videos als DVD verkauft. Dies zeigt allerdings auch den Aufwand, der in einzelnen Produktionen steckt. Die Band macht sich auch live sehr rar. Ihre Unnahbarkeit verstärkt das Image. Jones Monster sind illusionistisch realistisch wirkende Kreaturen. Dies macht ihre eigentlich angsteinflößende Wirkung aus. Es sind keine klassischen Monster, sondern eigenständige neue Figuren mit unbekannten Verhaltensmustern und Fähigkeiten. Es sind metamorphe Wesen, Mutanten oder Aliens. Jones erschafft eigene unbekannte Welten, welche nicht viel mit unserer zu tun haben und deswegen oft als außerirdisch deklariert werden.

Musik und Text

Die Band ist dem Bereich Alternative Metal zuzuordnen. Texte, musikalische Struktur etc. sind unkonventionell, avantgardistisch. Songs sind mitunter überlang und gehen auf den Alben nahtlos ineinander über. Für das Video zu Schism wurde ein weiterer kurzer Song, „Mantra“ als Intro verwendet, welcher am Album eigenständig aufscheint und direkt vor Schism kommt. Das Video beginnt mit diesem atmosphärischen Intro. Die musikalische Struktur ist wie folgt: Intro (Mantra) – Intro (Schism) – Verse (länger) – Verse (kürzer) – Chorus/Zwischenspiel – Verse (kürzer) - Bridge – Outro/Höhepunkt. Die Teile werden durch Instrumentalstellen miteinander verbunden. Der Song beginnt mit 104 bpm und wird dann mit 108 bpm weitergeführt. Da der Refrain nur einmal gespielt wird, könnte man diesen Teil auch gut Zwischenspiel nennen, er hebt sich in Kraft und Aggressivität von den anderen Teilen ab. Das Gitarrensolo in der Mitte des Songs wurde für das Video gekürzt. Schism wurde dafür bekannt, dass die Taktart 47 mal[305] wechselt, wie eine Analyse des Guitar One Magazines feststellte. Vertreten sind 2/4, 4/4, 5/4, 6/4, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8,

[305] Perlmutter, Adam.- In: Guitar One magazine, August 2001

7/8, 9/8 und 10/8 Takt. Die Klassifizierung ist allerdings schwierig. Die Band selbst gab einen 6,5/8 Takt für das Stück an. Diese unkonventionelle Art der Kompositionen machte die Band berühmt und schuf einen Mythos rund um ihr Werk. „Schism“ gewann einen Grammy.

Der Text ist mystisch, kryptisch gehalten und dreht sich um eine zerbrochene Beziehung, die eigentlich funktionieren müsste aber trotzdem auseinanderbricht. Es wird der Vorschlag gemacht, Positives in der Dissonanz zu erkennen und die Kommunikation wiederzuentdecken. Dennoch, die ersten beiden Strophen beginnen mit der Präsensform des gleichen Satzes „I know the pieces fit“ während die letzte Strophe mit der Vergangenheitsform „There was a time that the pieces fit“ beginnt. Es wird darauf hingewiesen, dass die Teile ganz sicher einmal zusammengepasst haben, da die Ich-Figur ihr Auseinanderfallen beobachtet habe. Als schwelend und schimmelbefallen wird das ehemals Zusammenpassende nun empfunden. Diese sehr lyrische Annäherung an eine prinzipiell häufige Thematik populärer Musik erscheint nicht wegen ihrer Thematik avantgardistisch sondern wegen der Ausführung und metaphorischen, vieldeutigen Sprache. Kurz vor Schluss bleibt „Cold silence“ das Mitgefühl sei mit der Kommunikation verschwunden. Der Song endet mit dem immer wieder wiederholten zentralen Satz des Songs „I know the pieces fit“ geschrien, wütend, verzweifelt. Nimmt man die Trauerphasentheorie der Psychologie zu Hilfe (Verena Kast), so werden die 5 aufeinanderfolgende Phasen unterschieden: Nicht-Wahrhaben-Wollen, Aufbrechende Emotionen (Trauer, Wut, Freude, Zorn, Angstgefühle und Ruhelosigkeit), Suchen, Finden, Sich trennen, Neuer Selbst- und Weltbezug. Die ältere Theorie nach Kübler-Ross wäre: Nichtwahrhabenwollen und Isolierung, Zorn, Verhandeln, Depression, Akzeptanz. Danach ließe sich auch der Song gut einteilen. Es geht vor allem um das Nicht-Wahrhaben-Wollen, das Verhandeln mit sich selbst, mit den eigenen Emotionen und Vorstellungen, schließlich in der Bridge um die Aufgabe, das Loslassen und ganz zum Schluss um Zorn. Am Ende steht also der Zorn, passend für das musikalische Genre, nicht ganz für die Abfolge der Trauerphasen. Eventuell befindet sich der Song komplett in der Phase der aufbrechenden Emotionen und des Verhandelns. Interessant ist der Titel des Songs, welcher im Text nicht vorkommt. Der Titel „Schism“ steht für eine politische oder religiöse Spaltung. Der Titel weist damit auf Größeres, auf eine Metaebene, eine allgemeine Behandlung des

Trennungsthemas hin. Auch innerhalb der Band soll es zur Zeit der Entstehung des Songs Spannungen gegeben haben.

Visuelle Ebene

Mit etwa 17 Cuts pro Minute ist das Musikvideo außergewöhnlich langsam für sein Genre geschnitten. Zudem werden die Cuts durch Überblendungen verschleiert, die Bilder gehen ineinander über, verschmelzen miteinander. Lediglich etwa nach 4:40 Minuten wird deutlich und schnell geschnitten. Die Person springt im Bild dadurch hin und her. Die zweite Stelle mit mehreren Cuts ist die Schlussstelle. Zwei Aliens/Mutanten, die Hauptfiguren, verschmelzen miteinander. Es wird zwischen ihnen und zirkulierenden Feuerspiralen hin und her geschnitten. Das Video ist sowohl in Form als auch im Inhalt außergewöhnlich.

Zu Beginn des Videos sieht man eine sich drehende Scheibe mit eingeprägten Symbolen in Detailaufnahme. Der Hintergrund ist komplett weiß. Die Scheibe geht in reines weiß/Licht über. Sie erscheint wieder, schwebend. In der Mitte ist eine Art Zeiger, ansonsten ist sie hohl. Diese unbekannte Struktur könnte ein Ufo symbolisieren. Man könnte diese mit dem Song „Mantra“ unterlegte Sequenz als UFO-Landung interpretieren, wenngleich dies nur vage angedeutet wird, darüber hinaus enthält die Sequenz keine bekannte Gegenständlichkeit, welche für eine Interpretation herangezogen werden könnte. Die Interpretation UFO erschließt sich auch erst nach Kenntnis des weiteren Inhalts, also nach wiederholtem Sehen.

Das Bild geht wieder in reines Weiß über. Das „UFO“ steigt nun schnell und ruckartig in die Höhe. Der Zeiger des Objekts beginnt zu ticken, wie bei einem Metronom oder einer Pendeluhr, eventuell eine Anspielung auf den Lauf der Zeit. Das Bild löst sich in Unschärfe auf und es beginnt das eigentliche Intro von „Schism“. Der weiße Hintergrund wird von einem grauen abgelöst. Detailaufnahmen zeigen ein X, ein Seil oder einen Draht. Es sind keine bekannten Objekt zu erkennen. Schließlich folgt die Detailaufnahme eines Kopfes von der Seite. Aus ihm wachsen rote, korallenähnliche Strukturen. Dies erinnert an Darstellungen der griechischen Nymphe Daphne, welche als Baummensch oft mit

ebenfalls roten Gewächsen aus dem Kopf dargestellt wurde.[306] Danach wird das Gesicht des metamorphen Wesens von der Seite gezeigt. Der Blick der Figur ist nach rechts oben gerichtet. Das Gesicht ist humanoid, weist allerdings diverse Abweichungen von einem menschlichen Gesicht auf. Die Haut ist grau und die Wangen sind hervorstehende Erhöhungen, der Kopf ist kahl bis auf das rote wuchernde Gewächs, die Augen komplett schwarz. Langsam wird die Figur Stück für Stück im Bild gezeigt. Der schrittweise Aufbau zelebriert die optisch perfekt illusionistische Interpretation eines phantastischen Phantasiewesens. Die Figur erscheint ruhig und gelassen, bewegt sich langsam. Sie ist nackt, auch am übrigen Körper sind ungewöhnliche Einkerbungen und schwarze Muster zu sehen. Ein Bein gleitet durch den Boden, somit werden auch die Grenzen der Physik adaptiert und eine geisterhafte Atmosphäre entsteht. Die Figur scheint durch Wände gehen zu können. Eine weitere Figur beobachtet aus dem Boden kommende Füße. Der Körper der „Aliens" scheint entweder nicht fest zu sein oder sie scheinen die Fähigkeit zur Entmaterialisierung zu haben. Das Licht wird heller und dunkler, schwankt. Oft sind Teile des letzten Bildes im nächsten Bild an den Seiten noch erkennbar. Eine Figur von oberhalb, nimmt die aus dem Boden schwebenden Füße. Nun sind 2 der Wesen im selben Raum. Eines schwebt mit Füßen zuerst in die Höhe, das zweite nimmt die Beine und schiebt sie hin und her. Die gezeigten Innenräume sind leer, im Nirgendwo, bieten keine bekannten Anhaltspunkte, erscheinen außerweltlich ungewöhnlich.

Der am Boden scherende Kopf des Schwebenden zeichnet einen Kreis in den Boden, der Boden platzt auf. In die Mitte des Kreises wird ein Punkt gezeichnet. Schließlich sieht man eine Figur, welche die andere schwebende Figur an den Füßen durch eine Wand hindurch herum schiebt. Nun wird der Raum vom Beginn umfassender gezeigt, links und rechts befinden sich zwei gemauerte Bänke. Ein Alien erscheint und verschwindet immer wieder, um an anderer Stelle zu erscheinen, dabei sind immer mehrere Positionen sichtbar. Teilweise wirken die Wesen durch die Überlagerung der Bilder durchsichtig, durchdringen sich gegenseitig. Eines der Wesen liegt auf der Bank, scheint tot zu sein. Seine Gesichtszüge wirken unmenschlich, die Körperöffnungen fast geschlossen. Die Wesen bewegen sich an den Wänden entlang, einer fällt durch den leeren Raum. Teilweise

[306] z.B.: Jamnitzer, Abraham: Daphne als Trinkgefäß. Vergoldetes Silber und Koralle, Ende 16. Jahrhundert ausgestellt im Grünen Gewölbe Dresden.

bewegen sie sich auf allen Vieren, wobei der Kopf vor- und zurückschwingt, sie wirken dadurch grotesk animalisch. In der Szenerie begegnen sich immer nur 2 der Wesen, Schatten suggerieren jedoch weitere Figuren, verwachsen mit den sichtbaren. Eine zentrale Stelle wird durch schnellere Schnitte angekündigt. Die Figur springt im Bild dadurch hin und her. Dann berührt sie vorsichtig und zögernd ein zweites Wesen. Eines der Wesen erscheint dabei physiognomisch eher weiblich, das zweite eher männlich. Es wird also die Existenz zumindest zweier Geschlechter, welche einer Beziehung fähig zu sein scheinen, angedeutet. Die weibliche Figur zieht am Ohr der männlichen, dabei zieht sie ein rechteckiges Stück aus seinem Schädel. Der Körperteil wird separiert und zu Boden gelegt, er scheint aus Stein zu sein. Kommt man auf den Songtext zurück, so scheint sie durch die Beziehung einen Teil - geht man vom Menschen aus, dann einen Teil des Gehirns, des Verstandes - von ihm genommen zu haben.

Es folgen Detailaufnahmen von Adern oder Nervenbahnen. Die Kamera zoomt hinein, das Bild wird orangerot. Im Gewebe wird eine kleine Figur sichtbar, welche sich in Folge fortbewegt. Es scheint eine Art lebendige Puppe zu sein. Die Figur wohnt wohl im Körper eines Aliens, gewissermaßen als Parasit. Auch hier könnte man die Andeutung einer inhomogenen Beziehung vermuten, in welcher einer vom anderen eingenommen wird, bzw. einer dem anderen von innen heraus Schaden zufügt. Der Alien schiebt seine Haut zusammen. Das kleine Männchen steckt seine Hand in das Gewebe, greift ins Leere. Währenddessen wächst dem Alien ein Gewächs aus dem Körper, eine Hand von hinten zieht es heraus, es wirkt wie eine flexible, gummiartige schwarze Koralle. Das Teil wird zu Boden geworfen und verflüssigt sich. Über dem Geschehen erscheinen Lichtstrahlen in langsamer Bewegung. Aus der schwarzen Flüssigkeit erhebt sich ein Männchen, eventuell das transformierte Männchen von innerhalb des Körpers, welches herausgezogen wurde. Nun ist es jedoch schleimig und schließlich hellgrau. Im Gesicht besitzt es nur einen Mund mit Zähnen, keine weiteren Körperöffnungen. Ein Alien lehnt sich zurück in ein sich drehendes Wolkenmuster. Aus einem Schlitz dringt Nebel. Die Aliens erscheinen schwerelos im Nirgendwo, einer wirkt erschrocken. Das kleine Männchen beißt sich im Gesicht eines Aliens fest. Es vermehrt sich schnell und mehrere weitere beißen sich wie Parasiten fest. Der Alien versucht sie abzunehmen. Einer liegt am Boden, aus dem Gesicht wachsen weitere korallenartige Gebilde, welche er weg schiebt. Das Gesicht wirkt danach noch unmenschlicher. Schließlich stehen die zwei Aliens sich gegenüber. Das Unterkiefer

des einen bewegt sich nach vor. Sie berühren sich. Mit zwischengeschnittenen Feuersequenzen verschmelzen sie zu einem Körper, einer Art siamesischem Zwilling. Zum Schluss bleibt Feuer, mit der zornigen Wiederholung der immer gleichen Worte im Songtext. Das Video endet etwa gleich wie es begonnen hat. Das Ufo kommt von oben und fliegt davon, geht auf in weißes Licht.

Zusammenhang zwischen Ton und Bild

Die musikalisch abgetrennte Sequenz „Mantra“ wird auch komplett abgegrenzt visualisiert. Musikalische Formteile werden ansonsten nicht eindeutig umgesetzt. Zum Schluss fallen Feuer im Bild und Zorn in der Musik zusammen. Steigerungen in der Musik werden durch schnellere Schnitte angekündigt. Der Text spricht von zusammenpassenden Teilen, im Video wird dies durch die Verschmelzung zweier Körper und durch die Zerstückelung des Körpers visualisiert. Die Verschmelzung erscheint allerdings nicht harmonisch sondern erzwungen. Während die Aliens vorher liebevoll miteinander umgehen, wirken sie verschmolzen eher gequält. Während es im Text um die Separierung zweier Parteien geht, endet das Video mit dem Gegenteil, der Verschmelzung. Aus der Verbindung von Songtext und Bild ergeben sich viele mögliche symbolische Interpretationen. Das Video erscheint die Vieldeutigkeit des Textes noch zu intensivieren. Die Stimmung des Songs scheint gut transportiert zu werden.

Einordnung des Clips

Die Fülle der phantastischen Elemente suggeriert eine gänzlich andere Welt ohne jegliche realistische Inhalte. Neben der Separierung von Körperteilen und der Aufhebung der Gravitation werden in diesem Video auch Aggregatzustände willkürlich verändert. Die Aliens sind sowohl Mutanten als auch Verbindungen von Mensch und Pflanze. Es werden Metamorphosen thematisiert und das geisterhafte Schweben durch Wände. Parasiten erscheinen als kleine Männchen. Außerdem ist die Vervielfältigung und das Doppelgängermotiv, sowie das Motiv der Metamorphose des Körpers enthalten. Auch die Science Fiction Thematik und das Setting einer anderen Welt wird aufgegriffen, vieles wirkt grotesk, so etwa die Umgebung. Zeitliche Phantastik tritt mit dem Erscheinen und Verschwinden der Figuren ein. In seiner Vielfalt phantastischer Muster ist dieser Clip eine Ausnahme. Auch die kryptische Bedeutung, die andersartigen Verhaltensarten und Eigenschaften der Figuren lassen den Rezipienten ratlos und erstaunt zurück.

Eine klare Narration ist im Clip nicht zu finden, es bleibt bei narrativen Andeutungen und unverständlichen Handlungen. Der Clip besteht aus zwei Ebenen an Konzeptbildern. Der Rahmen mit dem Ufo und die situative Darstellung der Aliens. Es scheint ein situativer Clip mit narrativen Elementen zu sein. Es gibt keinerlei Performance, die Musiker sind nicht anwesend, so wie in fast allen Videos der Band. Phantastik findet sich auf allen Ebenen des Clips, nur Mixed Media kommt nicht vor wenn man das Material der künstlichen Figuren nicht miteinrechnet. Manche Teile könnten als rein ästhetisch situativ anzusehen sein, da die Narration kryptisch poetisch bleibt, nicht klar zu verbalisieren ist. Dem Video wurde der höchste Phantastikgrad 3 zugeteilt.

VII.2.4.3 Kerli –Walking on air (Regie: Alex Topaller/Dan Shapiro)

Abbildung 10

Musik und Text

Die Musik ist dem Bereich der Popmusik zuzuordnen, wenngleich die Sängerin versucht, sich mit phantastischen Clips und außergewöhnlicher Kleidung visuell abzuheben.

Die Strophen zeichnen sich durch Wortwiederholungen und einfache Reime aus. Es geht um ein Mädchen mit jeder Menge „creepy“ und funny“ Eigenschaften und Besitztümern, welches die Welt anzünden kann ohne dass das je jemand von ihr gedacht hätte. Es geht also um eine Außenseiterin, welche erfolgreich wird. Wenn man daran glaube, könne man, - laut Text - auf Luft gehen und schweben. Die Aufhebung der Gravitation und das Feuer erscheinen zwar als phantastische Elemente im Text, sind aber sehr konventionelle und bekannte Metaphern, sie fungieren als Anregung des Videos. Der Text scheint weitgehend autobiographisch zu sein und soll, laut Angaben der Sängerin, Elemente aus ihrer Kindheit enthalten. Die Musik besteht aus einem kurzen minimalen Pattern mit starkem Bassanteil. Die Stimme ist dominant. Die musikalische Struktur ist sehr simpel: Intro - Verse - Chorus - Verse - Chorus - Bridge - Chorus. Bei der Bridge fällt kurzzeitig das sonst beherrschende Hintergrundpattern weg, es wird durch treten atmosphärisch gezogene Töne ersetzt. Zum Schluss wird die Musik ausgefadet. Das Video endet mit diegetischem Ton, dem Knarren

eines Schaukelstuhls am Boden. Mit 128 bpm ist die Musik durchschnittlich schnell für einen Popsong.

Visuelle Ebene

Das von dem bekannten Duo „Agressive“ gedrehte Musikvideo wurde zu Teilen für Promozwecke der TV-Serie „Fringe“ eingesetzt. Der phantastische Charakter der Serie und des Videos schienen kompatibel. Das Video basiert auf einem literarischen Vorbild, man versuchte, eine Art düsteres „Alice in Wonderland“ zu erzeugen. Die Ästhetik suggeriert ab dem ersten Bild eine klassisch märchenhaft phantastische Stimmung, Nebel, Lila- und Blautöne, keine Möglichkeit der Einordnung des Spielortes, irgendwo abseits der Zivilisation. Auch die Kostüme wirken wie aus einer anderen Zeit, zumindest nicht wie Alltagskleidung unserer Zeit. Die Lokalisierung ergibt ein Legitimationskriterium des Phantastischen, wenngleich in den ersten Bildern noch keine direkt phantastischen Inhalte zu sehen sind.

Ein Mann mit Hut und Rucksack setzt eine Schachtel vor einer Tür ab. Die Sängerin Kerli findet darin eine Puppe. Die Kameraperspektive ist dabei so gewählt, dass der Zuschauer aus der Schachtel heraus auf die Sängerin blickt, also aus dem Blickwinkel der Puppe. Erst dann sieht man wie die Sängerin die Puppe, welche ihr sehr ähnlich sieht, aus der Schachtel nimmt und sie betrachtet. Es wird geschnitten und man erblickt das Innere des Hauses. Die Sängerin performt in halbtotaler Ansicht vor einer Uhr (ohne Puppe). Sie ist ganz in Weiß gekleidet, trägt eine Art Tutu. Im Gesicht kleben Strasssteine als eine Art Tränen unter den Augen. Durch Fenster im Hintergrund sieht man nach draußen, in eine irreal anmutende Landschaft, das Haus scheint fast zu schweben. Man sieht nun ein altes Fernsehgerät, die Sängerin spiegelt sich im Bildschirm. Kurz darauf schaltet es sich von selbst ein und zeigt ein Auge in Detailaufnahme welches zurückblickt. Hier wird eine Selbstreflexivität des Mediums angedeutet, man spielt mit dem Sehen und Gesehen-Werden. Es wird die Frage aufgeworfen, ob der Fernseher Tor zur Welt ist oder in die Privatsphäre eindringt. Die Sängerin und das Auge im Fernseher blicken sich gegenseitig an. Es wird mit den Konventionen des Mediums gespielt. Der Fernseher blickt zurück, das monodirektionale Medium wird phantastisch ausgeweitet und interaktiv. Kerli selbst

interpretiert dieses Auge, laut einem Interview, wohl symbolisch als allsehendes Auge Gottes.[307]

Die Puppe wird an verschiedenen Stellen sitzend gezeigt, sie scheint von selbst den Ort zu wechseln oder dort hingesetzt zu werden. Kerli entzündet ein Streichholz und wirft es in Zeitlupe Richtung Kamera. Der Gegenschuss zeigt dann, dass sie es in einen Kamin geworfen hat. Es kommt daraufhin zur ersten Metamorphose des Clips. Durch das Streichholz ausgelöst wachsen Lotusblüten aus dem Kamin. Danach will die Sängerin einen Deckenventilator einschalten aber statt dem Deckenventilator beginnt das Zimmer sich zu drehen. Die Kamera bewegt sich dafür um die Sängerin bzw. wird die Landschaft vor den Fenstern als vorbeiziehend eingeblendet. Die Kamera erscheint im Clip sehr flexibel, verschiedene Einstellungsgrößen und Kamerafahrten wechseln sich ab. Schließlich sieht man die Sängerin in neuem, ähnlichem aber komplett schwarzen Outfit in einem Raum mit 2 Fenstern im Hintergrund. Allerdings scheinen die Wände nicht existent/durchsichtig zu sein, man sieht in einen Wald. Es scheint eine verkehrte Welt zu sein, denn die Fenster bestehen statt aus Glas aus Ziegelsteinen. Der Kontrast schwarz weiß ist hier das Pendent zur Thematik Ober- und Unterwelt in anderen Clips und begleitet voneinander weitgehend unabhängige situative Szenen. Kerli trägt ein Krönchen auf dem Kopf. Aus einem Schirm entweicht Schnee. Die Sängerin verlässt den Raum und geht hinaus in den Wald.

In einer neuen Szene öffnet sie ein altes Backrohr, wie der Fernseher stilistisch etwa in die 1950er/60er Jahre einzuordnen. Im Backrohr brät ein Hähnchen umgeben von Frost und Eis. Sie nimmt es und gibt es in einen Kühlschrank, aus welchem Flammen schlagen. Der Clip spielt also stark mit der Vertauschung der Eigenschaften von Alltagsgegenständen. Schließlich räkelt sie sich in einem Bett aus Steinen. Ihre Tränen fliegen schwerelos in die Luft. Sie „landen“ und es kommt zur zweiten Metamorphose im Clip, sie verwandeln sich in leuchtende Schmetterlinge. Ein Vogel sitzt verkehrt herum, mit Kopf nach unten, in seinem Käfig. Ein Spiegel wird lebendig und ein darin erkennbarer Mann lockt die Sängerin auf „die andere Seite“. Mit Spiegel und Puppe sind in dem Clip gleich zwei konventionelle, traditionelle phantastische Elemente enthalten. Auch in diesem Clip

[307] Kerli: Catching up with Kerli- Part 1. Kyte TV.- In: http://www.youtube.com/watch?v=L2_ns-iNZYs&list=PL302175295300A5DF&index=1. Zugriff: 30.06.2013.

scheint es - an dieser Stelle noch deutlicher - 2 Welten zu geben, wenngleich beide phantastisch sind. Wie ein Bildschirm zeigt der Spiegel schließlich die Sängerin mit der Puppe als Marionette, die Marionette erscheint lebendig und performt den Song mit Lippenbewegungen. Die Sängerin ist ebenfalls puppenhaft artifiziell geschminkt, ihre Bewegungen wirken durch den Schnitt abgehackt, künstlich. Das Bild des Spiegels wirkt wie durch eine alte Lochblende aufgenommen. Die Sängerin, in neuem weißem Gewand, trägt die nun schwarz gekleidete Puppe durch einen Gang mit Hologrammen auf ihre Schachtel zu. Die zuvor verwendeten Kostümfarben könnten also ein Verweis auf Puppe und Sängerin bzw. deren Verwechslung miteinander sein. Sie schneidet die Marionettenfäden ab und schließt die Schachtel. Es wird auf den Raum im Wald geschnitten, die Ziegel stürzen herunter.

Schließlich erwacht die Sängerin in einem rosaroten Zimmer und wundert sich über eine Schnur an ihrem Arm. Es soll wohl suggeriert werden, dass sie die Marionette aus ihrem Traum war. Zwar wird die Legitimation Traum hier für die Phantastik eingesetzt, allerdings wird der Rezipient auch im Unsicheren gelassen, gewissermaßen nach Todorov in einer Stimmung des Schwankens. Es folgt nämlich eine weitere Verwirrung stiftende Legitimationsebene, die Kamera fährt zurück, scheinbar durch das Schlüsselloch des Zimmers, welches sich als Schlüsselloch der Puppenkiste entpuppt. Eine lebensgroße Puppe der Sängerin, genau wie zuvor in der Spiegelszene, schaukelt bewegungslos auf einem Schaukelstuhl und hält die Kiste. Es wird also suggeriert, dass die Sängerin selbst die Marionette einer Puppe sei, der Spiegel ihr sozusagen ein Tor zur Wahrheit geboten hätte.

Der Clip ist ein Spiel mit bekannten Assoziationen und der Umkehrung dieser in ihr Gegenteil, damit überrascht er immer wieder aufs Neue. Auch die Bedeutung des subjektiven Standpunktes wird visualisiert, indem Dinge sich schnell in ihr Gegenteil verkehren, wenn man sie genauer betrachtet, lebendig/tot, heiß/kalt, fest/durchlässig, etc. Wer nun letztendlich die Marionette in dem Video ist, wird offen gelassen.

Mit etwa 38 Schnitten pro Minute ist das Video etwas schneller geschnitten. Schnelle Schnitte scheinen zu den Konventionen der Pop Musik zu gehören. In reinen Performance Videos fallen diese meist noch schneller aus. Damit wird Spannung erzeugt, wo das Bild ansonsten kaum Spannung hergeben würde, außerdem werden kaum vorhandene Inhalte kaschiert. Kerli wird allerdings eher zu den alternativen Pop Sängerinnen gezählt.

Besonders durch die Ästhetik ihrer Clips versucht sie sich abzuheben. Popkonventionen wie etwa die sexy Kleidung, die Tanzbewegungen und Performance behält sie jedoch bei.

Zusammenhang zwischen Ton und Bild

Text und Bild stehen in einem losen Zusammenhang, schließlich geht es im Songtext um ein Mädchen, welches in einem gruseligen Haus wohnt und selbst abnormal ist, außerdem ums Schweben. Beides wird verarbeitet, der Clip geht allerdings weiter als der Text. Der Song wird mittels Konzeptperformance vermittelt, Kerli bewegt sich außerdem zur Musik. Beim Wort „fire" im Text ist auch Feuer im Bild zu sehen. Beim Text „I love you" formt die Sängerin ein Herz mit ihren Händen.

Das Lied beginnt mit diegetischem Ton (Wind), dazu kommen die zarten Klänge vielleicht eines Xylophons. Dazu wird das Sujet des Videos vorbereitet, indem ein Mann die Schachtel mit der Puppe vor ein Haus stellt. Die eigentliche Musik setzt mit der Haupthandlung ein als Kerli die Puppe in der Schachtel auffindet.

Musikalische und bildliche Struktur sind stak miteinander verbunden, musikalische Formteile werden auch bildlich voneinander abgetrennt. So setzt beim ersten Refrain die Drehbewegung des Zimmers ein, beim zweiten beginnt eine neue Sequenz welche Kerli auf einem Steinbett zeigt. Beim instrumentalen Teil der Bridge erscheint ein Mann im Spiegel. Der folgende Gesang wird von der Marionette gesungen. Der herausstechende Teil der Musik wird also auch im Bild mit einer außergewöhnlichen Wendung visualisiert. Von einem Riss nach Caillois kann man hier trotzdem nicht sprechen, da die Welt schon zuvor phantastisch dargestellt wird. Ein umgekehrter Riss könnte dagegen aber im Schlussteil zu verorten sein, welcher sich symbolisch durch mehrere Eben bewegt und den Traum als scheinbares Legitimationsmittel verwendet, nur um gleich wieder mit dieser Erklärung zu brechen.

Einordnung des Clips

Der Clip ist eine Mischung aus Performance, Narration und situativen Szenen, wobei die Narration nur sehr locker verfolgt wird und es hauptsächlich um eindrucksvolle Bilder geht. Es ist deshalb schwer einzuordnen, ob der Clip nur eine Ebene an narrativen Bildern enthält oder die einzelnen Räume voneinander zu trennen sind, da die Narration locker bleibt und Bilder oft eher situativ oder illustrativ erscheinen.

Phantastische Elemente im Clip sind Metamorphosen, verrücktspielende Physik, es kommt zu einer Raumvermischung von Natur und Zimmer, außerdem groteske Bilder.
Der Clip erhielt den höchsten Phantastikgrad 3.

VII.2.4.4 Eminem- Crack a bottle (Regie: Syndrome)

Abbildung 11

Crack a bottle ist dem Genre Hip Hop zuzuordnen, das phantastische Video ist demnach eine Rarität und genießt Ausnahmestellung, welche sich durch das Image des Musikers erklärt. Neben Eminem wirken auch die Kollegen Dr. Der und 50cent an dem Titel mit. Kollaborationen sind zwar im Hip Hop üblich, jedoch sind die Kollegen im Gegensatz zu Eminem selbst nicht in einer ästhetischen Ausnahmestellung und normalerweise ausschließlich in realistischen Clips zu sehen. 2009 war Eminem zwar noch bekannt allerdings außerhalb der USA weitaus weniger erfolgreich als einige Jahre zuvor. Der Song gewann sogar einen Grammy.
Relativ unüblich ist hier die Verbreitung des Musikvideos, welches nicht offiziell released sondern nur angekündigt wurde und später stückweise und schließlich komplett im Internet aufzufinden war. Das Video sollte zusammen mit einem 50cent Video vom Regisseur Syndrome gedreht werden, aber die 50cent Single wurde ausgetauscht und der Videodreh fiel aus. Im offiziellen und ebenfalls vom Regiekollektiv Syndrome gedrehten Video zu Eminems Single „3 a.m.“ läuft das Video in einem Fernseher, außerdem wird das gleiche Set und eine ähnliche Thematik verwendet.

Musik und Text

Im langen Songtext geht es erwartungsgemäß um nicht viel mehr als Selbstverherrlichung, Beleidigungen und Wortspielereien. Die drei Männer sehen sich als sexuell unwiderstehlich und mittels Waffengewalt mächtig an, es wird auf eine beginnende Party hingewiesen. Abgesehen von diesen üblichen Hip Hop Klischees, welche vorbildlich bedient werden, geht es vor allem um den Klang der Sprache weniger um die Wörter, das

Wort wird zum Rhythmusinstrument. Michael Altrogge sieht in der Rapmusik eine Dominanz der Sprache, welche auch gegenüber dem Bild des Clips dominiert.[308] Im Song wird außerdem das Stück "Mais dans la lumière" von Mike Brant gesamplet. Samples fungieren im Hip Hop Genre oft als Refrain oder Instrumentalpattern. Bei „Crack a bottle“ ist ein 2-taktiges musikalisches Pattern während der ganzen Zeit im Hintergrund zu hören, lediglich die Refrains werden in der Musik durch längere Stille angekündigt. Die Rapperkollegen werden im Text vor den entsprechenden Versen kurz vorgestellt und angekündigt. Zum Schluss wird die Musik langsam ausgefadet, ebenso das Bild. Während Eminem und Dr. Dre in den Strophen rappen, singt 50 Cent eher. Der Refrain wird immer von Eminem gesungen. Die musikalische Struktur ist für einen Hip Hop Song nicht ungewöhnlich: Intro – Chorus - Verse (Eminem) - Chorus - Verse (Dr. Der) - Chorus - Verse (50cent) - Chorus – Outro. Die Musik ist mit 84 bpm langsam.

Visuelle Ebene

Cuts werden in dem Video als Rhythmus produzierendes Element eingesetzt und sind sehr unterschiedlich angeordnet. Das Video enthält durchschnittlich etwa 29 Cuts pro Minute, also etwa einen alle 2 Sekunden und ist damit auch nicht besonders schnell geschnitten. Während Übergänge mittels Kamerafahrten verdeutlicht werden, welche ohne Cuts auskommen, wird jedoch in den einzelnen Räumen und Szenen und zur Visualisierung des Erregungszustands eines Bettlers schnell geschnitten. Auch der Anblick des phantastischen Elements erscheint künstlich noch aufregender durch schnelle Schnitte. Das phantastische Element wirkt dadurch auch mysteriöser, weil weniger deutlich erkennbar und inspizierbar. Die Phantasie des Rezipienten wird angeregt. In den schnellen Sequenzen wird mindestens 1 Mal pro Sekunde geschnitten. Ungewöhnlich ist, dass die Phantastik die Rahmenhandlung und Legitimation zu einem weitgehend realistischen Video liefert, also gegenläufig zu den meisten phantastischen Videos und gegenläufig zur Riss-Theorie. Abseits der Rahmenhandlung kommt es hauptsächlich zu zeitlicher Phantastik (Erscheinen und Verschwinden), außerdem zur Körpervervielfältigung, aus einem Körper werden zwei Doppelgänger. Ein weiterer Doppelgänger ist außerdem anwesend.

[308] Vgl. Altrogge, 1993.

Das Video beginnt mit einem auf der Straße sitzenden Obdachlosen, zuerst mit einem Close-Up seines Gesichts, dann mit einer Totalen. Neben ihm steht ein Einkaufswagen mit seinen Habseligkeiten, er wirkt geistig verwirrt. Es folgen Detailaufnahmen seiner Füße und Hände, in denen er eine Flasche hält. Durch die Postproduktion werden seine Bewegungen ruckartig zitternd gestaltet. Die Kamera ist ständig leicht in Bewegung und wackelt. Der Obdachlose stellt die Flasche neben sich und es kommt zum ersten phantastischen Element, die Papierverpackung der Flasche öffnet sich und schält sich von selbst ab. Die im Bild dabei von links zu sehende Hand des Obdachlosen könnte dies steuern, sodass es als Magie deutbar wäre, dies ist aber nicht eindeutig. Daraufhin öffnet sich die Flasche vertikal in der Mitte. Darin ist eine Art Puppenhaus mit mehreren Stockwerken zu sehen. Die Kamera fährt auf das innere der Flasche zu, suggeriert „hinein" in den ersten Stock der Flasche, vor eine Tür mit der Nummer 313. Alles wirkt auch hier schäbig und abgelebt. Die Kamera suggeriert eine Fahrt hinein durch den Türspion, bzw. gewährleistet den voyeuristischen Blick hinein. Drinnen schreibt ein Mann Wörter und Sätze an eine bereits vollgeschriebene Wand. Dieses Motiv wird sowohl im Spielfilm als auch und im Besonderen im Musikvideo gerne verwendet, um Wahnsinn anzudeuten. Ein weiterer Mann ist auf einen Sessel gefesselt und geknebelt, ansonsten ist der Raum leer, wie eine Zelle oder ein Raum in einer geschlossenen Anstalt. Viele Schnitte Kamerabewegungen und Unschärfe verdeutlichen den psychisch labilen Zustand des Akteurs. Aus ihm bricht ein weiterer, ein Doppelgänger hervor und wird nach hinten geschleudert. Der gefesselte Mann auf dem Sessel erweist sich ebenfalls als Doppelgänger. Das Doppelgängermotiv wurde in Eminems Videos bereits häufiger verwendet, da es seiner Selbstdefinition entspricht. Sein Alter-Ego „Slim-Shady" wird in seinen Texten ständig als seine andere, böse und verrückte Seite seiner Persönlichkeit erwähnt. Er scheint also als Symbol für die fragmentierte oder gespaltene Persönlichkeit zu stehen.

Anschließend kommt es auch noch zu zeitlicher Phantastik. Es erscheint ein seilspringendes junges Mädchen, welches dem Szenario nicht angehört, fröhlich bunt und sauber ist. Sie verschwindet auch wieder, scheint nur eine Projektion oder Halluzination zu sein. Es erscheinen und verschwinden außerdem ein Elefant, eine Matratze und ein bekritzeltes Klavier. Diese phantastischen Elemente könnten in dem situativen Szenario, wie auch der Doppelgänger, veräußerlichte psychologische Phantastik bedeuten. Die kaputte Psyche wird mittels Phantastik visualisiert und greifbarer gemacht. Der Darsteller

dreht sich ständig um, als ob er sich verfolgt fühlt, zittert und versucht sich durch Ausgleichshandlungen zu beruhigen. Der geknebelte Mann befreit sich und sie treten sich gegenüber. Er verlässt den Raum durch die Tür. Nun sieht man wieder nach außen, den scheinbar schreienden Obdachlosen.

Mit dem nächsten Vers (Dr. Dre) steuert die Kamera dann ein neues Zimmer in dem Gebäude in der Flasche an. Hier handelt es sich um die Welt von Dr. Dre, auch er ist jedoch im Bild nicht anwesend. Schon der Eintritt in das Zimmer - an Türstehern vorbei, welche an Gangmitglieder erinnern - wird von Rauchschwaden begleitet und auch das Zimmer verweist eindeutig auf den Rapper. Es handelt sich um eine Art Tattoo Studio. Eine Bulldogge ist anwesend und eine hübsche junge Frau wird tätowiert. Die Phantastik ist hier schwächer ausgeprägt, sie ist rein zeitlicher Natur, Tätowierungen erscheinen und verschwinden auf der Haut und im Raum. Das Zimmer wird durch den Rauch rückwärts verlassen.

Das nächste Zimmer fällt mit dem Vers von 50 Cent zusammen und verkörpert dessen Stereotype ebenfalls, ohne den Rapper selbst zu zeigen. Hübsche erotisch tanzende Frauen, Alkohol und das Umherwerfen mit Geld verweisen auf den Rapper, welcher sich in eigenen Videos ähnlich inszeniert. Auch wirkt der Raum luxuriöser als zuvor, selbst die technischen Adaptionen des Bildes wirken hochklassiger. Bunte Lichteffekte zieren das Bild, es kommt jedoch in diesem Raum zu keiner phantastischen Darstellung. Die Phantastik nimmt somit von Raum zu Raum ab und scheint eine unter vielen Darstellungskonventionen zu sein, welche vor allem zu Eminem gehören. Eminem scheint somit als Person die phantastische Darstellung in „seinem Raum“ zu bedingen, da sie zu seinem Image passt und adäquat seine dunkle Seite darstellt.

Sehr ungewöhnlich für das musikalische Genre ist die komplette Abwesenheit der Musiker und der Verzicht auf Performance.

Verhältnis von auditiver zu visueller Ebene

„Crack a bottle“ weist relativ viele Verbindungen von Bild und Ton auf. Einzelne Wörter des Textes werden zeitgleich visualisiert als Text im Bild. „Dust“ wird gleichzeitig an die Wand gekritzelt, auch erscheinen Wörter aus dem Text als Tattoos auf einer Frau. Beim Wort „Elephant“ erscheint ein Elephant im Bild, um kurz darauf wieder zu verschwinden. Bewegungen im Bild sowie Kamerabewegungen und Schnitte erfolgen oft auf die Musik. Das Video beginnt mit Ton, der nicht zum Musikstück gehört, gewissermaßen als

Rahmung der Handlung. „Crack a bottle“ beginnt mit diegetischem Wind. Der Bettler sitzt auf der Straße, es ist offensichtlich nicht besonders warm. Zu Beginn des Songs ertönt eine Art Sirene, dazu reißt der Bettler schreiend seinen Mund auf. Auf einen Schlag in der Musik wirft er seinen Kopf ruckartig nach vor. Er singt außerdem die ersten Worte „Crack a bottle“ mit, seine Lippenbewegungen entsprechen dem Text Eminems. Später wird dies wiederholt, und eine Frau spricht eine Textzeile mit. Eine weitere Verbindung besteht in einem diegetischen Geräusch während der Musik, der Aufprall eines Unfalls ist sowohl zu hören als auch im Bild auf einem Fernsehbildschirm zu sehen, dazu hört man im Text das Wort „Crash“. Der Zusammenhalt von Bild und Ton wird allerdings nicht durch die genaue Verteilung der Sequenzen auf die musikalische Struktur erzielt, Refrain und Strophe sind im Bild nicht klar getrennt, wie in vielen anderen Videos. Vor allem der Refrain scheint visuell nicht abzugrenzen zu sein, ausschlaggebend sind jedoch die Strophen. Jede Strophe und damit jeder Rapper wird in seinem eigenen Raum dem Image entsprechend dargestellt.

Einordnung des Clips

„Crack a bottle“ ist ein narrativer Clip mit allerdings situativen voneinander getrennten Sequenzen. Kleine Performance Elemente tauchen in Form der Lippen- und Körperbewegungen auf, sind aber für die Klassifizierung nicht ausschlaggebend. Der narrative Clip ist ein gutes Beispiel für die Riss-Theorie im phantastischen Musikvideo. Als Legitimation tritt die kranke Psyche und der betrunkene Zustand des Bettlers auf. Es könnte also alles nur eine Halluzination sein. Mit dem Öffnen der Flasche bricht die eigentliche Phantastik in die Realität ein. Zum Schluss bemerkt der Bettler, dass die Flasche leer ist und zerbricht sie. Die Story ist in Außen- und Innenwelt unterteilt, 2 gegenübergestellte Welten, wie auch in den meisten anderen untersuchten Beispielen. Beide Welten sind weitgehend realistisch aufgebaut, mit einzelnen phantastischen Elementen aufgebaut. Phantastische Elemente sind der Doppelgänger, die zeitliche Phantastik, eventuell die Magie und die Parallelwelt.

Das Video erhielt den mittleren Phantastikgrad 2, da es zwar einige phantastische Elemente enthält, diese aber eher am Rande der Handlung stehen und nur während der Strophe Eminems und der Rahmenhandlung als umfassend und handlungstragend erscheinen.

VII.2.5. Resümee

Bei beinahe allen phantastischen Clips fiel eine Trennung in 2 konträre Welten, meist eine Ober- und Unterwelt oder Parallelwelt auf. Die andere Realität scheint also ein Hauptthema des phantastischen Musikvideos zu sein und könnte ein Indiz für eine Deutung als Realitätsflucht sein. Altrogge nennt diese Tendenz des Musikvideos, angelehnt an Christian Metzs Syntagmentheorie, „paralleles Syntagma“, wobei diese Bezeichnung nur zutrifft, wenn die beiden Welten keine narrative Verbindung aufweisen. In den beobachteten Videos bestehen jedoch lockere narrative Verbindungen, welche die thematische Einordnung erst bedingen. Parallele situative oder illustrative Sequenzen sind jedoch im Musikvideo allgemein üblich. Der Mystifizierung dient die Verlagerung des Handlungsraums in eine Unterwelt. In Science Fiction Videos wird dabei gerne die Oberwelt von Robotern oder Cyborgs kontrolliert. Bedeutend abweichend von klassischen Phantastiktheorien wird jedoch kein Riss, kein Einbruch in eine realistische Welt gezeigt, sondern - analog zu den Konventionen des Mediums - meist der Wechsel zwischen verschiedenen phantastischen Welten. Die Riss-Theorie ist also selbst im narrativen Bereich nur bedingt anwendbar. Selbst die Thematik der Reise in eine andere Welt entspricht im Musikvideo nicht zwingend den Kriterien, da bereits in erster Instanz kein Wert auf eine realistische Welt gelegt wird.

Die Videos versuchen bekannte Stereotype der Genres und Images der Musiker trotz Phantastik aufrecht zu erhalten. Für Narrationen werden gerne bekannte Motive aus Literatur und Spielfilm übernommen. Selten ist Phantastik die einzige ästhetische Grundlage, meist handelt es sich um phantastische Elemente in einer weitgehend realistischen Welt. Subkulturelle Musikrichtungen scheinen auch offener für hochgradiger phantastische Elemente zu sein.

VIII. Wirkungsanalyse

VIII.1 Theorie

Die Aufnahme und Interpretation audiovisueller Inhalte ist sowohl durch die Vielschichtigkeit des Kommunikats als auch die Rezipientenpersönlichkeit bedingt und unterliegt diversen verschiedenen Faktoren. Monokausale Wirkungsforschung ist durch diese Erkenntnis schon lange obsolet geworden, die Beachtung aller Faktoren scheint jedoch eine unmögliche Ambition. Man versuchte sich deswegen in Teilstudien und mittels dominanter Wirkungsfaktoren zu behelfen, um zumindest einigermaßen relevante Ergebnisse zu bekommen. Die Frage nach der Wirkung phantastischer Musikvideos beinhaltet zudem die Wirkung g medienexterner und interner Symbole und kollektiver Archetypen. Aufbauend auf Theorien der Medienwirkungsforschung versuche ich mich der tendenziellen Wirkung phantastischer Musikvideos zu nähern.

Wenngleich die Literaturwissenschaft verschiedene Wirkungen phantastischer Kunst auf den Rezipienten vorherzusagen versuchte, gibt es keine psychologisch oder neurologisch empirisch orientierte Forschung auf diesem Gebiet. Spannend ist vor allem wie Phantastisches im Vergleich zu Realistischem wirkt. Wird die Werbewirksamkeit durch phantastische Inhalte verstärkt? Werden bestimmte Bildinhalte oder Attribute verstärkt oder abgeschwächt? Es gibt zwar diverse Studien zur Medienwirkung, einige beziehen sich sogar verstärkt auf den Medieninhalt als Wirkungskriterium, eine spezielle Auswirkung phantastischer Bilder wurde allerdings bisher nicht untersucht, zumindest ist mir trotz umfangreicher Recherche keine, bekannt geworden.

VIII.1.1 Theorien der Medienwirkungsforschung

Die Medienwirkungsforschung begann in den USA der 1930er und 40er Jahre. Ihre Thesen basierten auf monokausalen direkten Zuschauerbeeinflussungen ohne empirische Beweisbarkeit. Das klassische Stimulus-Response Modell der Frühzeit der Medienwirkungsforchung wurde in den 1960er Jahren ausgeweitet und aufgeweicht. Komplexe Zusammenhänge wurden aufgezeigt. Bedarf es eines medialen Sündenbocks, dann werden alte Theorien auch heute noch gerne propagiert. Geht man jedoch von einem

komplexen Persönlichkeitsmodell der Rezipienten aus, wird es schwer, die vielen Faktoren der Medieninhalte gleichermaßen zu durchschauen und in Relation zu setzen.

Die Medienwirkungsforschung hat sich meist auf die postkommunikative Phase beschränkt, also die Auswirkungen der Medienrezeption nach dieser. Die Lerntheorie Carl Hovlands[309] geht etwa von einer Verstärkung durch Aussicht auf Belohnung aus. Medien müssen zuallererst Aufmerksamkeit erregen, um dann durch Interesse und Verlangen eine Einstellungsänderung beim Zuschauer hervorzurufen. Von besonderem Interesse scheint diese Theorie für die Werbeindustrie zu sein, denn, laut Hovland, können Meinungen, Wissensstand, Emotionen und Verhalten verändert und beeinflusst werden.
Ab den 1950er und 1960er Jahren glaubte man nicht mehr an eine eindeutige Verhaltensänderung der Rezipienten aufgrund von medialem Einfluss. Die neuere Forschung ab den 1970er Jahren geht von aktiven Rezipienten[310] aus. Untersucht werden Motive zur gezielten Medienauswahl und Kognitionen der Rezipienten. Gerade für das Musikvideo ist dies spannend, da die Rezipienten im Internet bestimmte Videos mehr oder weniger gezielt auswählen (eventuell aus einer vorgeschlagenen Liste). Bonfadelli kritisiert jedoch den sog. „Uses and Gratification" Ansatz dahingehend, dass nicht klar zwischen bewussten und unbewussten Beweggründen zur Medienzuwendung unterschieden wird. Ich vermute gerade bei Musikvideos in Verbindung mit Jugendlichen Rezipienten eine oft unbewusste affektive Entscheidung zur Auswahl eines Musikvideos, etwa ein prägnantes, ansprechendes Einzelbild, ein gut klingender Titel, eine hübsche Sängerin, eine gut vermarktete, Aufmerksamkeit erregende Band regen zur Rezeption an.
Franz Josef Röll beispielsweise lehnt den Uses and Gratification Ansatz ab und meint, dass Medien Mythen und Symbole bewusst nutzen würden, um Reaktionen bei den Rezipienten hervorzurufen. Die Medienwahl sei nicht frei sondern durch das Angebot gesteuert. Eine Erhöhung der Bildanteile im öffentlichen Raum führe zu einer Überflutung des Bildhaften. Röll geht sogar so weit, den Symbolen handlungsleitende Funktion zuzusprechen und damit die früheren Bilderverbote des Christentums, Judentums und Islams zu erklären.[311]

---

[309] Nach: Bonfadelli, 2001.
[310] Vor allem der Uses - Gratification Ansatz befasst sich damit, warum Menschen Medien nutzen und bestimmte Medien auswählen.
[311] Vgl Röll, 1998.

Wegweisend waren die Studien der Kommunikationspsychologin Hertha Sturm, welche sich in den 1980er Jahren in mehreren empirischen Studien mit der Wirkung des Fernsehens beschäftigte und dabei die Medienseite (etwa Form, Geschwindigkeit der Darbietung) und Rezipientenseite (Persönlichkeit, Rezeptionssituation…) gleichermaßen miteinbezog. Neuere Theorien sahen den Zuschauer zwar immer noch in einer relativ passiven Rolle, als potentiell veränderbar wurden aber lediglich Einstellungen angesehen, nicht mehr direkt das Verhalten der Rezipienten. In der zeitgenössischen Medienwirkungsforschung wird davon ausgegangen, dass Einstellungen nur selten durch Medienrezeption verändert werden, vielmehr werden bestehende Einstellungen bestätigt oder abgeschwächt. Diese sog. Assimilations-Kontrast-Theorie von Hovland und Sherif ist empirisch schwer belegbar, da hier zu viele Faktoren der Medienwirkung ausgeschlossen wurden. Eine Studie von Osgood und Tannenbaum geht davon aus, dass Dissonanzen Einstellungsänderungen gegenüber beiden bzw. allen dissonanten Objekten erzielen, etwa gegenüber dem Transportmedium und einem speziellen Inhalt.[312]

Mögliche allgemeine Wirkungen von Fernsehdarbietungen sind laut Hertha Sturm die „Veränderung der Wahrnehmungsgeschwindigkeiten und Wahrnehmungsstrategien“[313] Sie will eine allgemeine Erhöhung der Geschwindigkeit seit den 1980er Jahren bemerkt haben. Vor allem junge Rezipienten würden mit immer schnelleren Darbietungen aufwachsen und sich dadurch bei langsamen Darbietungen schnell langweilen und Schnelligkeit durch Zappen hervorrufen. Schnelligkeit sei Gewohnheit und dadurch für jüngere Rezipienten auch deutlich angenehmer als für Ältere. Als zweite mögliche Wirkung führt Sturm die „Veränderung in Umgang und Bewertung emotionaler Eindrücke“[314] an, außerdem die „Veränderung der laufbildgesteuerten physiologischen Erregung.“[315] Die allgemeine Veränderung der Erregung hängt mit der Veränderung der Geschwindigkeit zusammen und der Gewöhnung an schnelle Veränderung und Multimedialität. Auch das Verhältnis konkret/abstrakt würde sich verändern und das Fehlen innerer Verbalisierung für eine stärkere Lenkung der Medien stehen. Musikvideos könnten demnach für eine besonders

[312] Vgl. Bonfadelli, 2001
[313] Sturm, 1991, S.134
[314] Ebd.
[315] Ebd.

starke Lenkung des Rezipienten stehen, da meist weder Narration noch Kontinuität oder Pausen vorliegen und eine innere Verbalisierung meist unmöglich erscheint. Dieses Fehlen soll sich auch auf die emotionale Bewertung auswirken. Ich habe hier bereits bemerkt, dass Musikvideos vor allem emotional wirken, da sie meist keine rational verarbeitbaren Informationen liefern sondern mit Ästhetik und minimaler Narration auskommen. Sollte diese emotionale Wirkung, welche durch die Musik noch intensiviert wird, also gerade durch die Struktur negativiert werden oder ist die Musik das Bindeglied, der Garant des Erfolges? Da sich Sturm nicht zu Musikvideos äußert, wird ihre Auslegung dazu wohl nicht ganz klar zu erschließen sein. Sturm arbeitete vor allem mit Kindern, welche mitunter stärker reagieren und beeinflussbarer sind als Erwachsene. Sturm fand diesbezüglich heraus, dass eine Diskrepanz zwischen Wort und Bild als unangenehm empfunden wird. Den Konventionen des Musikvideos entsprechend, dürfte allerdings der Umgang mit dieser Diskrepanz beim Musikvideo bereits erlernt sein und akzeptiert werden. Vielseher können sich prinzipiell besser an audiovisuelle Darbietungen erinnern als Wenigseher, da sie mit den Konventionen besser vertraut sind.

Untersucht man die Wirkung eines Mediums auf den Rezipienten, benötigt man ein Netzwerk vieler Faktoren, welche die Rezeption dabei beeinflussen, wie etwa Kultur, direktes Umfeld, Alter, Bildungsgrad und psychische Verfassung des Rezipienten. Auf der Kommunikatseite wirkt das Image des Senders/der Internetplattform, des Musikers und der Musikrichtung, sowie konkrete Form und Inhalt ein. Für eine Beurteilung sind außerdem unbewusste Wirkungen spannend, jedoch schwer fassbar. Mittels neurowissenschaftlicher Methoden und interdisziplinären Studien (Psychologie/Neurowissenschaft) werden mittlerweile Faktoren, wie etwa aktive Hirnareale, aber auch Pulsfrequenz, Hautspannung und Blickrichtung im Moment der Rezeption erfasst. Problematisch hierbei ist jedoch die artifizielle Exposition, also die starke Veränderung der natürlichen Rezeptionsbedingungen im Laborumfeld, welche die Bewertung beeinflusst. Eine Studie von Siegfried Frey arbeitete 1999 mit der Aufzeichnung von Pupillarreaktionen, Atmung, Herzschlag und Hautoberflächenspannung.[316] Die physiologischen Auswirkungen von Emotionen sind vielfältig und ermöglichen eine wissenschaftliche Messung zwar nicht der Emotion aber

[316] Vgl. Frey, 1999.

deren Auswirkung sowie die Analyse, welche Auswirkungen weitgehend welchen Emotionen entsprechen. William James vermutet sogar, dass die körperlichen Reaktionen mit der Emotion gleichzusetzen sind, denn würde man diese weglassen, dann wäre auch die Emotion nicht mehr spürbar. Jones vermutet jedoch, dass es leichte Emotionen gäbe, welche sich körperlich nicht auswirken und somit auch technisch noch nicht erfassbar sind.[317] Die meisten Theorien gehen jedoch schon seit etwa 1900 von einer Kombination physischer und psychischer affektiver Reaktionen aus.[318] Damasio entdeckte in einer Studie des Jahres 2000 Hirnareale, welche für Emotionen zuständig sind, neue Verfahren wie fMRT und Pet Verfahren ermöglichten diese Erkenntnisse. Eder und Keil erwähnen grobe Wirkungsmöglichkeiten, welche meist kombiniert auftreten: Körperreaktionen, Verhaltensimpulse und Ausdruck (Mimik und Gestik)[319] Auch über die mediale Seite ist man sich uneinig, manche gehen von verstärkter Wirkung der Form einer medialen Darbietung aus, andere von einer starken Wirkung des Inhalts. Keil und Eder nennen einige Wirkungspotentiale, wie etwa die kurzfristigen Emotionen ausgelöst durch ein Happy End eines romantischen Films, oder die diffuse, unterschwellige Stimmung verbreitet durch den Beginn eines Horrorfilms. Ebenso werden reflexartige Affektreaktionen, Empathie, Sympathie, Begehren, ästhetischer Genuss, politisch-ideologisches Betroffensein - ohne Anspruch auf Vollständigkeit - als Beispiele für die Fülle an möglichen affektiven Zuschauerreaktionen angeführt. In der Medienwirkungsforschung werden meist Valenz (angenehm-unangenehm) und Intensität (Stärke der Emotionalität) als bedeutende Parameter verwendet. Keil und Eder schlagen eine dritte Dimension, die Dominanz oder die Kontrolle (bewusste, kontrollierte Emotionen oder Ausgeliefertsein an eine Emotion) vor. Mediale Reize können unterschiedlich stark interpretiert werden. Bordwell und Thompson deuteten dies etwa in ihrem Standardwerk zur Filmwissenschaft „Film Art: An Introduction“ in Form von „Cues“ an, welche bedingt durch Biologie, Soziologie und eigene Lebenserfahrungen und Situationen auf bestimmte Reaktionen zugeschnittene Auslöser für Wirkungstendenzen beim Zuschauer sein sollen.

---

[317] Vgl. James, 2005.- In: Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound, S.20-46.
[318] Als Überblick vgl. Eder und Keil, 2005.- In: Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound, S.224-241.
[319] Vgl. Eder und Keil, 2005.- In: Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound, S.224-241.

Jens Eder[320] unterteilt in Stimmung, Emotion und Empfindung. Wobei eine Stimmung objektlos, vorbewusst und weniger intensiv als eine Emotion ist. Ich würde in Bezug auf Musikvideos vor allem beim Sehen nebenbei von ausgelösten Stimmungen ausgehen. Mehrere Studien, beginnend mit einer Studie von Sun und Lull (1986), ergaben, dass Musikvideos v.a. nebenbei rezipiert werden. Neumann-Braun und Mikos argumentieren allerdings, dass sich die Rezeptionssituation im Alltag ständig verändert, das Musikvideo vom Hintergrund in den Vordergrund der Aufmerksamkeit kommt und wieder zurück[321]. Emotionen, laut Eder stärker, bewusst und objektbezogen, dürften seltener sein und eher bei sehr gezieltem wiederholtem Sehen entstehen. Empfindungen sind, laut Eder, eher körperliche Reaktionen. Eder trennt also im Gegensatz zu James körperliche und geistige Reaktionen klar. Emotionen können sowohl von der Form oder Struktur eines Videos als auch mit der Fiktion, als Mitleiden, Vorahnen etc. auftreten. Mitfühlen wird allerdings wohl hauptsächlich bei narrativen Videos möglich sein.

Rezipienten vermeiden für sie unangenehme Inhalte und erinnern sich, je nach Interesse und Begeisterung für mediale Inhalte, unterschiedlich gut oder schlecht. Wie auch Joseph Klapper[322] in einer Studie bereits 1960 feststellte, stellt die Identifikation bzw. die Übereinstimmung der eigenen Werte mit den dargestellten einen wichtigen Faktor für eine Wirkung und Beeinflussung dar, sie dürfte auch ausschlaggebend für eine positive Bewertung sein. Für Musikvideos bedeutet dies, dass sie umso mehr Werbewirkung erzielen, bzw. im Gedächtnis bleiben, je passender sie zu der jeweiligen Kultur oder Subkultur, der sozialen Gruppe und individuellen Persönlichkeit des Rezipienten passen. So wirken Popvideos auf einen Heavy Metal Fan wohl schwächer als seiner Präferenz entsprechende Videos. Das ungeliebte Video wird wohl weggezappt (vermieden) oder zumindest schnell wieder vergessen und nicht weiter diskutiert. Eine unbewusste Wirkung ist wohl trotzdem nicht auszuschließen.

VIII.1.1.1 Medienkompetenz

[320] Vgl. Eder. 2005.- In: Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound, S.107-132.
[321] u.a. Sun und Lull, 1986.- Nach: Neumann-Braun und Mikos, 2006, S. 74 ff.
[322] Vgl. Bentele, 2005.

Verschiedene Autoren, etwa Christian Doelker oder Hertha Sturm, bemerkten in den 1990er Jahren, dass in der Schulbildung Medienkompetenz stiefmütterlich behandelt oder ganz außer Acht gelassen wird. Während sich die Schulbildung weiterhin auf Sprache und Schriftlichkeit konzentriert, werden Bilder, audiovisuelle und interaktive Medien für die alltägliche Lebensumgebung wichtiger, können aber oft nicht reflektiert interpretiert werden, da die nötigen Kulturtechniken nicht gelehrt werden.[323] Doelker merkte in Berufung auf Hertha Sturms einflussreiche Studie zu medial geleiteten Emotionen und persönlichkeitsbezogener Medienwirkung jedoch an, dass Bilder besonders machtvoll wären, da nicht eindeutig interpretierbar oder klassifizierbar. Eine Bildsprache lasse sich nicht auf wenige Zeichen ähnlich einem Alphabet der Schriftsprache festlegen und ist per definitionem mehrdeutig. Doelker spricht hier von der „grundsätzlichen Polysemie des Bildes“ und davon, dass Bilder „unmittelbar emotional“ also an der Ratio vorbei wirken[324]. Hertha Sturm bemerkte, dass durch audiovisuelle Medien erzeugte Emotionen konstant im Gedächtnis bleiben (zumindest 3 Wochen lang), bedeutend länger und beständiger als medial vermittelte Wissensstände. Hertha Sturm führte dazu mehrere Befragungen in einem Zeitraum von 3 Wochen durch. Langzeitstudien liegen hierzu allerdings leider nicht vor, zumindest wäre mir dies nicht bekannt. Grund hierfür ist die Schwierigkeit der Durchführung und Gefahr zahlreicher manipulierender Störfaktoren im Lebensumfeld der Versuchspersonen. Interessant für die Wirkung des Musikvideos ist Doelkers Bemerkung, dass rasche Schnitte, Zooms, Hektik, Bewegung die Aufmerksamkeit der Zuschauer binden, ähnlich dem Zappen beim Fernsehen. Doelker führt dies auf phylogenetische Signale zurück, rasche Veränderungen und Bewegungen suggerieren Beute oder Gefahr in einer Jagdsituation. Zudem erklärt er den Reiz sexueller Inhalte mit dem Arterhaltungstrieb. Auch Sicherheitsbedürfnis und Lebenserhaltung sind biologische primäre Imperative, welche bei medialer Thematisierung etwa von Gewalt aktiviert werden und Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Das Interesse an Musikvideos wäre laut Doelker also rein biologisch, triebgesteuert erklärbar. Die wichtigsten Zutaten, Hektik, schnelle Veränderung, Sex und Gewalt sind hier in einem werbewirksamen Mix quasi alles was das triebgesteuerte Herz begehrt. Doelker stellt auch eine Rangordnung der medialen Reize

[323] Vgl, Doelker, 1997 oder Sturm, 1991.
[324] Doelker, 1997, S. 76.

auf: bewegt vor unbewegt, Interpretation primärer Bedürfnisse vor sekundären Bedürfnissen, auffällig vor neutral und visuell vor verbal.[325] Das Musikvideo scheint also das ideale Werbeprodukt zu sein, es arbeitet fast ausschließlich mit den primär verarbeiteten und Aufmerksamkeit generierenden Reizen. Doelker schreibt den biologischen und archaischen Codes medialer Darbietungen eine spontane Bedeutung und damit eine weitgehend unbewusste Verarbeitung zu, eine reflexartige, emotionale Reaktion. Konventionen, Kategorien und Stereotype könnten dagegen erkannt und verstanden werden. Die oft beobachtete „Gefahr", welche von Musikvideos ausgehen soll, ist also mit Doelker auf die starke Konzentration des Musikvideos auf archaische und biologische Reize zurückzuführen. Jens Eder geht ebenfalls von einer biologischen Ebene der Medienrezeption aus. Er spricht von angeborenen Reaktionstendenzen bei der Auslösung durch bestimmte Muster, etwa suggerierte Gefahr, Kindchenschemata etc. Eine weitere soziologische Ebene hält sich an die Normen angemessenen Empfindens und kollektiver Wünsche bzw. Ängste. Eine dritte Ebene bezieht sich auf eigene Erfahrungen und die individuelle Lebensgeschichte, auf diese Ebene konzentrierte sich die Forschung von Hertha Sturm.

Klaus Neumann-Braun und Axel Schmidt schrieben 1999, dass die kognitionspsychologische Theorie zur Erfassung der Wirkung von Musikvideos noch fehlen würde. Ulrich Wenzel spricht eine Studie von Rauh[326] aus dem Jahr 1985 an, welche behauptet, Musikvideos würden sich in das kollektive Unbewusste einschreiben und dadurch verkaufssteigernd wirken. Rauh sieht dies wohl etwas zu einfach und einseitig, deutet allerdings schon zur Frühzeit der Musikvideos Mitte der 1980er Jahre eine unbewusste, weil weitgehend emotionale Reaktion der Zuschauer an.

VIII.1.1.2 Realität und phantastisches Medienbild

Walter Lippmann untersuchte die „Public Opinion" bereits 1922 und stellte fest, dass der visuelle Sinn auch bei der Entstehung von Gedankenbildern aktiv sei. Erst 1980 wurde diese Theorie dann zumindest für Halluzinationen von dem Psychiater Morton Schatzmann

[325] Doelker, 1997, S.155.
[326] Vgl. Rauh, R., 1999.- In: Viva MTV! Popmusik im Fernsehen, S.45-73.

auch am EEG erstmals bewiesen.[327] Bereits der Physiker Hermann von Helmholtz wies im 19. Jahrhundert auf die enorme Suggestivkraft des visuellen Eindrucks hin, man schenkte dieser Theorie allerdings lange keine Beachtung. Die Verwechslung von Realität und Medienbild hat damit eine physiologische Grundlage, welche es vom Verstand zu kontrollieren gilt.

Die Frage, inwieweit der Rezipient Realität und Fiktion im Bild unterscheiden kann, stellte sich auch Manuela Pietraß in dem Buch „Bild und Wirklichkeit“ von 2003. Grundlegend ist hier die Beschaffenheit aller Bildmedien. Das Bild erscheine erstmal natürlich, es ist prinzipiell nicht erforderlich, etwas zu lernen, um es entziffern zu können, wie etwa bei dem geschriebenen Wort, dadurch fällt eine gewisse Distanz, welche beim Lesen etwa eines Romans durch die erste Entschlüsselung besteht, weg. Das Bild wird mit dem Sehsinn entschlüsselt und mit Sinn gefüllt, wenngleich die Sinngebung je Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe unterschiedlich sein kann. Da ihre Deutung in der Regel nicht erlernt wurde, können Bilder sehr unterschiedlich aufgefasst werden. Unsere Kenntnis kultureller Praktiken und Symbole lassen uns bestimmte kulturelle Codes jedoch relativ zuverlässig erkennen und ähnlich interpretieren. Fehlt jedoch das Grundwissen über diese symbolischen Formen, dann fällt auch die Interpretation anders, kreativer oder ratlos aus. Man kann die Symbole, wenn man sie kennt, jedoch nicht ignorieren und von der Deutung ausschließen. Pietraß meint auch: Wenn Bilder nicht repräsentieren sondern präsentieren, dann werden sie selbst zur Wirklichkeit.“[328] Im Falle des Musikvideos also wird nach dieser Theorie eine eigen Wirklichkeit geschaffen, welche vom Zuseher nach bestimmten bekannten Konventionen entschlüsselt und interpretiert wird. Sie sind Teil eines medialen kollektiven Gedächtnisses, welches Realität nicht nur prägt und repräsentiert sondern selbst ein Teil davon ist, Teil der Alltagskultur.

Da der phantastische oder zumindest fiktionale Charakter schon durch das Medium Musikvideo allgemein bekannt ist und auch Schnitt und andere technische Details keine Realitätsdarstellung suggerieren, ebenso wie die Kombination von Video und Musik, kann eine Verwechslung der Bilder eine Musikvideos mit der Realität ausgeschlossen werden.

---

[327] Vgl. Schatzman, , 1980.
[328] Pietraß, 2003, S. 1.

Die Wirkung und Beeinflussung geschieht subtiler. Musikvideos verändern die individuelle Wirklichkeit nicht direkt sondern unbewusst. Die illusionistische Phantastik wird im Musikvideo durch den Schnitt und die Montage zerstört, die Darstellung erscheint distanzierter, eindeutiger artifiziell als in anderen medialen Bereichen, trotzdem befürchtete die Medienwirkungsforschung lange Zeit negative Einflüsse auf Jugendliche wie Nachahmung oder Verrohung.
Fiktive Inhalte werden vom Zuschauer eher symbolisch in Bezug auf die generierte fiktive Welt interpretiert.[329] Die Deutung des Phantastischen verläuft also, wenn auf Reales bezogen, dann über den Umweg des Verstandes und der metaphorischen Deutung.

Sichtbare Computerbilder wirken „unrealistisch", egal ob sie auf reale Ereignisse verweisen oder nicht. Sie enthalten kein Abbild der Realität. Auch in scheinbar realistischen Darstellungen sucht der Zuschauer aufgrund seines Wissens um täuschend echt wirkende Computeranimationen oft nach Hinweisen darauf. Es gilt das Motto „Guilty until proven innocent", wenngleich manche Manipulationen kaum mehr oder nur von Experten nachgewiesen werden können.[330] Ob ein Bild als realistisch oder fiktiv bzw. unter Umständen phantastisch interpretiert wird, hängt also nicht nur von der Bildgestaltung an sich sondern auch von Bildkonventionen und bekannten Codes ab. Zu perfekte Bilder wirken eher nachbearbeitet als fehlerhafte (etwa Rauschen, unkontrollierte Kamerabewegungen etc.). Das Wissen um diese Wirkung wird von den Regisseuren gezielt eingesetzt. Ein Beispiel aus dem Spielfilmbereich wäre etwa der Film Blair Witch Project, welcher gerade aufgrund seiner „schlechten Qualität" und Unvollendetheit Schaudern auslöst, weil ein scheinbarer Realitätsbezug interpretiert wird.

VIII.1.2 Klassische Phantastiktheorie und Musikvideo

Caillois oder Todorovs Theorien lassen sich auf das Musikvideo kaum anwenden. Videos nach der klassischen Risstheorie gibt es kaum. Sucht man nach einer älteren Theorie, dann kann man sich an Tolkiens Theorie des allumfassenden Phantastischen halten, allerdings

[329] Vgl. Opl, 1990.
[330] Vgl. Studie von Pietraß, 2003.

weniger monumental und meist ohne Etablierung einer kompletten anderen Welt. Dies wird durch die fragmentarische Struktur und die Kürze des Mediums verhindert. Die klassischen Theorien vermuteten Wirkungen auf rein hermeneutischer Basis, Angst, Schrecken, Unsicherheit standen meist im Vordergrund. Diese Wirkungstendenzen fallen für das Musikvideo wohl weitestgehend aus. Die Angstlust scheint wenig mit dem Medium vereinbar und nur sehr selten in den nicht-narrativen Videos zum Tragen zu kommen.

„What moves in film, finally, is the spectator, immobile in front oft he screen“[331] schrieb Stephen Heath in seinem Essay “Narrative space” 1976 für die Zeitschrift Screen und dies trifft auf das Musikvideo genauso zu, vielleicht aufgrund des emotional empfänglichen jugendlichen Publikums sogar umso mehr. Er lehnt sich dabei an Christian Metzs[332] Theorie an, dass erst der Zuschauer den Film zum Leben erweckt. Eine Theorie, die unter anderem bei J.R.R Tolkien als Ausschlusskriterium aller anderen Künste außer der Literatur galt, weil nur die Literatur dem Rezipienten genügend Freiräume ließe, um eine eigene phantastische Welt im Geiste zu erschaffen. Das Musikvideo kann, auch wenn Tolkien dieses Medium noch nicht kannte, eine phantastische Wirkung nach seinen Kriterien erzielen, wenngleich es aufgrund der Kürze des Formats wohl schwieriger als mittels des Spielfilms erscheint, eine umfassende phantastische Welt im Geiste zu erschaffen. Phantastisches regt jedoch vor allem in seiner aphoristischen Form zum eigenen Nachdenken und Weiterführen des Gesehenen an und verlagert somit die phantastischen Inhalte in die Psyche des Rezipienten.

Die psychische Weiterführung des Phantastischen ist jedoch nicht die einzige potentielle Wirkung der Phantastik im Musikvideo, meist sind es eher Verstörung oder Belustigung, welche bei bewusster Auseinandersetzung mit dem Medium auftreten. Diese Tatsache würde für die frühere Phantastikforschung als klares Ausschlusskriterium des Musikvideos aus der phantastischen Kunst gelten, soll aber hier nicht weiter vertieft werden sondern auf moderneren umfassenderen Theorien aufgebaut werden.

Den 4 großen Wirkungstendenzen bzw. Interpretationsmöglichkeiten phantastischer Kunst stehen die verschiedenen Wirkungs- und Interpretationstendenzen von Musikvideos

---

[331] Heath: Narrative space.- In: The Narrative Reader, 200, S.190.
[332] Vgl. Metz: History/discourse a note on two voyeurisms.- In: Theories of authorship: a reader, 2001.

gegenüber. Form/Medium und Inhalt wirken zusammen. Für das Musikvideo schlagen Neumann-Braun und Mikos nach Schorb (1988) 6 verschiedene Wirkungstendenzen vor: 1. Die subkutane, unbewusste Rezepten, bei welcher Bilder unbewusst abgespeichert und in entsprechenden Situation unvorhergesehen wieder hervorgerufen werden 2. Die selektive, bewusste Rezeption, bei welcher für die Persönlichkeit relevante Bilder abgespeichert werden. 3. Die goutierende Rezeption, bei welcher kritisch rezipiert wird und sich bewusst unterhalten wird. 4. Die nivellierende Rezeption, bei welcher die Eindrücke das Hirn überfordern und nichts abgespeichert wird. 5. Die desorientierende Rezeption, bei welcher Ratlosigkeit aufgrund divergenter Inhalte herrscht. Schorb sieht diese Form der Rezeption als besonders problematisch, da die Ratlosigkeit - laut ihm - zur Fremdorientierung und damit zur Übernahme von Verhaltensmustern führen kann. Andere Studien inkl. meiner eigenen zeigen jedoch, dass verwirrende Inhalte eher zur eigenen Phantasietätigkeit führen, nicht zu einer Kopie des Gesehenen. 6. Die sedierende Rezeption, welche Schorb als rauschartig undistanziert beschreibt, für ihn ist sie ein eskapistisches Rezeptionsverhalten.

Schorbs sedierende Rezeption passt zu dem Phantastik Interpretationsmodell der Realitätsflucht. Sowohl mit Phantastik als auch mittels Videoclips kann man im Geiste vor der Realität fliehen. Durch diese Parallele könnte diese Wirkungstendenz bei phantastischen Musikvideos verstärkt sein.

Verschiedene Rezeptionsformen können gepaart auftreten. Die distanzierte, goutierende Rezeption wird sich vor allem bei Forschungsinteresse zeigen, bzw. bei kritischer Betrachtung aufgrund von Ablehnung des Musikgenres. Hier würde sich das Modell der Phantastik als Realitätskritik wiederfinden, bzw. auch das der symbolischen Interpretation, da diese Interpretationen eine bewusste, distanzierte Auseinandersetzung mit Form und Inhalt bedingen. Wer sich auf ein Video einlässt, wird sich eher auf Seite der subkutanen Rezeption finden. Eine nivellierende Rezeption wird selten ganze Clips betreffen, eher nur einzelne Sequenzen, da diese Wirkung aufgrund der angestrebten Werbewirksamkeit nicht sinnvoll wäre. Diese Form der Rezeption dürfte mit geringer Medienkompetenz bezüglich des Mediums Musikvideo korrelieren bzw. einzelne Sequenzen betreffen. Desorientierend und nivellierend scheinen mir ähnliche Modelle der Ratlosigkeit und Uneinordenbarkeit von Musikvideos zu sein, welche in unserer Zeit eher selten sein dürften. Dies entspricht einer Phantastik Interpretation als realitätsfern, sinnlos. Die Bilder werden als solche nicht

weiter reflektiert oder bewertet. In Schorbs Modell fehlt allerdings eine für das Musikvideo sehr wichtige Rezeptionsform und zwar die der Identifikation oder Projektion, welche vor allem bei Fans in Bezug auf ihre Lieblingsstars häufig zu sein scheint.

Die postkommunikative Wirkung von Musikvideos umfasst, laut Bonfadelli, Identifikation, Eskapismus und parasoziale Interaktion. Parasoziale Interaktion dürfte in der Musikvideorezeption stärker als Identifikation vorliegen, die Rezipienten fühlen sich den Stars nahe, denken, sie genau zu kennen, verleihen ihnen den emotionalen Status eines guten Freundes, jedoch erscheint auch dies durch phantastische Inhalte erschwert. Phantastische Inhalte eignen sich hauptsächlich in Form von Narration für die Identifikation oder Projektion des Publikums, sind aber auch hier durch den fragmentarischen Charakter erschwert. Bonfadellis Modell trägt demnach keine weiteren Wirkungstendenzen für das phantastische Musikvideo bei. Für das Musikvideo interessant sind jedoch vor allem die affektiven Bedürfnisse: Entspannung, Rekreation und Unterhaltung, Ablenkung, Verdrängung, Spannungssuche, Zeitvertreib. Aber auch kognitive Bedürfnisse, wie Wissenserweiterung, Kontrolle der Umwelt und Neugier spielen eine Rolle. Dazu kommen noch integrativ habituelle Bedürfnisse wie Stabilität und Wertverstärkung.[333] Vergleicht man dies mit den hermeneutischen Theorien der Literaturwissenschaft, fällt vor allem die Wirkungstendenz als Realitätsflucht auf, eine symbolische Interpretation dürfte selten und auf kognitiver Ebene zu suchen sein, ebenso die Wirkung als Realitätskritik. Die reine Unterhaltung aktiv oder nebenbei ist eine besonders wichtige Rezeptionskategorie phantastischer Musikvideos. Die triadisch-dynamische Unterhaltungstheorie besagt, dass Unterhaltung eine positive Emotion auf Makroebene wäre, welche mit einem Gefühl der Kontrolle des Rezipienten verbunden wäre. Unterhaltung basiere demnach auf dem Gefühl von Souveränität und Kontrolle seitens des Rezipienten. Unterhaltung ist als Kulturtechnik anzusehen, je nach Rezipientenpersönlichkeit unterschiedlich. Gerade das Phantastische steht der Kontrolle jedoch eher konträr gegenüber und wirkt wohl nur in konventionellen archetypischen Formen unterhaltend. Da das Musikvideo hauptsächlich auf emotionaler, affektiver Ebene[334] wirkt, ist eine Verlagerung auf die kognitive Ebene unwahrscheinlich und eher

[333] Vgl. Bonfadelli, 2001, S. 163.
[334] Vgl. etwa Rötter bzw. Haak(1995), 2000.

bei intensiver Beschäftigung und höherem Bildungsgrad der Rezipienten denkbar. Werteverstärkung und Wissenserweiterung, vor allem bezüglich Modetrends, außerdem die Rezeption zur eigenen Stimmungskontrolle, sind Wirkungstendenzen, welche mitunter als Erweiterung der Wirkungstendenzen des Phantastischen hinzugefügt werden müssen.
Schmidbauer und Löhr geben in Bezug auf eine Studie von Thompson 1993 3 Hauptmotive - nicht für Musikvideos sondern für Musikkonsum bei Jugendlichen - an: Eskapismus, Ablenkung und Kompensation.[335] Alle drei Formen dienen in gewisser Weise einer Realitätsflucht.
Die Funktion der Realitätsflucht könnte durch bestimmte phantastische Inhalte begünstigt werden, etwa der Darstellung anderer Welten oder der Darstellung einer Weltenvermischung bzw. eines Übergangs in eine andere Welt. Das Wirkungspotential wird erhöht, wenn eine möglichst gute Illusion vorliegt, eine in sich stimmige Welt, welche durch bestimmte dramaturgische oder formale Methoden für realistisch gehalten wird, wenngleich ihr oberflächlich phantastischer Charakter eindeutig ist. Realitätsflucht und Illusion sind teilweise miteinander verbundene Dimensionen.

VIII.1.3 Studien zur Wirkung von Musikvideos

Die Wirkung des multimedialen Kompendiums Musikvideo basiert auf dem Zusammenwirken von Ton, Videobild, Text, oft dazu noch Schrift und bildender Kunst. Durch das Zusammenwirken der Medien kann es zu Umkodierungen der Einzelmedien kommen. Die Musik beeinflusst etwa die Stimmung durch Tonlage und Geschlecht, kann mit ihren Formteilen, Rhythmik und Melodik Parallelen oder Kontrapunkte zum Bild setzen. Die Musik, das Genre ruft unter anderem auch Erwartungshaltungen bezüglich der Ästhetik des Clips hervor. Den Stereotypen wird auch meist entsprochen, da bei ihrer Durchbrechung eine negative Beurteilung seitens der Rezipienten erfolgen würde. Komplexe musikalische Strukturen können auf linear narrative Bilder treffen oder harmonische Musik auf diskontinuierliche Bilder. Die Gesamtwirkung ist dabei eine andere als die isolierte Wirkung eines der Medien.[336] Passt das Video nicht zum Image des

[335] Ebd. S. 341.
[336] Empirisch erwiesen, etwa bei Altrogge, 2000.

Musikers wird es von den Fans nicht akzeptiert, so etwa das Video der Sängerin Marina Rei zu „Un inverno da baciare“, welches trotz aufwendiger Produktion einfach nicht zu Musik, Image und Text passen wollte und deshalb als unpassend, mitunter sogar lächerlich, angesehen wurde.[337] Musikvideos unterliegen ihren eigenen Beschränkungen, ausgehend vom Image des Musikers und der Stimmung und in unterschiedlicher Ausprägung des Textes des Songs.

Die Interpretation von Musikvideos kann entweder analog oder konträr zur eindeutigen oder mehrdeutigen Intention des Videos verlaufen und ebenfalls eindeutig oder mehrdeutig ausfallem. Zur Wirkung von Musikvideos liegen viele verschiedene Studien vor. Diese sind vor allem in 3 Kategorien angesiedelt. 1. Studien, welche sich mit der Rezeptionsmotivation beschäftigen und vor allem das Uses and Gratification Modell verfolgen. 2. Studien, welche sich mit der soziopsychologischen Wirkung der Clips befassen und 3. Studien, welche versuchen, verschiedene mögliche Lesearten der Clips herauszuarbeiten. Neumann-Braun und Mikos geben an, dass soziopsychologische Studien über Musikvideos oft immer noch auf monokausale Relationen beschränkt sind und damit wenig Authentizität besitzen. Die Forschungsansätze stützen sich häufig auf die Theorie des sozialen Lernens am Modell.
Es treten Priming-Effekte direkt nach dem Konsum von Musikvideos auf, Einstellungen, Verhaltensmuster und Beweggründe des Musikvideos oder der dadurch erzeugten Stimmung fließen in das Verhalten und die mentale Einstellung der Rezipienten direkt nach dem Konsum ein. Die Methode der Studien ist meist eine quantitative Analyse. Laborexperimente verfälschen die gewohnte Rezeptionsumgebung und damit eventuell auch das Ergebnis. Wenige qualitative empirische Studien untersuchen die kulturellen Hintergründe der Interpretation und sind weniger auf Sex und Gewaltthemen fixiert. Sie stützen sich auf Theorien der Cultural Studies und ethnographischen Soziologie.

Michael Altrogges teilexperimentelle Studie „Tönende Bilder“ ist die bisher umfassendste Analyse der Wirkung von Musikvideos. Leider entstand sie allerdings bereits Ende der 1980er bzw. Anfang der 1990er Jahre und ist damit auf eine modebedingt ganz andere

[337] Vgl. Keazor und Wübbena, 2007

Form von Musikvideos bezogen. Bei Altrogge findet die Analyse der Wirkung von Musikvideos auf 3 Ebenen statt, einerseits dem im Bild und der damit verbunden Konvention und Symbolik, dann der Videotechnik und der damit verbundenen Umkodierung des Dargestellten, 3. der Rolle der Musik. Demnach versucht Altrogge die Wirkung ursprünglicher Symboliken und deren Veränderung durch das Medium sowie die Auswirkung der Musik auf die Wirkung des Gesamtprodukts zu untersuchen. Die Performance scheint aus Gründen der Konventionalität im Musikvideo meist wenig Aufmerksamkeit zu bekommen und wird nachträglich kaum genannt, wenn es um Inhalte des Clips geht. Das Image des Stars wird von Altrogge als zusätzliche Struktur wahrgenommen, welche die Wirkung beeinflusst. Bekannte Künstler lenken die Aufmerksamkeit stärker auf sich und müssen ausgeprägteren Erwartungshaltungen entsprechen.

Altrogge spricht von 3 Stufen der Wahrnehmung von Videoclips. Die erste Stufe beruht auf bekannten Stereotypen. Auf der zweiten Stufe wird Neuartiges, Unbekanntes und Erweitertes wahrgenommen. Auf der dritten Stufe erst werden Stereotype relativiert und bewusster wahrgenommen, da meist mit verschiedenen Erwartungshaltungen gespielt wird. Deswegen geht Altrogge vom Verlust der ursprünglichen Zeichen im Musikvideo aus. Die Frage, ob Symbole im Video gleich interpretiert werden wie im Alltag, würde Altrogge also mit nein beantworten. Durch das Spiel mit Konventionen verliert das Symbol trotz vorläufigem Erkennen seine ursprüngliche Wirkung und bleibt als leere Hülle ohne Bedeutung stehen. Altrogge lehnt damit die stark umstrittene Immanenzthese der direkten Vergleichbarkeit medialer und realer Bilder ab. Die Semiotik nach Baudrillard oder Jameson spricht von einem Referenzverlust von Signifikat zu Signifikant. Übrig bleibe nur noch das Abbild in seiner eigenen Realität. Demnach würde das Phantastische in der Postmoderne überhaupt nichts mehr repräsentieren und auch im Sinne der Werbewirkung zur reinen Präsentation geworden sein. Vielleicht bleibt die Repräsentation per se wirklich aus, nicht aber die Wirkung, welche allerdings durch den Referenzverlust noch schwieriger deutbar ist. Die eigene Realität medialer Bilder scheint zu einer Abstumpfung gegenüber realen Bildern zu führen, sie sind oft weniger spektakulär, weniger aufregend, farbenfroh

und interessant als ihre medialen Pendants.[338] Dadurch hat sich aber auch die Phantastik in der Moderne von zuvor nötigen Erklärungsmodellen, wie Religion und Kult befreit und kann als irreale Darstellung für sich stehen und interpretiert werden.

Der Medienwissenschaftler Christian Doelker[339] unterschied 4 Perspektiven der Medienrezeption. Für das phantastische Musikvideo[340] sind vor allem seine Perspektive 3 und 4 zutreffend: Perspektive 3 versteht Bilder als Zeichen im Sinne eines klassisch dyadischen Zeichenverständnisses, Perspektive 4, versteht Bilder als reine Signifikanten, welche bedeutungslos existieren, jede Beziehung zu ihrem Signifikat verloren haben und als reine ästhetische Objekte für sich wirken. Musikvideos wirken wohl genau auf dieser Achse zwischen Perspektive 3 und 4, sie enthalten viele Referenzen, Zitate und Metaphern, welche teilweise erkannt werden, teilweise aber auch nur als ästhetische Berieselung des Schönen oder mitunter Hässlichen auf den Zuschauer ohne Bedeutungsgeneration einwirken. Franz Joseph Röll bezeichnet diese Ebene als „reine Signifikazität“[341] der Videoclips, schließt jedoch weitere Interpretationsebenen aus. Die schnellen Schnitte und Bildwechsel würden eine Bedeutungsproduktion prinzipiell verhindern. Pietraß schreibt dazu: “Bilder sind hier reine Darbietungen, die auf nichts anderes verweisen als auf sich selbst und deren Funktion nicht in der Bedeutungskonstitution liegt sondern im ästhetischen Vergnügen.“[342] Empirische Studien bestätigen diese einseitige Theorie jedoch nicht. Durchaus ist es aber für Rezipienten von Musikvideos schwer in Worte zu fassen, was sie im Musikvideo gesehen haben, oder die Bedeutung dessen zu ergründen. Eine Beeinflussung durch Musikvideos findet also auf anderer Ebene statt, die bedeutungsgeladenen Einzelbilder, welche zusammen meist keinen Sinn ergeben, wirken im Augenblick des Betrachtens ohne dass Erklärungsmechanismen versuchen, sie zu deuten, sie dringen gewissermaßen ungefiltert ein und wirken vor allem auf der Gefühlsebene.

---

[338] Vgl. Pietraß, 2003, S. 21 ff.
[339] Vgl. Doelker, 1989.
[340] Andere Formen des Musikvideos dagegen lehnen sich an das Reality-Fernsehen an und versuchen Autenztizität zu erzeugen, indem sie Stars menschlich zeigen, backstage oder in privaten Situationen und damit Nähe zum Star suggerieren.
[341] Röll, 1989, zit. nach, Pietraß, 2003, S.28.
[342] Pietraß, 2003, S.28

Pietraß nimmt eine prinzipiell mangelhafte Erinnerung an unrealistische Medienbilder an, das Fehlen eines realen Bezugs führe zum schnellen Vergessen der Inhalte. Auch Hertha Sturm vermutete eine Unterdrückung der Phantasie bei unzusammenhängenden, rasanten Bildern. Michael Altrogge stellt allerdings die Gegenthese auf, indem er behauptet, diskontinuierliche Bilder würden den Geist zur Komplettierung anregen, ein Phänomen, welches aus der Psychologie für visuelle Strukturen bekannt ist und sich auch in der Rezeption von Spielfilmen als Komplettierung einzelner Szenen und nur suggerierter Inhalte zeigt. Die Kombination von gut erinnerbaren phantastischen Inhalten und diskontinuierlichen Strukturen des Musikvideos müsste also zu einer sehr guten Erinnerungsleistung in Bezug auf phantastische Musikvideos führen. Pietraß verlangter Realitätsbezug bleibt dabei ohnehin meist bestehen, entweder in Form von allegorischen Interpretationen oder aber auch im Bild selbst, das kaum je rein phantastisch ausfällt. Ist das Bild nämlich komplett phantastisch, dann wirkt dies auf die Rezipienten tatsächlich verstörend und uneinordenbar und führt zu einer weitgehend negativen jedoch polarisierenden Bewertung des Materials (Vgl. die Wirkung des Videos „Schism“ von Tool im nächsten Kapitel). Altrogge weist allerdings auch darauf hin, dass die Musik oft als Bindeglied der Einzelbilder des Videoclips fungiert, selbst wenn die Bilder unvereinbar scheinen, suggeriert die Musik einen Fluss, ein Zusammengehören und löst damit den Erinnerungseffekt teilweise auf.[343] Auch Michael Schmidbauer und Paul Lehr vermuten ähnliches. Narrative Musikvideos würden die Phantasietätigkeit unterdrücken. Diese Annahme entspricht älteren Phantastiktheorien, welche behaupten, dass bildhafte und zu ausgeschmückte detaillierte Phantastik die Phantasietätigkeit des Rezipienten einschränkt.

Bekannte Bilder und vor allem Stimmungen und Lebenssituationen werden durch mediale Inhalte wieder wachgerufen, bei Musikvideos handelt es sich hier wohl oft um Partys aber auch um Selbstmordgedanken, Gewaltphantasien etc. Handelt es sich um Phantasien, können sie anhand der Videos intensiver imaginiert werden, Machtpositionen können analog zu vor allem männlichen Stars in den Videos ohne Konsequenzen imaginiert werden.

---

[343] Vgl. Altrogge, Band 1, 2000, S.259. (unter Berufung auf Schenkewitz, Jan: Visuelle Strategien im Musikvideo.- Münster: Magisterarbeit, 1989.)

VIII.1.3.1 Verbalisierung und Bewertung

Die Komplexität der Überführung ästhetischer Inhalte in Sprache wird durch phantastische Inhalte, vor allem wenn es um nicht namhaft etablierte Phantastik[344] geht, intensiviert. Das phantastische Bild wirkt, ohne dass der Rezipient wirklich beschreiben kann, was er da gesehen hat, da er keine Worte dafür findet, dieser Faktor ist auch für eine Rezipientenbefragung durchaus als problematisch einzustufen. Beschreibungen von Einzelbildern müssten aufgrund fehlender Worte sehr lang ausfallen, das Phantastische bleibt aufgrund des nötigen Aufwands deswegen meist auch in der Erinnerung nur in Bildform bestehen und wird kaum in Worte überführt. Die Sprachlosigkeit gegenüber dem phantastischen Bild führt allerdings auch zu einer weniger reflektierten unbewussteren Wirkung derartiger Inhalte, woraus die Werbeindustrie durchaus ihren Nutzen zieht. Reflektiert wird in Form von Sprache, was in Bezug auf das phantastische Bild fast unmöglich erscheint. Deswegen kann eine Frage nach der Deutung, beziehungsweise die simple Frage danach, was im Bild dargestellt, wird zur Sprachlosigkeit führen, wenngleich das Bild dazu erinnert werden kann. Das Problem der Überführung des Bildes in Sprache ist ein grundlegendes Problem der Medienwirkungsforschung, welches durch physiologische Ansätze versucht wurde zu umgehen. Klassische Befragungen setzten nach wie vor auf die bewusste kommunizierbare Interpretation der Rezipienten. Ein umfassender Forschungsansatz inkludiert beide Methoden, wird aber aufgrund des Aufwandes nur selten durchgeführt.

Hertha Sturms Wirkungskonzept beruht auf der Theorie der „inneren Verbalisierung“ während der Betrachtung audiovisueller Darbietungen. Das Gesehene wird also vom Rezipienten im Geiste unwillkürlich in Sprache gefasst. Sie setzt dieses Konzept einem Verständnis des Fernsehzuschauers als passivem Rezipienten entgegen, welches sich in der Wirkungsforschung hartnäckig hielt. Voraussetzung für die „innere Verbalisierung“ sei ein kontinuierliches narratives Gefüge bzw. durchgängige Bildfolgen ohne schnelle Schnitte, Schwenks, Zooms etc. Nur so könne der Rezipient gut folgen, innerlich in Worte fassen und später auch gut erinnern. Sturm spricht von der „fehlenden Halbsekunde“, der

[344] Etwa bekannte Figuren, wie Minotauros, Elfen etc.

fehlenden Pause, welche dem Rezipienten bei schnellen Bildfolgen zur Verbalisierung fehlt. Interessant ist diese These besonders in Hinblick auf Musikvideos, welche großteils gerade von ihrer Schnelligkeit und Unzusammenhängigkeit leben und trotzdem für hohe Werbewirksamkeit stehen. Warum sollte dieses Format, welches für die Musik werben will, also eine, laut Sturm, schlecht zu erinnernde Form wählen? Neue Studien von Altrogge zeigen, dass Sturm mit Ihrer Theorie falsch lag und gerade Unzusammenhängendes aufgrund der erhöhten notwendigen geistigen Leistung schließlich besser erinnert werden kann. Widersprüchlich ist auch Hertha Sturms Ergebnis der Beständigkeit der Emotion, obwohl sie für Erinnerungen eine innere Benennung oder Kategorisierung voraussetzt. Doch ihre Ergebnisse zeigen gerade ein Verblassen kognitiver Reaktionen im Vergleich zu rein emotionalen Reaktionen. Untersuchungen der 1970er und 1980er Jahre wiesen Zeigarnik-Effekte, also die bessere Erinnerung an unerledigtes/unvollendetes nach. Der Zuschauer würde in einer Spannungsposition verbleiben und - im Falle von Serien - beim nächsten Mal wieder einschalten. Sturm meint allerdings trotzdem, dass dieser Zustand emotionaler Unbefriedigtheit nur kurzzeitig zu einem positiven Werbeeffekt führen würde, da er für den Zuschauer unangenehm wäre und dieser Abgeschlossenes bevorzugen würde.

Michael Altrogge befasste sich intensiv mit der Wahrnehmung von Musikvideos in unterschiedlichen Strukturen als Einzelbild oder Zusammenhang und bezog sich damit auf die Textstrukturen, Selektion und Generalisierung des niederländischen Semiotikers Teun A. van Dijk. Selektion kann in Form von konkret oder abstrakt ikonischen Antworten auf Contentfragen der Musikvideos funktionieren. Dabei werden entweder nur Einzelbilder (konkret ikonisch) erinnert oder Einzelbilder zusammengefasst (abstrakt ikonisch). Generalisierung kann entweder ästhetisch, thematisch oder abstrakt funktionieren.[345] Eine Studie von Altrogge mit 700 13-20 Jahre alten Schülern ergab, dass Musikvideos vor allem in Einzelbildern wahrgenommen werden, also wohl auch so erinnert werden. [346]
Die Wahrnehmung wird von den Rezipienten in kommunizierbare verbale Strukturen umgewandelt, welche von Altrogge verglichen und kategorisiert wurden, um die

[345] Vgl. Altrogge, Band 3, 2000, S.179.
[346] Nach Schmidbauer und Löhr, 1999.- In: Viva MTV! Popmusik im Fernsehen, S. 337 ff.

Strukturen der Wahrnehmung und Verbalisierung des gesehenen Materials zu ergründen. Auch Neumann-Braun und Mikos[347] erklärten, dass Musikvideos entweder eine Gesamtaussage oder einzelne Assoziationen verfolgen und kommen damit zu einem weniger konkreten aber ähnlichen Schluss.

Altrogge geht davon aus, dass im Musikvideo die ikonische Betrachtungsweise bildender Kunst mit der filmischen Betrachtungsweise vermischt wird, Bezugspunkte und Gewöhnungseffekte können somit von beiden Ursprüngen kommen. Altrogge und Amann bemerkten in ihrer Studie von 1991, dass die Verarbeitung von Musikvideos sowohl selektiv paradigmatisch ablaufen kann als auch syntagmatisch. Das Filmische setzt Einzelbilder stets in den Kontext, während die Betrachtungsweise der bildenden Kunst Einzelbilder aus dem Kontext gelöst betrachtet. Inhalte werden entweder in Kontext gesetzt oder isoliert wahrgenommen, Bezugspunkte können sowohl intern als auch extern, aus dem Videomaterial heraus oder aus dem eigenen Umfeld genommen werden. Die Bedeutungszuweisung nicht narrativer Bilder kann je nach Stimmungslage, sozialen und persönlichen Dispositionen variieren. Diese Formen der Wahrnehmung können bei allen Kategorien von Musikvideos auftreten und sind nicht zwingend abhängig von Narrativität, Performance oder reiner Illustration. Potentielle Gefahren werden bei einer Kombination von selektiv paradigmatischer Verarbeitung und positiver Bewertung angenommen, konnten aber in der Studie nicht nachgewiesen werden. Die moralischen Urteile von Gewalt blieben immer negativ, selbst bei selektiv isolierter Wahrnehmung. Altrogge nennt dies die „ästhetisch-moralische Schere“.[348] Ein positiv ästhetisches Urteil führt nicht zu einem positiv moralischen Urteil. Die selektive Verarbeitung würde sogar zu schlechteren Noten führen, da kein Zusammenhang gefunden werden kann. Die Wirkung von Videoclips ist laut Altrogge (2000) abhängig von der Rezipientenpersönlichkeit und dem Lebensumfeld. Er führte in seinem dreibändigen Werk „Tönende Bilder“ detaillierte Studien bezüglich der Faktoren Geschlecht, Bildungshorizont, soziales Milieu und Alter von jugendlichen Rezipienten durch.

Altrogge analysierte das Antwortverhalten von Jugendlichen in konkret oder abstrakt ikonischen sowie generalisierenden Antworten. Dabei stellte er eine stärkere Tendenz der

[347] Vgl. Neumann-Braun und Mikos, 2006.
[348] Altrogge, 1991, S. 159.

weiblichen Jugendlichen zu einer Generalisierung und der männlichen Jugendlichen zu einer konkret ikonischen Interpretation fest. Die männlichen Jugendlichen abstrahierten demnach mehr, die weiblichen fassten das Gesehene eher zusammen, als Ganzes auf. Da Altrogge auch die Antworten auf eine stumme Version der Videos in zwei verschiedenen Gruppen festhielt, lässt sich der Einfluss der Musik auf die jeweiligen Antworten ablesen. Zu beachten ist jedoch, dass die tonlose Version den Rezeptionsgewohnheiten zuwiderläuft und als artifizielle Form per se andere Antworten hervorrufen kann. Gesamt gesehen verläuft die Mehrheit der Antworten 42,7% konkret ikonisch, also in Einzelbildern, 34,8 % abstrakt ikonisch und 22,6 % generalisierend. Auf der Rezipientenseite wirken sich vor allem soziales Milieu, Bildung, Geschlecht und Musikpräferenz auf das Antwortverhalten aus. Auf der Kommunikatseite wirken sich der Ton an sich, die Musikrichtung, die visuelle Binnenstruktur und der Ikonenfaktor der Musiker auf die Antwortenverteilung und damit die Wahrnehmungsstruktur aus. Die Wahrnehmung von Musikvideos ist demnach ein komplexes Zusammenspiel vieler Faktoren. Selbst der Einfluss der Musik ist nicht linear bestimmbar. Je nach Musikrichtung und visueller Binnenstruktur kann die Musik entweder Abstraktion oder Generalisierung fördern, also entweder als Bindeglied fungieren oder den Zusammenhalt der Bilder durch eigene Akzente stören. Bezüglich der Musikrichtungen wirken sich vor allem Rock und Soft Pop in stärker generalisierten Antworten aus. Dancepop dagegen wird eher abstrakt ikonisch rezipiert. Dies kann an der intensiven Darstellung von Tanz liegen, welche schwer in Einzelbildern verbalisierbar erscheint und somit eher als Ganzes erfasst wird. Subkulturelle Musikstile weisen eine starke Schwankung bezüglich des Einflusses der Musik auf wenn sie auf oppositionelle Fankulturen stoßen, während Popfans allen Arten von Musikvideos ähnlich gegenüberstehen. Heavy Metal Clips wirken allgemein mit Musik stärker generalisierend. Die Musik scheint als Bindeglied zu fungieren, was bei den damaligen (1980er) sehr Performance orientierten Clips Sinn macht, da die Performance ohne Ton für die Rezipienten sinnlos erscheint. Beim Soft Pop scheint die Musik dagegen die ineinander fließenden Bilder zu trennen, Einzelbilder werden in der Tonversion eher erinnert. Haben die Rezipienten wenig Bezug zur Musik so fallen die Antworten allgemeiner aus. Je positiver die Bewertung des Clips ist desto eher finden sich abstrakt ikonische Antworten, die genauere Betrachtung scheint also zur detaillierteren Einzelbilderinnerung zu führen. Pop Liebhaber weisen allgemein weniger Variationen des Antwortverhaltens auf als

subkulturell orientierte Jugendliche, diesen scheint Musik wichtiger zu sein und deswegen die Reaktionen emotionaler auszufallen. Gefällt die Musik nicht, dann wird vermehrt generalisierend geantwortet. Rap Fans antworten allgemein eher konkret ikonisch, dies mag mit dem Stil der Rap Videos und deren positiver Bewertung zusammenhängen. Die vermehrte Generalisierung bei den Mädchen erklärt Altrogge mit der höheren Affinität zum Lesen und sprachlichem Ausdruck, das Denken scheint dadurch eher narrativ zu verlaufen.

Die visuelle Struktur stellt den größten Einfluss auf das Antwortverhalten dar. Bei illustrativen Clips vermehrt der Ton die konkret ikonischen Antworten, bei narrativen Clips werden generalisierende Antworten durch den Ton verstärkt, trotz der narrativen Struktur des Bildes scheint erst der Ton eine verbindende homogene Funktion zu erfüllen. Narrative Clips werden erstaunlicherweise vermehrt konkret ikonisch aufgefasst, nicht narrative vor allem abstrakt ikonisch, also entgegenlaufend zu ihrer visuellen Binnenstruktur. Erst der Ton bewirkt bei den narrativen Clips mehr generalisierende Antworten. Altrogge stellt eine kleine Regel auf, je härter die Musik bzw. stärker die visuelle Binnenstruktur desto mehr Generalisierung findent statt, je softer die Musik oder schwächer die visuelle Binnenstruktur desto eher wird konkret ikonisch rezipiert. Bekannte Clips werden eher ikonisch wahrgenommen, wohl weil detailliertere Erinnerungen an die einzelnen Bilder vorliegen. Menschen mit höherem Bildungsgrad tendieren zu generalisierter, allegorischer Interpretation, während Menschen mit engem Bildungshorizont eher zu konkret ikonischen Antworten neigen. Menschen mit höherem Bildungsgrad bemerken außerdem die Technik der Clips häufiger. Bei traditionelleren Bildinhalten fällt die technische Veränderung prinzipiell mehr auf. Personen mit niedrigerem Bildungsgrad scheinen mehr internen Sinn in den Clips zu benötigen oder zu fordern. Visuelle Klammern erscheinen in der Tonversion als weniger wichtig. Performance scheint als Konvention meist nicht erinnerungswürdig und wird später kaum erwähnt.

VIII.1.3.2 Rezipientenpersönlichkeit

Einige Studien beschäftigten sich mit der Rezipientenpersönlichkeit als Grundlage der Wirkung von Musikvideos. Geschlecht, Alter, rebellische oder konservative Einstellung, soziale und kulturelle Herkunft, Religiosität und Bildungsniveau beeinflussen die Reaktion

auf Musikvideos deutlich. Während für ältere Personen Musikvideos und MTV wohl kaum Bedeutung haben und als irrelevant eingestuft werden, sieht dies bei Jugendlichen ganz anders aus. Häufig thematisiert wird hier vor allem die Verhaltensveränderung durch die Rezeption von Musikvideos, etwa der Einfluss auf Kleidungsstil, Freizügigkeit, Werte und Moralvorstellungen der Rezipienten, die Forschung hinkt dabei den allgemeinen Theorien der Medienwirkung hinterher.

Musikvideos gehören zum Alltag Jugendlicher und dienen unter anderem der Identitätsbildung- und findung, sie liefern ästhetische Normen und Vorbilder, sind Gesprächsthema, dienen der Abgrenzung und Selbstdefinition. Musikalische Vorlieben und Freizeitbeschäftigungen sowie Moralvorstellungen beeinflussen die Interpretation.

Altrogge untersuchte auch Zusammenhänge musikalischer Vorlieben, Freizeitbeschäftigungen mit sozialem Milieu, sowie Bildungsniveau, Alter und Geschlecht der Rezipienten. Er stellte eine Vorliebe für Heavy Metal und Hip Hop bei unteren Bildungsschichten fest und eine Präferenz für Pop und Rock bei den oberen Bildungsschichten befragter Jugendlicher.[349] Zusammenhang zwischen musikalischen Vorlieben und Freizeitbeschäftigungen wurden ebenfalls gefunden, so waren in Altrogges Studie 53,3% der Jugendlichen, welche angaben gerne in der Stadt herumzufahren, Hip Hop Fans. Der Aktionsraum Straße, welcher in den Hip Hop Videos propagiert und mystifiziert wird, scheint auch das Lebensumfeld zu beeinflussen. Fans anderer Musikrichtungen gaben diese Freizeitaktivität sehr viel seltener an. Daraus auf eine direkte Beeinflussung zu schließen, wäre allerdings zu voreilig, eher sind Musikgeschmack und Freizeitverhalten Puzzelteile einer Persönlichkeit, welche tendenziell bei Übereinstimmung zu ähnlichen Ergebnissen führen können.

Laut Schmidebauer und Löhr[350] würden Mädchen überschwänglicher bewerten als Jungen, außerdem gibt es signifikante regionale Unterschiede. Altrogges Studie[351] zeigte jedoch, dass männliche Probanden meist positiver bewerten als weibliche. Auch eine geschlechterspezifisch unterschiedliche Bewertung stark emotionaler Videos wurde festgestellt. Diese wurden von männlichen Jugendlichen verurteilt und stark negativ bewertet, während weibliche Rezipienten rollenkonform weniger emotional darauf

[349] Vgl. Altrogge, 2000.
[350] Vgl. Schmidbauer und Löhr..- In: Viva MTV!,1999.
[351] Vgl. Altrogge, 2000.

reagierten, sich dadurch nicht angegriffen fühlten. Altrogge spezifizierte die emotionalere Reaktion von Frauen weiter. Frauen zeigten in seiner Studie mehr emotionale Reaktion, sowohl positiv als auch negativ auf traditionelle Frauenthemen, Männer reagieren eher mit Desinteresse. Überhaupt scheint das eigene Geschlecht der Bezugspunkt der Jugendlichen für die Wahrnehmung der Musikvideos zu sein. Eigene Moralvorstellungen werden in die Clips hineininterpretiert und so die gleichen sexualisierten Inhalte entweder chauvinistisch oder emanzipiert gedeutet. Verschiedene Studien stellten auch eine aktive Bedeutungsgeneration bei der Sichtung von Musikvideos fest, besonders stark ausgeprägt ist diese bei jugendlichen Mädchen, welche ihr Lebensumfeld in die Bedeutungsgeneration mit einfließen lassen. Jungen tendieren wohl eher dazu, Musikvideos zu kritisieren als über sie zu sprechen. Interessant sind auch geschlechtsspezifische Ergebnisse einer Schülerbefragung aus Hannover, wonach Jungen Musikvideos aktiver verfolgen und Mädchen eher beiläufig. Jungen begeistern sich außerdem eher für Gewalt und Sex und coole Szenen im Video, Mädchen wollen aus den Videos fürs Leben lernen. Je mehr sich die Jugendlichen im Vergleich zur Musik für die bildliche Ebene interessieren, desto intensiver werden die Videos erlebt. Es ist davon auszugehen, dass Videos von Lieblingsmusikern intensiver erlebt werden, da man sich mehr damit auseinandersetzen möchte.

Eine Studie von Christenson[352] (1992) fand heraus, dass zunehmendes Alter und Bildungsgrad zu einer vermehrt symbolischen Interpretationsform von Musikvideos führen. Höheres Alter und Bildungsgrad ermöglichten demnach mehr Abstraktion und boten Möglichkeiten des Vergleichs der Videos mit realen gesellschaftlichen Strukturen und Situationen, wobei die Inhalte der Videos als Metapher betrachtet wurden. Dies sollte für phantastische Musikvideos besonders zutreffend sein, da sie durch ihre irrealen Inhalte besonders für metaphorische Interpretationen offen sind.

Eine qualitativ empirische Studie von Berry und Shelton[353] untersuchte kulturelle Hintergründe (Ethnie, Geschlecht) auf die Rezeption und Wirkung von Musikvideos. Zum Beispiel interpretierten die weißen Teilnehmerinnen eine Szene, in der ein schwarzer Mann

[352] Nach: Schmidbauer und Löhr,.- In: Viva MTV!,1999.
[353] Vgl. Berry und Shelton, 1999.

von einem Tanz mit einer weißen geisterhaften Frau träumt, im Hinblick auf Engel, den Himmel und Schönheit im Allgemeinen. Die schwarzen Teilnehmer sahen die Szene eher aus einer gesellschaftspolitischen Perspektive und interpretierten sie in Hinblick auf reale Probleme bei Beziehungen zwischen Schwarzen und Weißen.[354] Dieses Ergebnis ist in Hinblick auf phantastische Inhalte sehr interessant, während die weißen Jugendlichen einen phantastischen Inhalt erkennen, sind die schwarzen auf eine gesellschaftlich-politisch relevante Interpretation fixiert. Phantastik-Interpretation ist also ebenso abhängig vom kulturellen Hintergrund der Rezipienten. Phantastik wird demnach, entsprechend der Phantastiktheorien, eher als Realitätskritik, Realitätsflucht, Symbol oder als reine künstlerische Spielart ohne große gesellschaftliche Relevanz gedeutet.

Hertha Sturm stellt die These auf, dass schnelle Darbietungen eher auf extrovertierte Zuseher abzielen, während langsame Darbietungen für introvertierte Zuseher passend wären.[355] Schnelle Bildwechsel und Bewegungsstrukturen seien dem introvertierten Typ eher unangenehm, während sich der extrovertierte Typ bei langsamen Bildern früher langweilt. Eysenck führte biologische Gründe für Extraversion und Introversion an, diese basieren auf Unterschieden der Empfindlichkeit des ARAS (aufsteigendes retikuläres Aktivierungssystem), welches das Erregungsniveau der Großhirnrinde steuert.[356] Die meisten Musikvideos würden demnach auf eher extrovertierte Personen abzielen bzw. von extrovertierten Personen positiver wahrgenommen werden. Sturms These lässt sich in den empirischen Studien allerdings nur teilweise belegen. Unterschiedliche Interpretationen je nach Persönlichkeit des Rezipienten wurden in Sturms Studie nur in Bezug auf die emotionale, nicht für die kognitive Reaktion bestätigt. Lediglich das Persönlichkeitsmerkmal Neurotizismus habe auch eine kognitive Auswirkung. Sensiblere Menschen wären aufmerksamer bzw. angespannter und würden dadurch auch kognitiv anders reagieren, Unterschiede deutlicher, stärker wahrnehmen und auslegen. Auch eine beobachtete Steigerung des Anteils extrovertierte Personen in der Gesamtbevölkerung Deutschlands kann nach dieser Theorie eine mögliche Auswirkung beschleunigter Bilder

[354] Neumann-Braun und Lothar Mikos.- In: Videoclips und Musikfernsehen, 2006, S.103.
[355] Zur Bestimmung der Persönlichkeit hält sich Sturm an Hans Eysencks Persönlichkeitsmodell.
[356] Eysenck.- Nach: Arendt, 2006, S.73.

sein, bzw. zu einer Bevorzugung schneller Bildwechsel in den Massenmedien geführt haben.[357]

Kathleen Arendt untersuchte den Zusammenhang von Extraversion und Introversion mit reizstarken und reizarmen Darbietungen. Der, nach Sturm, höhere Bedarf an externer Stimulation bei Extrovertierten zeigte sich zwar in der Studie, die Unterschiede waren allerdings sehr gering. Arndt vermutet höhere Unterschiede in einer alltäglichen Rezeptionsumgebung. Laut Arndts Verbindung der Unterhaltungstheorie mit der Persönlichkeits- und Medienwirkungsforschung dürften Introvertierte reizarme Inhalte bevorzugen, da weniger hemmende Mechanismen bei der Reizverarbeitung wirken. Überträgt man ihre Theorie auf das Musikvideo, so würden Musikvideos mit besonders schnellen Schnitten, Kameraperspekivenwechsel und Bewegungen sowie abnormen Bildern besonders extrovertierte Menschen ansprechen und ruhigere Videos eher introvertierte. Für die Bestimmung reizarm oder reizschwach verwendete Arndt Mehrabians Theorie, welche Reizvolumen anhand von Neuartigkeit und Komplexität der medialen Inhalte bestimmt.

VIII.1.3.3 Uses and Gratification

Da Musikvideos heute hauptsächlich online gesehen werden, spielt die aktive Auswahl, wenn auch nicht komplett frei, eine wichtigere Rolle als zu den großen Zeiten des Musikfernsehens. John Fiske, einer der ersten, welcher Musikvideos wissenschaftlich analysierte, etablierte ein Modell der aktiven Mediennutzung. Beim Musikvideo geht es Fiske vor allem um den Lustgewinn bei der Rezeption. Bestimmte Musikvideos würden also der aktuellen Bedürfnisbefriedigung des Rezipienten dienen, Gefühlswelten bestärken und intensivieren. So würde etwa jemand, der gerade traurig ist, sich gezielt ein trauriges Video anschauen, um sich in seiner Lage bestätigt zu fühlen und sich noch mehr in dieses Gefühl hineinzusteigern. Der Effekt wird dann vielleicht sogar als heilsam empfunden. Der Faktor des Hineinsteigerns wird allerdings bei Gewaltphantasien schon bedeutend bedenklicher.

---

[357] Fahrenberg, Selg und Hampel berichteten 1984 von einem Anstieg der Extroversionswerte auf der Skala des Freiburger Persönlichkeits-Inventars im Vergleich zu den 1960er Jahren. Vgl. Sturm, 1991, S.191.

Michael Schmidbauer und Paul Löhr[358] befassen sich in einer Metastudie über die Musikvideos der 1980er und frühen 1990er Jahre auch mit der Rezeptionsmotivation. Die Intention, ein Musikvideo anzuschauen, liegt meist in der simplen Betrachtung bzw. im Hören wollen der Musik[359], nur 30 % der Jugendlichen gaben an, die Interpretation des Songs nachvollziehen zu wollen. 56% der Jugendlichen führten an Musikvideos besonders gerne zu sehen, wenn Musik und Text zueinander passen, aber auch gute Tanzchoreographien, nachvollziehbare Handlungen, Erotik, stimmige Atmosphäre und Illustration der Musik waren für viele bedeutsam. Der Faktor „nachvollziehbare Handlung" verwundert für das als etabliert geltende Medium Musikvideo, welchem diese Erwartung zuwiderläuft. Das Bedürfnis nach Sinn scheint allerdings stärker zu sein als die Medienkompetenz.

Eine quantitative Studie von Quandt (1997) zeigte, dass Musikvideos die Phantasie sowohl anregen als auch beeinflussen und in eigene Phantasien integriert werden.[360] Da die Studie allerdings nur an 5 jugendlichen Probanden durchgeführt wurde, ist ihre Aussagekraft als eher gering zu bewerten, vor allem für Verallgemeinerungen auf die Gesamtbevölkerung erscheint die Anzahl der Probanden als zu gering. Außerdem sollen Musikvideos von Jugendlichen als Anregung für eigene künstlerische Betätigung genommen und genutzt werden, um die Inhalte der Songs besser verstehen zu können.

VIII.1.3.4 Kommunikat - Dominante Faktoren

Nach einer Studie von McKee und Pardun (1999) spielen religiöse Inhalte für die Interpretation von Musikvideos eine bedeutende Rolle und tauchen den ganzen Clip in eine spirituell religiöse Bedeutungsebene. Bekannte religiöse Symbolik führt demnach zu einer Interpretation der Clips anhand tradierter religiöser Bedeutungsmuster. Religiöse phantastische Inhalte, welche eindeutig als solche erkennbar sind, werden anders interpretiert als nicht religiöse phantastische Inhalte, sie dominieren die Rezeption.

---

[358] Vgl. Schmidbauer und Löhr,.- In: Viva MTV!,1999.
[359] auch bei Altrogge und Amann, 1991.
[360] Quandt, 1997.- Nach: Neumann-Braun und Mikos, 2006, S. 76-77.

Auch die Kamerahandlung wird mitunter intuitiv bewertet, so etwa eine Kamerafahrt nach hinten als Rückzug. Dies wird in Musikvideos gerne als Abschluss verwendet. Die Wirkung filmischer Strukturen, wie Tiefenschärfe, Farbschema, Helligkeit, Kontrast und den verschiedenen Kamerapositionierungen und Bewegungen wurde hauptsächlich für den Spielfilm analysiert nicht für das Video, viele Bedeutungen können allerdings übernommen werden. Opl versuchte sogar, filmische Strukturen mathematisch genau anzugeben und erarbeitet etwa einen Kamerabewegungskoeffizient. Eine Studie von Kepplinger und Donsbach[361] erkannte die starke Suggestivkraft der Perspektiven, welche Menschen davon abbrachte den eigentlich favorisierten politischen Kandidaten negativ wahrzunehmen.[362] Die intensive Nutzung dieser Mittel führt, gerade bei einer häufig unreflektierten unterhaltenden Wirkung, wie bei dem Musikvideo, zu starken Reaktionen, starker Ablehnung oder Begeisterung und Übernahme der vermittelten Stimmung.

Auch die Farbgebung ist in Musikvideos ein entscheidender Faktor für die Interpretation. Warme, sowie bunte kräftige Farben wirken fröhlich und positiv, kalte und monochrome Farben wirken eher düster, negativ oder traurig. Ein hoher Weißanteil kann steril wirken. Starke Kontraste erhöhen das Bildverständnis, wirken stärker, rücken etwas in den Vordergrund. Intensives Schwarz-Weiß ohne Dekor erzeugt eine unmenschlich wirkende Zukunftsatmosphäre und wird eher negativ, unheimlich und steril gedeutet. Stärker als etwa der Spielfilm macht sich das Musikvideo die Macht der Farben zu eigen um den gewünschten Eindruck zu generieren. Laut einem Experiment von Pietraß[363] rezipieren Zuschauer helle, bunte Farben als Zeichen für Werbung, lange Sequenzen ohne Schnitt und imperfekte Bilder als dokumentarisch. Auch der Kamerawinkel beeinflusst den Eindruck des Zuschauers, so können Charaktere stark oder schwach erscheinen, bedeutsam oder unwichtig, überheblich oder gütig.

Gerade bei einem derart verdichteten Medium wie dem Musikvideo, beruht die Wirkung häufig auf selektiver Wahrnehmung einzelner Signalbilder. Bestimmte Elemente werden erinnert, bzw. so weit wahrgenommen, dass eine Wirkung möglich ist, andere werden aufgrund der Schnelligkeit der Bildfolge und hohen Anzahl der Informationen ausgeblendet. Es ist davon auszugehen, dass grundlegende Konventionen, wie etwa der

[361] Vgl. Kepplinger und Donsbach, 1983.
[362] Vgl. Frey, 1999.
[363] Vgl. Pietraß, 2003, S.150 ff.

direkte Blick in die Kamera bei einem Großteil der Rezipienten bekannt sind und diesen üblichen Konventionen keine gesonderte Bedeutung zugewiesen wird, anders als etwa im Spielfilm, wo ein direkter Blick in die Kamera meist einen Bruch der Fiktion erzeugt. Auch die Asynchronität von Ton und Bild (etwa bei Lippenbewegungen oder gespielten Instrumenten) wird im Musikvideo nicht als störend empfunden.

VIII.1.3.5 Sex und Gewalt

Videoclips werden häufig auf ihre Darstellung von Sex und Gewalt reduziert und untersucht. Es gibt eine umfassende und trotzdem sehr lückenhafte Forschungstradition verschiedener Disziplinen, etwa der Cultural Studies, der Gender Studies, der Filmwissenschaft etc., welche sich mit diesem Thema befassen. Es ist der klassische Forschungsbereich, wenn es um die Wirkung von Musikvideos geht, welcher auch von öffentlichen Institutionen gefördert wird. Inwiefern Musikvideos Gewalt, Sexismus und Geschlechterrollenstereotype fördern, soll in diesen als gesellschaftlich relevant eingestuften Studien analysiert werden. Neumann-Braun und Mikos[364] bemerkten in ihrer komparatistischen Studie eine Verwissenschaftlichung des Themenbereichs „Gewalt und Sex im Musikvideo“ seit den 1990er Jahren.

Die Studie „Videoclips und Musikfernsehen“ aus dem Jahr 2006 wurde von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) extra in Auftrag gegeben, um einen Überblick über die aktuelle Forschungslage zu gewinnen, widersprüchliche Studienergebnisse zu vergleichen und zu relativieren, um dem Thema der Wirkung von Sex und Gewalt-Inhalten in Musikvideos näher auf den Grund zu gehen. Die Studie liefert einen noch relativ aktuellen Forschungsüberblick zum Thema, und zeigt Forschungsdesiderata auf. Man kam zum Ergebnis, dass Gewalt im Musikvideo fast nie offensive sondern lediglich angedeutete oder latente Gewalt ist. Eine Studie aus dem Jahr 1993[365] deklarierte etwa 25% aller untersuchten Musikvideos als implizit aggressiv, nur 6% als explizit aggressiv. Geschlechterrollenstereotype werden zwar manchmal durchbrochen, bleiben aber in den meisten Clips erhalten. Frauen werden oft extrem

[364] Vgl. Schmidbauer und Löhr, 1996.- Nach: Neumann, Braun und Mikos, 2006, S. 33.
[365] Sommers-Flanagan/Sommers-Flanagan/Davis, 1993.

sexualisiert, Männer als starke maskuline Rebellen stilisiert.[366] Richard L. Baxter u.a. wollte 1985 in einer gemeinsamen Studie in 53,2% der Videos Gewalt entdeckt haben und in 59,7% Sexualität.[367]

US-Amerikanische Studien stützen sich vor allem auf die Theorie des sozialen Modelllernens, um monokausale Zusammenhänge einer Jugendgefährdung durch mediale Einflüsse zu proklamieren. Der sog. Violence-Index von Gerbner (1976), welcher eigentlich aus der Filmanalyse stammt, wird von US-Medien nach wie vor zur Beurteilung und Einstufung von Gewalt in audiovisuellen Medien angewendet. Greeson und Williams[368] etwa wollen einen Zusammenhang zwischen der Sichtung expliziter Gewalt bzw. sexualisierter Darstellungen mit der höheren Akzeptanz dieser Inhalte festgestellt haben, also einen Gewöhnungseffekt. Gewalt und Sex wurden von den jugendlichen Probanden direkt nach Sichtung von derartigen Musikvideos positiver bewertet als nach der Sichtung neutraler Videos. Die Studie untersuchte allerdings keine Langzeitwirkung, auch nicht, ob es sich um eine nach neueren Medienwirkungstheorien tatsächlich eher unwahrscheinliche Einstellungsveränderung oder Verhaltensänderung handeln würde. Lediglich kurzzeitige Auswirkungen in Form von einer oft befürchteten Verrohung durch Exposition expliziter Inhalte wurden beobachtet. Waite, Hillbrand und Foster[369] entdeckten 1992 in einer psychiatrischen Anstalt einen sehr deutlichen Rückgang von Gewalthandlungen (von durchschnittlich 44 auf 27 pro Woche) bei Verbot von MTV. Vor allem Rock und Hip Hop Videos sollen vermehrt Gewalt beinhalten und auch durch die aggressivere Musik und Texte gewaltfördernd wirken. Besonders stark ist diese Wirkung auf psychisch labile Persönlichkeiten, während ein psychisch gesunder und ausgeglichener Mensch kaum aufgrund eines Rap Videos zum Gewalttäter wird.

Auch eine jüngere Studie von Anderson und Carnagey[370] führt gewaltbezogene Kognitionen und Affekte auf die Sichtung entsprechender Musikvideos zurück. Eine Kombination von Sex und Gewalt hatte jedoch keine gesonderten Auswirkungen. Eine

---

[366] Vgl. Neumann-Braun und Mikos, 2006, S.5.
[367] Vgl. Baxter, 1985.- Nach: Rötter, 2000.
[368] Vgl. Greeson und Williams, 1986.- Nach: Neumann-Braun und Mikos, 2006, S.90.
[369] Waite, B. M./Hillbrand, M./Foster, H. G:.Reduction of Aggressive Behavior after Removal of Music Television. In: Hospital Community Psychiatry, 1992 S. 173-175.
[370] Vgl. Anderson und Carnagey, 2003.- Nach: Neumann-Braun und Mikos, 2006, S. 90-91.

Studie von Hansen und Hansen[371] fand heraus, dass sexuelle Inhalte positivere Bewertungen bewirken und Gewalt zu negativeren Bewertungen von Musik und Video führe. Rhythmisch anregende Musik soll beide Effekte verstärken.

Studien aus dem Jahr 2003[372] meinen, belegen zu können, dass eine aggressions- und gewaltfördernde Wirkung nur von den Songtexten an sich, nicht von Musikrichtung oder Ästhetik eines Videos ausgeht. Dies ist jedoch bei einer vom Songtext abweichenden Muttersprache des Rezipienten unwahrscheinlich. Zillmann und Norbert Mundorf[373] fanden in einer Studie von 1987 heraus, dass Sex und Gewalt die Akzeptanz und den Genuss von Musikvideos deutlich steigern. Ebenfalls 1987 bemerkte Behne[374], dass die Rätselhaftigkeit des Musikvideos zu einer Verschleierung von Gewaltinhalten führen kann. Sexuelle Darstellungen werden gegenüber Gewaltdarstellungen stark bevorzugt, Ergebnisse aus Deutschland zeigen jedoch einen Hang psychisch labiler Jugendlicher zu Gewaltdarstellungen. Auch Catherine Johnson[375] schreibt in ihrer Arbeit zur „Telefantasy", dass Science Fiction Serien eine verschleierte Darstellung sozio-kultureller Probleme seien.

Gender Stereotype werden auch in den anderen Welten der Phantastik kaum aufgelöst. Weibliche Objekte der Begierde werden stets menschlich weiblich dargestellt, mit keinen bis sehr wenigen optischen Abweichungen vom weiblichen Idealkörper. Größere Adaptionen am Körper führen zu Unverständnis und schlechter Akzeptanz der dann als abnorm und bizarr eingestuften Sexualität. Der männliche Part kann dagegen eher von einem unmenschlich wirkenden Monster ersetzt werden, man denke hier an die „Schöne und das Biest". Männliche Stereotype können von wilden, übermenschlich starken Monstern verkörpert werden, Frauen können sich von diesen angezogen fühlen. Ebenfalls sind rassistische Züge erkennbar, selten besteht romantisches Interesse an phantastischen Figuren, dies wird überhaupt nur durch eine Vermenschlichung der phantastischen Charaktere möglich. Körperlich zu weit von unserer Spezies entfernte Figuren wecken

---

[371] Vgl. Hansen und Hansen, 1990.- Nach: Neumann-Braun und Mikos, 2006, S.91.
[372] Siehe: Anderson, C. A./Carnagey, N. L. :Exposure to Violent Media. The Effects of Songs With Violent Lyrics an Aggressive Thoughts and Feelings.- In: Journal of Personality and Social Psychology, 2003, S. 960-971.
[373] Siehe: Zillmann, D. und Mundorf, N.: Image effects in the appreciation of video rock.-In: Communication Research, 14, 1987, S. 316-334.
[374] Vgl. Behne, 1987.
[375] Vgl. Johnson, 2005.

anscheinend keine romantischen Interessen. Auch weisen Aliens, Monster, Mutanten meist ebenfalls die beiden menschlichen Geschlechter auf, selten gibt es zweigeschlechtliche Wesen. Die Geschlechter sind zudem meist optisch menschlich charakterisiert, d.h. mit menschlichen primären oder sekundären Geschlechtsorganen. Als Beispiele können hier etwa Cyborgs in Science Fiction Filmen genannt werde, sie sind entweder überdeterminiert mächtig, männlich oder extrem sexualisiert weiblich wie im Film „Terminator". Bei Aliens und Monstern spielt es eine Rolle ob sie annähernd humanoid oder nicht sind. Nur humanoide Wesen eigenen sich für eine Identifikation des Publikums. Im phantastischen Film wird an den etablierten Stereotypen Geschlecht und Ethnie nicht gerüttelt. Für das phantastische Musikvideo lässt sich also vermuten, dass die oft gewünschte sexuelle Anziehungskraft weiblicher Musikerinnen keine phantastische Veränderung ihrer Körper zulässt, da diese ihre sexuelle Anziehungskraft potentiell schmälern würde, sie nicht mehr als sexy sondern als abnormal, seltsam etc. wahrgenommen werden würden. Der sowohl biologisch als auch sozial geprägte Arterhaltungstrieb dürfte sehr sensibel auf Veränderungen reagieren und Fremdartiges schnell als nicht sexuell kompatibel einstufen. Menschliche ethnische Merkmale werden auch auf phantastische Wesen übertragen. Klingonen etwa haben eine dunkle Hautfarbe als Identifikation ihrer „Rasse". Schon die Hautfarbe enthält den Code „exotisch" und beeinflusst dadurch die Wahrnehmung der Figuren. DuRant, Rome und Rich (1997) und Jones (1996)[376] beobachteten keinerlei Zusammenhang zwischen sexualisierten und Gewaltdarstellungen in Musikvideos. Sommers-Flanagan und Davis kommen 1993 zu dem Ergebnis, dass sowohl ethnische als auch geschlechtsspezifische Zusammenhänge bestehen, etwa das Stereotyp, schwarzer männlicher Aggressor, weißes weibliches Opfer.

Fiske (2000), Lewis (1993) und Zellers (1998)[377] bemerkten eine positive Auswirkung von Musikvideos auf die Positionierung von Frauen im Musikbusiness, es wurde ein Anstieg weiblicher Interpretinnen in den 1980er und 1990er Jahren beobachtet.[378] Dies ist jedoch auch auf den in den Gender Studies beobachteten „Male Gaze" zurückzuführen, also Frauen, welche extra für den männlichen Blick exponiert werden. Neumann-Braun und

[376] Nach: Neumann, Braun und Mikos, 2006.
[377] Nach Neumann-Braun und Mikos, 2006.
[378] Nach Neumann-Braun und Mikos, 2006, S. 66.

Mikos unterscheiden auch male und female address videos, hier orientiert man sich an massentauglich weiblichen bzw. männlichen Stereotypen, um das gewünschte Zielpublikum anzusprechen.

Bezüglich sexualisierter Darstellungen von Frauen ist es allerdings schwer, die Grenze zwischen selbstbewusster Sexualität und sexistischer Ausnutzung der Frau zu ziehen. Etwa bei dem Popstar Madonna sei diese Grenze oft verschwommen. Madonnas Star Image wurde auch gerade deswegen zu einem viel diskutierten Thema der Gender Studies und Kulturwissenschaften. In jüngerer Vergangenheit wird vor allem auf eine Kontextualisierung von Gewaltdarstellungen Wert gelegt, etwa die Form des Videos, begründete narrative Gewaltszenen scheinen anders zu wirken als illustrative kontextlose Gewalt. Als problematisch wird vor allem das Fehlen von Folgen der Gewalteinwirkung in Videoclips bewertet. Die Wirkung der meist isoliert dargestellten Gewalt wurde noch nicht ausreichend untersucht bzw. der filmisch narrativen Form von Gewalt gegenübergestellt.

Ein weiterer oft untersuchter Bereich ist der Zusammenhang von Sex und Gewalt im Musikvideo, während manche Studien ein gepaartes Auftreten vermuten, sehen andere hier keinen Zusammenhang der beiden Themen.

Der Gewaltkontext wird, laut Altrogge[379], mit der Musik bei entsprechender Konstellation, z.B. einem narrativen Clip und beliebter Musik weniger wahrgenommen. Gewalt wird jedoch immer negativ bewertet. Vor allem im Heavy Rock Bereich soll Gewalt gerne illustrativ, isoliert dargestellt werden. Im Hip Hop wird mittels Gewalt das Gangsterklischee verdeutlicht.[380] Anhänger von Musikrichtungen im Heavy Rock und Elektro Bereich sollen ein anderes Gewaltverständnis haben, welches erst bei stärkeren Formen von physischer Gewalt beginnt, als Anhänger klassischer Unterhaltungsmusik.[381]

Das Potential zur Einstellungsänderung soll bei jugendlichen Mädchen besonders stark sein, da sie Musik intensiver und involvierter rezipieren als männliche Altersgenossen bzw. auch als Ältere.[382]

---

[379] Vgl. Altrogge, 2000.
[380] Vgl. Neumann, Braun und Mikos, 2006.
[381] Vgl. Bofinger, 2001.- Nach: Neumann, Braun und Mikos, 2006, S.93.
[382] Vgl. Neumann, Braun und Mikos, 2006, S.97.

VIII.1.3.7 Die Rolle der Musik

Michael Altrogge erklärt in einem Artikel von 1993, dass das Gehör eine gegenüber dem Sehsinn wesentlich abstraktere räumliche Vorstellung bedingt, es dagegen aber für Zeitwahrnehmung prädestiniert ist. Klang wird vom Gehörsinn langsamer erfasst als visuelle Reize vom Auge, Veränderungen werden dagegen viel schneller erfasst als vom Auge. Dies könnte bedeuten, dass die Musik das Zeitgefühl des Clips stärker beeinflusst als das Visuelle. Der visuelle Part des Clips wirkt schneller, musikalische Veränderungen werden aber eher registriert als visuelle, somit gibt die Musik letztendlich den größeren Teil der Interpretation vor. Wenngleich eine Ablehnungshaltung gegenüber dem visuellen Material sich auf die Rezeption der Musik sogleich auswirken kann, da die Interpretation des Bildes früher beginnt.

Die Musik kann die Bedeutung des gesamten Clips, neben ihrer Funktion als Bindeglied, verändern. Ob Musik oder Bild mehr wahrgenommen wird, kommt wohl auch auf den jeweiligen Kulturraum, die Musikrichtung und Vorlieben des Rezipienten an. Doelker plädierte im Gegensatz zu Altrogge für die Dominanz des Bildes. Das Musikgenre soll sich, laut Altrogge, auch auf die visuelle Rezeption stark auswirken, etwa sollen Popvideos eher visuell wahrgenommen werden, während bei Heavy Rock Clips die Musik im Vordergrund steht. Fans von Heavy Rock und Hip Hop sollen besonders häufig Musikvideos rezipieren, Rockfans sehr selten, Popfans befinden sich im Mittelfeld. Wobei die Popfans am weitesten verbreitet sind, gefolgt - aber weit abgeschlagen - von Hip Hop und Heavy Rock Die Zahlen sind allerdings bereits 10 Jahre alt, Trends und Geschmäcker der Jugend seitdem bestimmt verändert. Vor allem der Elektrobereich scheint heute viel stärker zu sein.

Videos führen, laut Altrogge, durchwegs zu einer positiveren Bewertung des Musiktitels. Berry und Shelton[383] stellten fest, dass bei gut zusammenpassendem Bild und Text die Interpretationen sehr ähnlich waren, während bei größeren Divergenzen auch die Interpretationen der Probanden sehr unterschiedlich ausfielen. Walbott stellte darüberhinaus fest, dass negative Emotionen bei rein auditivem Genuss intensiviert werden, während es, beim audiovisuellen Betrachten positive Emotionen sind, ein entscheidendes Kriterium für die Werbewirksamkeit der Clips. Eine Studie von Holger

[383] Vgl. Berry und Shelton, 1999.

Springsklee fand heraus, dass Art-Clips die geringste Beliebtheitssteigerung eines Musiktitels hervorrufen, da sie zu unverständlich seien. Gebildetere Jugendliche sprachen darauf jedoch mehr an als eher ungebildete.[384] Hauptschüler lobten narrative Clips, welche die Story der Musik verdeutlichten und für sie verständlich machten. Gymnasiasten hingegen mochten es nicht, wenn der Clip von der Musik ablenkte und fühlten sich von den Videos eingeschränkt. Hierbei ist zu beachten, dass das Medium zu dieser Zeit noch sehr jung und vor allem in höheren Gesellschaftsschichten noch nicht besonders anerkannt war. Springsklee stellte außerdem fest, dass die Wirkung der Videoclips verkaufspsychologisch nicht immer positiv ist.
Eine Studie von Michael Altrogge und Rolf Amann[385] aus dem Jahr 1991 fand in Bezug auf Heavy Metal Musikvideos heraus, dass die Musikrichtung der entscheidende Faktor für das Gefallen eines Musikvideos ist und weit vor Ästhetik und Inhalt des Clips steht. Heavy Metal spricht besonders Jugendliche niedriger Bildungsschichten an. Negative Inhalte (v.a. Gewalt) gefallen meist je nach Neigung zur dazugehörigen Musikrichtung. Clips werden jedoch ästhetisch und moralisch unterschiedlich bewertet, ästhetisches Gefallen bedeutet nicht moralisches Gutheißen des Gesehenen.
Hertha Sturm führt Wissensvermittlung hauptsächlich auf Wortsprache zurück, die weitaus wirkungsbeständigeren Emotionen jedoch auf das Bild. Bedenkt man die meist fast ausschließlich emotionale Wirkung des Musikvideos, kann von einer relativen Vernachlässigung des Wortes, also des Liedtextes, ausgegangen werden. Hier dürften vor allem Schlüsselwörter bzw. der Refrain stärker wahrgenommen werden, eventuell auch plakative Verbindungen von Wort und Bild. Die Musik bedingt jedoch die Stimmung der Bilder maßgeblich. Wird der Text in einer Fremdsprache dargeboten, dann kann auch er eher als Lautmalerei gelten. Der Songtext scheint demnach sehr viel weniger für die Wirkung des Musikvideos beizutragen als Bild und Musik.

Rötter stellt einige Ergebnisse von Haak nebeneinander. Musik alleine werde insgesamt einheitlicher erlebt als Musik mit Video kombiniert, dies resultiert aus der Kombination der Medien, welche auch Interpretationsweisen deutlich erhöht. Ob ein Video narrativ ist

[384] Vgl. Springsklee, 1987, S.139 ff.
[385] Vgl. Altrogge, 1991.

oder nicht spielt für die emotionale Bewertung jedoch keine Rolle. Für Ähnlichkeitsbeziehungen ist nur die Musik verantwortlich, ähnliche visuelle Inhalte sind nebensächlich. Das Video würde die kategoriale Einordnung der Musik „verwässern". Musik allein wird häufig als heiterer und gelöster empfunden als Musik und Video in Kombination. Narrative Clips würden tendenziell als düsterer, illustrativer eingestuft als heitere Clips.[386]

[386] Vgl. Haak, 1985.- Nach:Rötter, 2000.

VIII.2 Empirische Rezipientenbefragung

Zur Ermittlung der Wirkung phantastischer Musikvideos wurden zuvor strukturanalytisch untersuchte Clips zur Bewertung mittels einer Online Befragung gestellt. Untersucht werden sollte spezielle Werbewirksamkeit, Gefühlseinwirkung, ästhetische Attraktivität und Verständnis bzw. Interpretation phantastischer Videos im Vergleich mit einem realistischen Performance Clip. Die Umfrage wurde mittels der Open-Source Software Lime Survey erstellt und auf einem privaten Server gehostet. Die Software ermöglichte Fragen und Antworten in zufälliger Reihenfolge anzuzeigen und damit eine Verfälschung der Antworten aufgrund der Reihung zu vermeiden. Diese Option wurde in allen relevanten Bereichen gewählt.

Alle Befragten sahen eines aus insgesamt 6 per Zufallsgenerator ausgewählten Videos und beantworteten jeweils die gleichen Fragen dazu. Es wurde aus 5 phantastischen und 1 realistischen Performancevideo gewählt. Die Studie sollte Beeinflussungen durch persönliche Präferenzen, Bekanntheitsgrad, Musikrichtung, Mediennutzung etc. aufzeigen und die Wirkung des realistischen mit den phantastischen Clips vergleichen. Auch sollten allgemeine Wirkungspotentiale verschiedener Formen der Phantastik im Musikvideo erkannt werden. Die Videos wurden in ihrer natürlichen Version mit Ton und Bild gezeigt, es liegen demnach keine gesonderten Ergebnisse über die Einwirkung der Musik bzw. das Wirkungsverhältnis der einzelnen Medien des zusammengesetzten Mediums vor.

Um nicht allzu viele Kategorien von Musikvideos anzuschneiden und der zeitlich historischen Komponente der Schnelllebigkeit von Musikvideos keine allzu große Bedeutung zumessen zu müssen, habe ich mich für 6 neuere Musikvideos entschieden, das älteste stammt aus dem Jahr 1995, alle anderen entstanden zwischen 2001 und 2011, sind also noch nicht besonders weit von aktueller Ästhetik und Modeerscheinungen entfernt. Somit kann verhindert werden, dass ein Video aufgrund seines altmodischen Aussehens schlechter oder anders bewertet wird.

Die zu bewertenden Clips waren folgende:

1. Kerli – Walking on air (Regie: Alex Topaller und Dan Shapiro, 2008): Im Bereich der Popmusik angesiedelt dürfte diese Musik massentauglich sein und ein breites Publikum ansprechen. Es wird ein verträumtes Fantasy Setting, optisch imposant, ähnlich großen Fantasy Filmen gezeigt.

2. Eminem - Crack a bottle (Regie: Syndrome (James Larese, Micah Hancock, Mars Sandoval), 2009) Hip Hop von einem der bekanntesten Rapper weltweit, allerdings weniger massentauglich als die Popnummer von Kerli und in Europa kaum bekannt. Das Video zeigt Phantastik verbunden mit den Konventionen (Sex und Gewalt) des Hip Hop Milieus. Der Clip eignet sich für eine Interpretation nach Caillois/Todorovs Theorie des "Einbruchs des Phantastischen" in eine realistische Welt. Er wird auf der realistischen Ebene des typischen Hip Hop Schauplatzes, der Straße aufgebaut und lädt dann ein eine phantastische Substory zu erleben. „Crack a bottle“ ist, trotz der für Hip Hop Videos teilweise ungewöhnlichen Inhalte als eher reizarm einzustufen.
3. Marilyn Manson - Dope hat (Regie: Tom Stern, 1995): Industrial/Psychadelic Rock aus einer Zeit, in der die Band noch nicht besonders populär war. Aufgrund des Alters des Clips ist hier die größte Beeinflussung bezüglich Mode und technischen Mitteln zu befürchten. Das Video eignet sich für die Analyse nach der zweiten großen Phantastiktheorie nach J.R. Tolkien, das Märchen als Urtyp des Phantastischen. Das Video weist eine durchschnittliche Schnittfrequenz auf, allerdings sind Farben und verstörende groteske Bildinhalte eher als reizstark einzustufen.
4. Rammstein - Sonne (Regie: Jörn Heitmann, 2001) Metal; Das Video stellt eine Adaption des Märchens Schneewittchen dar, basiert also auf kulturellem Allgemeingut, welches allen Rezipienten bekannt sein sollte. Der Märchenstoff wird adäquat zum Image der Band in ein sadomasochistisches Szenario umgewandelt. Kameraperspektiven und Schnitte sind weitgehend unauffällig, deswegen ist der Clip wohl als etwas reizärmer einzustufen.
5. Tool - Schism (Regie: Adam Jones, 2001) Progressive Metal; Dieses Video nimmt eine Ausnahmestellung innerhalb der phantastischen Videos ein. Es weist eine Überlänge mit hohen künstlerischen Ansprüchen auf. Es verzichtet auf die Übernahme bekannter etablierter Muster und auf eine Legitimation des Phantastischen, sowie die Performance der Musiker und jegliche Realistik. Gearbeitet wurde mit der Stop Motion Technik. Schism ist auf formaler Ebene sehr reizarm, die Ästhetik der Bilder ist dafür umso verstörender und auffälliger, außerdem neuartiger und ungewöhnlicher.

6. Jennifer Lopez - On the floor (Regie: Taj Stansberry, 2011) Popmusik visualisiert in einer Nachtclubumgebung mit Tanzchoreographien und Luxusgütern. Dieses Video dient als Vergleichsvideo zur Bewertung der 5 phantastischen Videos. Es enthält keine phantastischen Elemente und ist sehr schnell geschnitten. Der schnelle Schnitt lässt das Video formal reizstark wirken, inhaltlich bietet es jedoch wenig Neuartigkeit und Spannung.

Reizstärke/Schwäche sind von formalen sowie inhaltlichen Charakteristika abhängig, z.B. Bildfrequenz, Perspektive, aber auch Neuartigkeit, Andersartigkeit, moralische Anstößigkeit etc. spielen eine Rolle. Reizstarke- oder schwache Einstufung ist außerdem mit der Bekanntheit und dem individuellen Gefallen des jeweiligen Genres gekoppelt.
Würde man rein formal nach Schnittanzahl, Kameraperspektive und Bewegung, bpm und Struktur des Songs unterteilen, also nach dem Faktor formale Komplexität, würde die Reihung wie folgt aussehen (auf Platz 1 je das zeizstärkste Video):

1. Jennifer Lopez - On the floor
2. Marilyn Manson - Dope hat
3. Kerli - Walking on air
4. Eminem - Crack a bottle
5. Rammstein - Sonne
6. Tool - Schism

Bezieht man die Bildinhalte bezogen auf Neuartigkeit und Komplexität mit ein, würde die Reihung etwa wie folgt ausfallen:

1. Marilyn Manson - Dope hat
2. Tools - Schism
3. Kerli - Walking on air
4. Eminem - Crack a bottle
5. Jennifer Lopez - On the floor
6. Rammstein - Sonne

Während die Medienwirkungsforschung seit den 1960er Jahren vor allem auf das Laborexperiment setzt und damit zwar unkontrollierbare Wirkungsfaktoren bis zu einem

gewissen Grad ausschließt, allerdings auf Kosten einer natürlichen Rezeptionssituation, habe ich eine netürliche Rezeptionssituation vorgezogen. Da Musikvideos heute vor allem gezielt einzeln online rezipiert werden, sollte die Präsentationssituation der Befragung zumindest ähnlich sein, wenngleich eine bewusstere aktivere Wahrnehmung aufgrund der Befragungssituation wahrscheinlich ist. Die Befragten sahen die Videos vor dem eigenen PC bzw. internetfähigem Endgerät innerhalb des individuellen privaten oder öffentlichen Bereichs. Meinerseits unkontrollierbare Umweltfaktoren können das Ergebnis beeinflussen.

Einen zentralen Punkt der Befragung bietet ein in der Medienwirkungsforschung übliches Polaritätenprofil[387], welches mit insgesamt 9 bipolaren Dimensionen Einordnungspole für das Gesehene vorgibt. Die zu bewertenden Eigenschaften sind teilweise allgemein gewählt, teilweise den Gegebenheiten des Musikvideos angepasst, so wurde etwa bewertet ob das Video sexy ist oder nicht, ob es langweilig oder interessant ist etc… Dabei konnten die Rezipienten aus 5 Abstufungswerten zwischen den jeweiligen Polen wählen.

Die Erfassung persönlicher Daten wurde relativ kompakt gehalten, Geschlecht, Alter und Bildungsgrad wurden erfasst. Ausschlaggebend hierfür waren die Studien von Michael Altrogge, in welchen sich diese als dominante Faktoren herauskristallisierten. Zur Erfassung der Persönlichkeit wurde nach Religiosität, Elternschaft, rebellischem oder konservativem Charakter sowie Introversion oder Extraversion gefragt. Der Faktor Religiosität, könnte in der Bewertung von Musikvideos, welche nicht den jeweiligen Moralvorstellungen entsprechen, eine Rolle spielen sowie bei religiösen Inhalten in der Phantastik. Es wurde also nach der Religiosität der Teilnehmer gefragt. Die Elternschaft könnte eine Rolle für die Einstufung der Videos als gefährdend bzw. gegen die Moral spielen, welche bei Eltern stärker ausgeprägt sein könnte. Die Persönlichkeitseinstufung in Introversion und Extraversion wurde in der Medienwirkungsforschung als wichtigster Einfluss auf die persönlichkeitsbezogene Medienwirkung ausgemacht und somit für diese Studie übernommen. Es wurde jedoch lediglich nach der Eigeneinschätzung gefragt und kein umfassender Persönlichkeitstest gemacht, um eine Befragungsdauer von 10-15

---

387 Vgl. etwa Bonfadelli, 2001, S.67 oder Frey, 1999

Minuten nicht zu überschreiten. Rebellion und Konformismus erscheinen musikvideospezifisch von Bedeutung zu sein und mit dem Musikgeschmack einherzugehen. So können Musikgenres in eher rebellische Musik (Rock/Metal/Hip Hop etc.) oder eher konservative Mainstreammusik unterteilt werden. Zu erwarten wäre, dass das Persönlichkeitsmerkmal rebellisch eher zu extrovertierten Persönlichkeiten passt und introvertierte sich eher konform verhalten. Allerdings ist gerade in Bezug auf Musikvideos das stellvertretende Ausleben aggressiver, sexueller, waghalsiger Aktionen möglich, sodass gerade introvertierte Persönlichkeiten zu eher rebellischen Videos tendieren. Geht man jedoch von bisherigen Ergebnissen für narrative Film- und TV-Inhalte aus, müsste sich zumindest eine leichte Präferenz introvertierter Personen für ruhigere Videos und extrovertierter für reizstarke Videos zeigen. Bei phantastischen Videos fällt die Einordnung allerdings schwer.

Die Charaktermerkmale können zu je negativeren Beurteilungen der oppositionellen Musikstile sowie visuellen Darbietungen führen. Eine genauere Einordnung anhand von Persönlichkeitsprofilen oder Mediennutzungstypen wird unterlassen, da die Auswertung zu komplex wäre. Auch der Einfluss von erhöhter Medienkompetenz (Vielseher) und niedriger Medienkompetenz (Wenigseher) soll eruiert werden.

In der Befragung soll die Einschätzung und Bekanntheit des Phantastischen eruiert werden. Wird Phantastisches als Phantastisch erkannt? Wann wird es eher/weniger erkannt und wann positiver/negativer bewertet? Zu welchen Musikstilen scheint das Phantastische eher zu passen. Erzeugen phantastische Videos andere Stimmungen als realistische? Bleiben Sie eher im Gedächtnis? Werden Sie als gefährdender als realistische Videos eingestuft? Wirken Sie sich auf die Gefühlswelt der Rezipienten aus? All diese Fragen, sowie dominante Wirkungsfaktoren auf Rezipienten- und Kommunikatseite werden versucht zu klären.

Die genaue Fragestellung kann im Anhang nachgelesen werden.

VIII.2.1 Rezipientenpersönlichkeit und Umfeld

In meiner Studie interessierten mich mögliche Unterschiede in der Bewertung aufgrund der Persönlichkeitsmerkmale Introversion und Extraversion. Die Einstufung der Teilnehmer basierte auf der subjektiven Selbsteinschätzung, da ein zusätzlicher Persönlichkeitstest,

etwa nach Eysenck, zu aufwendig gewesen wäre und diese Frage nur am Rande des Forschungsansatzes stand. Dennoch erscheinen die Ergebnisse interessant, da bisher noch nicht untersucht. Sie sollten jedoch in einer isolierten Studie mit umfassendem Persönlichkeitstest nochmals überprüft werden.

VIII.2.1.1 Profil der Teilnehmer

Die Studie wurde in den Monaten März und April 2013 durchgeführt. Es nahmen insgesamt 169 Menschen teil, davon 86 Frauen und 83 Männer, das Geschlechterverhältnis war demnach relativ ausgewogen. Das Bildungsniveau war sehr hoch, etwa 68% waren Akademiker oder Studenten.

Höchste abgeschlossene Ausbildung

Antwort	Anzahl	Prozent
Hauptschule / Berufsschule / Lehre	20	11.8%
AHS /BHS	26	15.4%
Universität	78	46.2%
Derzeit Schüler	7	4.1%
Derzeit Student	38	22.5%
Keine abgeschlossene Ausbildung	0	0.0%

Die jüngsten Teilnehmer waren zwischen 14 und 18 Jahre alt, die ältesten über 50.

Alter der Teilnehmer

Antwort	Anzahl	Prozent
unter 14 Jahre	0	0%
14-18 Jahre	8	4.7%
19-30 Jahre	93	55.1%
31-40 Jahre	39	23.1%
41-50 Jahre	10	5.9%
über 50 Jahre	19	11.2%

Demnach waren die meisten Teilnehmer im Alter zwischen 19 und 40 Jahren.

Die überwiegende Mehrheit (ca. 76,3%) gab an, nicht religiös oder unentschlossen zu sein (98 Personen, ca. 58% nicht religiös und 31 Personen, ca. 18,3% unentschlossen) Lediglich etwa 23% (40 Personen) bezeichneten sich selbst als religiös. 120 Personen (ca. 71 %) führten an, keine Kinder zu haben, 49 Personen (ca. 29 %) gaben an, Kinder zu haben. 94 Personen (ca. 55,6%) führten an, eher introvertiert zu sein, 75 Personen (ca. 44,4%) gaben an, eher extrovertiert zu sein. Das Verhältnis war damit relativ ausgewogen. Ein, laut Hertha Sturm, überwiegender Anteil an extrovertierten Personen konnte zumindest innerhalb dieser kleinen Teilnehmergruppe nicht ermittelt werden. 102 Teilnehmer (ca. 60,4%) gaben an, eher rebellisch zu sein, 67 (ca. 39,6%) gaben an, eher konservativ zu sein. Rebellische oder konservative Einstellung hängt demnach nicht zwingend mit den Persönlichkeitsmerkmalen, introvertiert und extrovertiert zusammen. Rebellische/konservative Einstellung scheint jedoch mit dem Bildungsgrad der Teilnehmer zusammenzuhängen. Akademiker scheinen besonders rebellisch zu sein. AHS Absolventen und Studenten weisen dagegen beide Richtungen etwa gleich stark auf.

VIII.2.2 Beurteilung der einzelnen Clips

Eine offene Frage mit freier Texteingabe sollte klären, was die Teilnehmer in den phantatsischen Inhalten sahen bzw. wie sie sie gewichteten. Diese Frage war freiwillig zu beantworten. Allgemein ist zu bemerken, dass die Bereitschaft, auch diese offene Frage nach dem Inhalt des Clips frei zu beantworten, sehr hoch war. Die Bereitschaft schien aber von der Beschaffenheit des jeweiligen Clips und der Möglichkeit der Verbalisierung abzuhängen.

Mittels eines Polaritätenprofils sollten die Teilnehmer jeweils eines per Zufallsgenerator bestimmtes Video einordnen. Damit sollte ermittelt werden, wie unterschiedliche Kategorien phantastischer Videos bewertet werden, welche Strukturen die Bewertung verbessern und welche sie verschlechtern, ob rationales Verständnis ein wichtiges Kriterium darstellt oder nicht, was als spannend empfunden wird und was nicht. Außerdem sollte eruiert werden ob Phantastik und Sexyness kombinierbar sind oder nicht und woran Rezipienten Phantastik erkennen wollen bzw. welche Reizfaktoren für sie eine starke phantastische Bewertung ausmachen und somit, was für die Teilnehmer Phantastik

ausmacht. Interessant ist dabei, ob man sich eher an bekannten narrativen phantastischen Strukturen orientiert oder an etablierten visuellen Mustern, ob das Phantastische also eher ästhetisch oder narrativ kollektiv verwurzelt ist, bzw. wie die Verortung der Phantastik im Video dessen Bewertung verändert.

Das Gefallen der Videos sollte nach Musik, Video und Zusammenpassen von Musik und Video bewertet werden. Das Video sollte außerdem anhand einer Skala von 1-5 den jeweiligen Adjektiven zugeordnet werden. Folgende Einordnungen waren zu treffen:
a: Friedlich(1) bis Aggressiv/Gewalttätig(5)
b: Eindeutig(1) bis Assoziativ(5)
c: Hässlich(1) - Attraktiv(5)
d: Düster(1) - Heiter (5)
e: Unsympathisch(1) -Sympathisch(5)
f: Nicht sexy(1) - Sexy(5)
g: Langweilig(1) - Interessant(5)
h: Realistisch(1) -Phantastisch(5)
i: Nicht Beängstigend(1) -Beängstigend(5)
Die jeweils höchsten und niedrigsten Teilergebnisse wurden mit grüner (höchstes) und roter (niedrigstes) Farbe hervorgehoben. Zu beachten ist, dass die Frage zum Realitätsbezug und zum Verhältnis von Bild und Musik Mehrfachauswahl zuließ, die prozentualen Angaben werden pro gewähltem Punkt gegeben. Die Ergebnisse wurden auf eine Kommastelle gerundet. Zur Ermittlung der durchschnittlichen Gesamtwertung der Beliebtheit wurde mit den genauen Ergebnissen gerechnet und erst diese dann auf eine Kommastelle gerundet.

VIII.2.2.1 Marilyn Manson - Dope Hat

Das Video erhielt eine eher negative Bewertung, 2,1 für die Musik und 2 für das Video, es wurde als einigermaßen gut zur Musik passend eingestuft. Die durchschnittliche Gesamtwertung liegt bei 2,1 und sagt aus, dass das Video kaum gefallen hat. Dies könnte mit dem Alter des Clips zusammenhängen jedoch auch mit dem grotesken und moralisch anstößigen Charakter des Abnormen und der formalen Überlagerung sowie ungewöhnlicher Kameraführung und Farbgebung. Auch der subkulturelle Charakter der

Musik könnte zur negativen Bewertung beigetragen haben. Insgesamt 30 Teilnehmer bewerteten das Video, davon 17 männlich und 13 weiblich, 4 Hauptschulabsolventen, 2 AHS/BHS Absolventen, 5 Studenten, 1 Schüler und 18 Akademiker.

Der Clip scheint stark zu polarisieren und deutlich extremere Antworten zu bedingen als die anderen Videos der Studie. Die Frauen bewerteten den Clip etwas positiver als die Männer, man kann also hierin keine traditionellen Rollenbilder, z.B. Ablehnung des Hässlichen bei Frauen, feststellen. Männer könnten sich auch durch die homoerotischen Szenen des Clips abgestoßen fühlen. Bei der allgemein höheren Affinität von Männern zu Heavy Metal bzw. Industrial erscheint diese Tendenz trotzdem verwunderlich. Die rebellischen Teilnehmer bewerteten den Clip deutlich besser als die konservativen, Junge bewerteten ihn besser als Ältere, Extrovertierte besser als Introvertierte. Phantastikliebhaber bewerteten das Video etwas positiver. Der Schockrockcharakter und die grotesken Bilder scheinen also eher aufgeschlossene und selbst rebellische Personen anzusprechen, da die Inhalte mit den eigenen Moralvorstellungen besser kompatibel erscheinen als bei konservativen Personen. Hier dürfte sich außerdem das antireligiöse Image der Band auswirken. Die in Studien angedeutete Präferenz für Videos, welche die eigenen Moralvorstellung bestätigen und der eigenen Einstellung entsprechen, wird hier bestätigt. Der Clip wurde als deutlich aggressiv eingestuft, besonders von nicht religiösen Menschen, am wenigsten von Eltern. Der Clip wurde als assoziativ eingeordnet, außerdem als sehr hässlich. Die Ästhetik des Hässlichen scheint allerdings auch mit einer weitgehend negativen Bewertung einherzugehen und keine wie in der phantastischen Kunst häufig beschriebene Angstlust auslösen. Der groteske, fragmentarische Charakter scheint den Clip für dieses narrative Phänomen unzugänglich zu machen. Ebenso scheint die Verbindung von Kindlichem und Horrorästhetik verstörend zu wirken.

Am hässlichsten empfanden den Clip erwartungsgemäß die Konservativen. Dies zeigt deutlich, wie sehr die Moralvorstellungen auch die ästhetische Bewertung beeinflussen kann und oppositionelle Inhalte als noch unattraktiver wahrgenommen werden. Ältere, Religiöse und Konservative stuften den Clip als sehr düster ein, während die Rebellischen ihn deutlich heiterer einstuften. Der Schockrocker Marilyn Manson erfüllt mit dieser Bewertung durchaus die Erwartungshaltung, scheint aber trotzdem, zumindest mit diesem Clip, nicht erfolgreich zu sein. Die von Altrogge beobachtete ästhetisch-moralische Schere zeigt sich hier nicht, moralisch Schlechtes wird auch ästhetisch schlecht bewertet. Das

Video wird als unsympathisch wahrgenommen, wiederum besonders von den religiösen Teilnehmern, am wenigsten von den Rebellen. Das Video wurde als extrem unsexy eingestuft, dies mag mit der unkonventionellen androgynen Aufmachung der Musiker und der Homoerotik im Clip, welche anscheinend eher abstoßend wirken, zu erklären sein nicht mit fehlenden sexuellen Andeutungen. Die Bewertung der Erotik scheint sehr kontextabhängig und konservativ zu sein. Was sexy ist, scheint eindeutig anhand aktueller Schönheitsideale und Verhaltensmuster bestimmt zu werden und die Rezipienten bei diesem Thema sehr empfindlich auf Abweichungen von der Norm reagieren. Der Clip wird als leicht langweilig eingeschätzt, wohl aufgrund fehlender Zusammenhänge. Das Video wird jedoch als sehr stark phantastisch wahrgenommen. Phantastik scheint somit kein Erfolgsgarant eines Clips zu sein und die groteske Phantastik als eher abstoßend und nicht verkaufsfördernd zu wirken.

Der Clip hinterließ offenkundig Ratlosigkeit, nur einige wenige beantworteten die offene Frage mit freier Texteingabe. Der groteske, unzusammenhängende illustrative Charakter sowie die abstoßende Ästhetik scheinen die innere Verbalisierung zu hemmen und die Phantasietätigkeit einzuschränken. Man möchte nicht zu viel über den Clip nachdenken, er hinterlässt damit auch kaum bleibende Eindrücke. Die Wenigen, die die Frage beantworteten, drückten nur ihre Ratlosigkeit über die Inhalte des wohl verwirrenden Clips aus. Die Verwirrung mündete allerdings bei wohl stärkerem erforderlichem Nachdenken über den Clip in eher symbolischen Interpretationen. Der Clip beschäftige sich demnach mit degenerierten Menschen, kindlicher Phantasie, Ungewissheit und Ängsten. Andere meinten, das Video wäre bloße Provokation, Aneinanderreihung möglichst schockierender, aussageloser Bilder und lebensfern. Kaum jemand bezog sich auf konkrete visuelle Inhalte, wie die Oompa Loompas oder das Boot am Blutfluss. Die verwirrenden Inhalte scheinen eine symbolische allgemeine Interpretation oder komplette Verweigerung zu bedingen. Groteske Phantastik scheint also, ringt man sich zu einer Verbalisierung durch, als Allegorie für allgemeine große Themengebiete, dienen. Das Konkrete wird hier nicht verbalisiert, das Antwortverhalten bleibt eher abstrakt ikonisch oder generalisierend und damit analog zu Altrogges Theorie der Bewertung nicht-narrativer Clips. Der fehlende Zusammenhalt der Bilder wird in der Verbalisierung hergestellt, diese jedoch von vorne herein stark erschwert.

43,3% der Teilnehmer stuften das Video als gesellschaftskritisch ein, 36,7 % als lebensfern und 36,7% als Metapher. Dies ist erstaunlich, deutet aber auf eine prinzipielle Auslegung negativer Inhalte als Kritik an dem Dargestellten hin, welche wohl vor allem mit dem hohen Bildungsgrad der Teilnehmer zu erklären ist. Die Hauptschulabsolventen stuften das Video nicht als gesellschaftskritisch sondern eher als lebensfern ein. Ein erhöhter Bildungsgrad scheint also generalisierende Antworten und einen Realitätsvergleich des medial Dargebotenem, bedingen. Ist der Bildungsgrad hoch, wird das Gesehene eher in einen realen Kontext eingebettet und auf seine Tauglichkeit als Kommentar zur Lebenswirklichkeit geprüft. Gebildetere Menschen scheinen Phantastik, zumindest diese spezielle groteske Form realistischer auszulegen als weniger gebildete Menschen, welche diese Art von Musikvideos als lebensfern akzeptieren, ohne reale Bezüge herzustellen. Vermehrte Kontextualisierung und Psychologisierung des Phantastischen scheint also ein Resultat höherer Allgemeinbildung zu sein. Der Kontext wird gezielt gesucht, Phantastik damit nicht als solche akzeptiert sondern nach einem realen Sinn gesucht. Die Akzeptanz der Phantastik in ihrer eigentlichen phantastischen Gestalt scheint demnach bei Personen mit niedrigerem Bildungsgrad erhöht und somit auch die eskapistische und lebensferne Interpretation des Phantastischen.

Etwa 66,7% der Befragten glauben an eine potentiell gefährdende Wirkung dieses Videos. Damit wurde das Video gefährlicher als alle anderen eingeordnet. Der Faktor eigene Kinder/Kinderlosigkeit spielt dabei keine Rolle, auch andere Persönlichkeitsfaktoren scheinen diese Bewertung nicht signifikant zu beeinflussen.

26,7 % der Teilnehmer denken, dass das Video in ihrem Gedächtnis bleiben wird. Der Faktor Schock und Abschreckung scheint also zu einer schlechteren Einprägung zu führen, zumindest dazu, dass man das Video nicht erinnern möchte. In Anschluss an Brions Studien, welche auf eine seit Leonardo da Vinci verbreitete Grundregel der Pseudologik, des Realismus im Phantastischen, beruhen, scheint tatsächlich nur die innerlogische Phantastik auch die Werbewirksamkeit und Erinnerung zu fördern, nicht aber die groteske Phantastik.

Zum Verhältnis Musik und Video wurde vor allem eine Ablenkung von der Musik durch das Video festgestellt. Es wurde etwas häufiger nur die Stimmung des Clips erinnert, das Verhältnis erinnerter Stimmung oder Einzelbilder blieb aber relativ ausgewogen. Die Ratlosigkeit der Rezipienten scheint allgemein zu einer schlechten Erinnerung sowohl von

Einzelbildern wie auch der Stimmung führen. Die meisten Teilnehmer fanden, ihre Stimmung hätte sich durch das Video nicht verändert, 20% gaben eine Stimmungsveränderung zum Negativen an.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
gesamt	3,8	3,8	2	2,1	1,9	1,2	2,5	4,1	2,7
m	3,9	3,75	2,1	2,3	2	1,3	2,5	4,4	2,6
w	4	4,1	2,1	2,1	1,9	1,2	2,6	4	3,1
introvertiert	3,9	3,7	1,9	1,9	1,8	1,2	2,3	4	2,3
extrovertiert	3,8	3,9	2,1	2,3	1,9	1,2	2,6	4,1	3,1
14-30 Jahre	3,9	4	2,3	2,4	1,9	1,3	2,7	4,2	3,2
ab 31 Jahre	3,75	3,6	1,8	1,8	1,9	1,1	2,3	3,9	2,3
religiös	4,1	3,6	1,9	1,8	1,3	1,1	1,8	3,2	2,2
nicht religiös	4,2	4,4	2,3	2,1	2,3	1,4	2,8	4,5	2,8
unentschlossen	3,8	4,2	1,7	3	2	1,2	3	4,2	3,5
mit Kindern	3,5	3,6	2	1,9	2,1	1,2	2,6	3,9	2,4
kinderlos	4	3,8	2	2,2	1,7	1,2	2,4	4,2	2,9
rebellisch	3,5	3,4	2,5	2,5	2,5	1,4	2,8	4,2	2,8
konform	4,1	4,1	1,7	1,8	1,4	1,1	2,2	3,9	2,7

VIII.2.2.2 Tool – Schism

Das Video wurde eher negativ bewertet, durchschnittlich mit 2,4 für die Musik und 2,5 für das Video. Video und Musik passten durchschnittlich gut zusammen. Das Video erhielt eine durchschnittliche Beliebtheitsnote von 2,4. Damit erscheint auch das zweite Video der Studie mit grotesken Inhalten, wenngleich in diesem Fall nicht formal fragmentarisch, als wenig attraktiv/werbewirksam. Das Video wurde von 22 Menschen, 9 Männern und 13 Frauen - überwiegend unter 30 Jahren - bewertet. 4 Personen kannten das Video zuvor, diese bewerteten das Video sehr gegensätzlich, entweder extrem positiv oder extrem negativ. Die Kenntnis des Clips scheint also ein bereits gefestigteres eindeutigeres Urteil über diesen zu bedingen als die direkte Bewertung nach erstmaligem Sehen. Das ungewöhnliche extreme Video scheint allgemein stark zu polarisieren. Frauen bewerteten

den Clip etwas positiver als Männer. Jüngere bewerteten es etwas besser als ältere Personen. Das Video wurde als leicht aggressiv eingestuft, außerdem als sehr assoziativ. Hier wird wiederum das auf erster Ebene nicht Erklärbare erklärbar gemacht, ein Sinn erzwungen, indem das Gesehene als Metapher für Reales gedeutet wird. Dies scheint nicht nur mit erhöhtem Bildungsgrad der Rezipienten tendenziell anzusteigen, sondern auch mit stärkerer Phantastik im Kommunikat. Lässt sich nichts mehr direkt auf die Realität beziehen, dann wird immer stärker nach Metaphern gesucht, da man ein sinnloses Kommunikat nicht akzeptieren möchte. Nur die Teilnehmer über 30 empfanden das Video als eindeutig. Das Video wurde als sehr hässlich eingestuft, vor allem von Frauen und religiösen Personen. Das Video wird trotz höherer Werte bei Aggressivität und Hässlichkeit von den Frauen positiver beurteilt. Wie schon bei dem Marilyn Manson Clip scheint, entgegen der Erwartungen hier eine höhere Toleranz bei Frauen verorten zu sein. Religiöse Menschen empfanden das Video als besonders hässlich während die männlichen Teilnehmer neutral, weder hässlich noch attraktiv werteten. Das Video wurde als düster wahrgenommen, besonders stark von nicht religiösen Menschen. Hier scheint die Farbgebung, sowie unverständliche, invasiv körperliche Inhalte ausschlaggebend zu sein. Das Video wurde als eher unsympathisch empfunden, nur Eltern empfanden es als eher sympathisch. Der Clip wurde als sehr unerotisch empfunden, besonders von den religiösen Teilnehmern. Er scheint in diesem Bezug, wie schon der Marilyn Manson Clip, nicht den streng definierten und sensiblen Normen der Sexualität zu entsprechen. Personen über 30 empfanden den Clip als sehr interessant, religiöse Personen empfanden ihn als eher uninteressant. Bei höherem Gefallen und näherer Beschäftigung wird dieser schwieriger zugängliche Clip erst interessant, er lädt jedoch nicht auf erster Ebene zu einer Beschäftigung ein. Vor allem mit dem Alter scheint der Wille zur intensiveren Beschäftigung mit dem abnormen künstlerischen Video zu steigen und das Video eher in einen künstlerischen als wirtschaftlichen bzw. unterhaltenden Kontext gesetzt und danach bewertet zu werden. Der Clip wurde als phantastisch eingestuft, nur die Personen über 30 Jahre empfanden ihn als eher realistisch, dies mag mit der metaphorischen Interpretation zusammenhängen. Das Video wurde als beängstigend empfunden, von Frauen stärker als von Männern. Der Clip zeigt deutlichere Bewertungsunterschiede bei den Geschlechtern und Altersgruppen als die übrigen Clips, auch die religiöse Orientierung der Teilnehmer scheint eine große Rolle zu spielen.

Die Auswertung der offenen Fragestellung ergab, dass auch die Wenigen welche zu einer Verbalisierung des verstörenden Gesehenen fähig waren, die Monster des Clips schwer einordnen konnten. Sie wurden als Aliens, Mutanten oder humanoide Wesen bezeichnet. Der ungewöhnliche, poetische Charakter des Videos scheint wiederum zur allegorischen Interpretation einzuladen. Unbekannte, uneinordenbare Bilder werden demnach ähnlich dem Grotesken potentiell symbolisch gedeutet. Das Video soll sich, laut den Teilnehmern mit den Themen Beziehung, Fressen und Gefressen-Werden, Liebe, Schmerz, Einsamkeit, Kreation neuer Lebensformen usw. befassen. Hinter den phantastischen Bildern werden also grundlegende menschliche Themen vermutet. Die Antworten fielen teils poetisch, angelehnt an den Charakter des Videos, aus. Die Form der Verbalisierung scheint vom Charakter des Videos abhängig, es kommt vor allem zu extern bezogenen generalisierenden Antworten.

50% der Teilnehmer empfanden das Video als metaphorisch, dies deckt sich mit den freien Antworten. 36,4% empfanden es als gesellschaftskritisch.

45,5% sahen in dem Video eine potentielle Gefahr für Kinder Jugendliche und labile Persönlichkeiten. Diese Personen waren vorwiegend weiblich.

63,6% dachten, sie würden das Video im Gedächtnis behalten, der ausgefallene phantastische Charakter scheint hier also zu wirken. Da das Groteske sich nicht auf formaler Ebene befindet, scheint dieser Clip trotz phantastischer situativer Narration deutlich besser erinnerbar als die auch formal grotesken Bilder des Marilyn Manson Clips. Der Clip scheint besser auf Reales zu beziehen und damit besser erinnerbar zu sein.

Die meisten denken, dass das Musikerleben durch das Video intensiviert wird, außerdem bleibt dadurch die Musik besser im Gedächtnis. Das Video scheint also zur Musik zu passen und damit die Erwartungshaltung an die multimedial agierende Band erfüllt. Der Charakter der Musik, das Abnorme und abstrakt Avantgardistische scheint durch das Video ergänzt zu werden. Der Clip scheint demnach eher kunstaffine Personen anzusprechen und nicht besonders alltagstauglich zu sein.

Bei 45% der Teilnehmer änderte sich die Stimmung durch das Video, jedoch fast ausschließlich zum Negativen. Die Stimmung scheint hier intensiver zu wirken als bei fragmentarischen Videos und eher übernommen zu werden. Stimmung und Einzelbilder werden gleichermaßen erinnert. Es scheinen also sowohl einprägsame Bilder als auch eine stark empfundene Stimmung vorhanden zu sein.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
gesamt	3,2	4	2,3	2,2	2,6	1,8	3,2	4,1	3,4
m	2,9	3,9	3	2,4	2,9	2	3,4	4,1	2,6
w	3,4	4	1,8	2	2,5	1,6	3	4,1	3,9
introvertiert	3,1	4,2	2,7	2,6	2,7	1,9	3,5	4,3	3,2
extrovertiert	3,3	3,7	1,8	1,8	2,5	1,6	2,8	3,9	3,6
14-30 Jahre	3,2	4,3	2,3	2,1	2,4	1,7	2,9	4,6	3,3
ab 31 Jahre	3	2,5	2	2,5	3,5	2,3	4,3	2	3,5
religiös	3,3	3	1,7	2	2	1	2,7	3	3
nicht religiös	3,1	4,4	2,4	1,7	2,8	1,8	3,1	4,7	3,4
unentschlossen	3,4	3,4	2,4	3,6	2,6	2,2	3,8	3	3,6
mit Kindern	3	3,2	2,7	2,5	3,8	2	4,3	3	3,5
kinderlos	3,3	4,3	2,1	2,1	2,2	1,7	2,8	4,5	3,3
rebellisch	3,1	3,9	2,3	2,3	2,8	1,9	3,5	3,9	3,5
konservativ	3,4	4,1	2,3	1,9	2,3	1,4	2,4	4,6	3,1

VIII.2.2.3 Kerli - Walking on air

19 Teilnehmer bewerteten das Video zu „Walking on air“, 15 davon waren weiblich und 4 männlich. Es waren ausschließlich Studenten, Schüler und Akademiker. Nur eine Person kannte das Video bereits zuvor. Die Musik erreichte eine durchschnittliche Bewertung von 2,7. Das Video wurde durchschnittlich mit 2,9 bewertet, also etwas positiver als die Musik. Es ergibt sich eine durchschnittliche Gesamtnote von 2,8. Ob das Video zur Musik passe wurde durchschnittlich mit 3,2 bewertet. Ältere Personen ab 31 bewerteten Musik und Video positiver (Musik:3,3 Video 3,3) als Personen zwischen 14 und 30 Jahren (Musik 2,3 Video: 2,7) Popmusik scheint trotz des eher ausgefallenen Videos also die älteren mehr anzusprechen. Männer bewerteten Musik und Video etwas positiver als Frauen, man könnte hier den Einfluss der knappen Kleidung der Sängerin vermuten. Meist wurden Musik und Video ähnlich bewertet, es gab aber auch Teilnehmer, welche zwar die Musik mochten aber das Video nicht und umgekehrt. In einer freien Texteingabe zum Inhalt des Videos schrieben fast alle Teilnehmer etwas zu dem Video, die Verbalisierung des

visuellen Inhalts scheint also relativ leicht möglich gewesen zu sein. Dies mag an den eindeutigen logisch unlogischen Bildern des Videos liegen. Die Objekte waren nicht grotesk sondern aus der Alltagswelt entnommen und lediglich anders kombiniert. Diese Art der rein kombinatorischen Phantastik scheint leichter nachvollziehbar zu sein. Auch die Musik unterstützt einen fröhlich belanglosen Charakter. Die meisten erwähnten das zentrale Motiv des Videos, die Puppe oder Marionette. Außerdem wurde das Video als surreal, irreal, verkehrte Welt, Traumwirklichkeit betitelt. Einige erkannten düstere, bedrohliche Inhalte. Auch symbolische Inhalte wie Freiheit, Emanzipation und Selbstverwirklichung wurden vereinzelt wahrgenommen. Der Bezug zu Alice in Wonderland wurde nur von einer Person erkannt, erscheint weniger deutlich zu sein als der Schneewittchen Bezug des Rammstein Videos. Die Antworten fielen viel mehr konkret ikonisch aus als bei den grotesken Videos, Einzelbilder konnten besser verbalisiert und erinnert werden. Dies kann auch für den angedeuteten narrativen Inhalt sprechen. Eltern fanden, dass das Video besonders gut zur Musik passt. Jüngere kinderlose Personen nahmen das Video negativer wahr, wohl weil es trotz Phantastik sehr idyllisch konservativ wirkt.

Das Video wurde als friedlich eingestuft, besonders von den männlichen Teilnehmern, außerdem wurde es als assoziativ bewertet, besonders stark von den religiös unentschlossenen. Die Teilnehmer gehen von einer symbolischen Interpretation des Videos aus, wenngleich bei der Texteingabe zum Inhalt des Videos nur sehr wenige wirklich allegorische Antworten kamen. Die Phantastik des Clips scheint also mit metaphorischer Interpretation assoziiert werden, selbst wenn diese dann letztendlich nicht erfolgt. Hier scheint es eine Diskrepanz zwischen erster Auffassung und Weiterverarbeitung der Inhalte zu geben.

Das Video wurde als neutral, weder hässlich noch attraktiv eingestuft, demnach scheint die Attraktivität der Sängerin wohl nicht ausschlaggebend für die positivere Bewertung seitens der männlichen Teilnehmer gewesen zu sein. Das Video wurde als eher düster wahrgenommen. Die religiös unentschlossen Teilnehmer empfanden das Video als besonders sexy, während es ansonsten durchschnittliche, neutrale Werte erhielt. Das Video wurde als stark phantastisch interpretiert. Die Interpretation der Teilnehmer deckt sich also in diesem Punkt mit meiner strukturellen Analyse, welche dem Video auch den höchsten

erreichbaren Phantastikgrad zuteilte. Die religiös Unentschlossenen fanden das Video eher langweilig während die männlichen Teilnehmer und die nicht religiösen es eher interessant fanden.

Die Teilnehmer empfanden das Video als lebensfern, 58% wählten dieses Verhältnis des Videomaterials zur Realität. Auch bei dieser Frage wird ein Realitätsbezug, eine metaphorische Interpretation also negiert. Die kombinatorische Phantastik erscheint damit trotz stärkerem Realitätsbezug als unrealistischer als die groteske Phantastik.

37% der Teilnehmer dachten, dass das Video Kinder, Jugendliche oder labile Personen negativ beeinflussen könnte. Diese Personen waren vorwiegend unter 30, weiblich und sahen sich als eher rebellisch, außerdem waren sie kinderlos. Interessant ist, dass gerade die jüngere Generation diese Vermutung vertritt besonders, dass die selbst eher rebellischen eine potentielle Gefährdung für andere sehen. Hier könnte es sich um einen third-person-effect handeln. Die These, dass ältere Personen, vor allem Eltern, eine stärkere Gefährdung für jüngere annehmen, konnte sich an diesem Beispiel nicht bewahrheiten, es ist das genaue Gegenteil eingetreten. Jüngere Personen sehen sich selbst bzw. ihr Umfeld gefährdet. Dies könnte an der medialen Präsenz der Studien und Pseudostudien zum Thema Medien und Gewalt/Sexualität liegen. Offenkundig wird dadurch das Bewusstsein der Jüngeren sehr viel mehr geschärft als bei der Älteren.

58% der Teilnehmer fanden das Video einprägsam und vermuten, es auch in Zukunft nicht zu vergessen. Dies könnte für eine hohe Werbewirksamkeit und Einprägsamkeit der kombinatorischen ästhetischen Phantastik sprechen.

63% der Teilnehmer fanden, das Video lenke von der Musik ab, 42% meinten allerdings, dass dadurch die Musik auch besser im Gedächtnis bleibe. Die visuellen Bilder erscheinen also eindrucksvoll und einnehmend, selbst einprägsamer als die Musik, welche den üblichen Popkonventionen entspricht. Das auffällige Video sorgt also für eine verbesserte Erinnerungsleistung an Musik und Video, wobei die Musik allerdings eher zur Nebensache wird. Die Stimmung der Teilnehmer wurde durch das Video kaum beeinflusst, lediglich 11% gaben eine Veränderung zum Negativen an. Das Video scheint also keine konkreten übertragbaren Stimmungen zu enthalten bzw. bei Nichtgefallen eine negativere Stimmung zu erzeugen.

In der Bewertung traten keine signifikanten Unterschiede zwischen Viel- und Wenigsehern von Musikvideos auf, lediglich eine leicht positivere Bewertung der Vielseher ist zu

beobachten, während die negativsten Bewertungen vor allem von selten rezipierenden Menschen kamen. Die Vertrautheit mit den Konventionen des Mediums, dem Alogischen Fragmentarischen scheint also eine etwas größere Offenheit gegenüber den phantastischen Inhalten zu bewirken.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
gesamt	2,4	4	3	2,6	3	3	3,2	4,5	3
m	1,7	4,5	3	2,5	3,25	3,2	3,7	4,5	2,25
w	2,6	3,9	3	2,6	3	2,9	3	4,5	3,3
introvertiert	2,6	4	3,1	2,8	3,2	2,9	3,3	4,1	3,2
extrovertiert	2,4	3,9	3	2,4	3	3	3	4,7	2,9
14-30 Jahre	2,6	3,9	3	2,5	3	2,6	3,4	4,4	3,4
ab 31 Jahre	2	4,5	3	2,8	3,2	3,8	2,8	4,7	2,3
religiös	2,6	3,7	3,1	2,7	3,3	2,7	3,3	4,4	3
nicht religiös	2,1	3,8	3,1	2,4	3,4	2,4	3,7	4,1	3
unentschlossen	2,7	4,75	2,75	2,75	2,25	4,25	2	5	3,25
mit Kindern	2	4,25	3,25	2,25	3,25	4	2,75	4,5	2,25
kinderlos	2,5	4	3	2,6	3	2,7	3,3	4,5	3,3
rebellisch	2,5	3,9	3,1	2,6	2,9	3,2	3,1	4,5	3,1
konform	2,3	4,3	3	2,6	3,3	2,7	3,4	4,4	3

VIII.2.2.4 Eminem - Crack a bottle

Keiner der Teilnehmer kannte das Video zuvor. Es scheint vor allem im US-amerikanischen Raum populär gewesen zu sein. Musik und Video wurden eher negativ bewertet, die Musik gesamt mit 2,3, das Video mit 2,5, gesamt könnte man eine Note von 2,4 annehmen. Das Video schien mit 3,2 durchschnittlich gut zur Musik zu passen. Von Männern wurde es leicht positiver bewertet. Religiöse Personen bewerteten die Musik besonders negativ, dies könnte an den Hip Hop Klischees mit sexuellen Anspielungen und Schimpfwörtern liegen, aber im deutschen Sprachraum wahrscheinlich vor allem mit dem Image des Genres und dem eher harten, rauen Charakter.

Das Video wurde als leicht aggressiv bewertet, wobei religiöse Personen es als aggressiver einstuften als andere. Es scheint trotzdem weniger aggressiv und beängstigend zu sein als die grotesken Videos. Die formale Ebene des Clips scheint sich hier auf die wahrgenommenen Eigenschaften auszuwirken. Die groteske Form scheint Gefahr zu symbolisieren, während die narrative durch klare Strukturen harmloser erscheint. Das Video wurde als eher assoziativ bewertet, außerdem als eher hässlich. Besonders die Introvertierten empfanden das Video als hässlich, während es Extrovertierte und Personen mit Kindern als attraktiver - mit beinahe 1 Punkt mehr - bewerteten. Das Genre scheint allgemein eher extrovertierte Menschen anzusprechen. Dies mag eventuell an einer aufgeschlosseneren Einstellung gegenüber Sexualität liegen. Auch Jüngere und Ältere weisen hier wiederum gleiche Unterschiede auf wie in den anderen Videos, eine scheinbar konservativere Einstellung der Jüngeren gegenüber dem Thema Sexualität.
Das Video wurde als weder friedlich noch aggressiv eingestuft, die höchsten Werte bezüglich Aggressivität gaben religiöse Personen. Allgemein ist eine Tendenz Richtung assoziativer Interpretation des Videos zu bemerken, die religiös Unentschlossen tendierten dagegen eher zu einer Eindeutigkeit des Clips. Die schwächere metaphorische Einstufung könnte mit dem geringeren Phantastikgrad zusammenhängen. Der Clip wurde als eher hässlich bewertet, besonders von den Introvertierten. Das Video wurde als düster angesehen, besonders stark von den jüngeren Teilnehmern. Inhalte wie Gewalt und psychische Krankheit scheinen auf diese Personen abschreckender zu wirken. Das Video galt als unsympathisch, besonders bei den Jüngeren, ältere Personen bewerten mit beinahe einem Punkt mehr an Sympathie. Das Video wurde als nicht besonders sexy und eher langweilig wahrgenommen. Phantastik scheint also weder der vorhandenen Erotik des Videos noch der aufregenden Gestaltung dienlich zu sein. Dies mag mit dem Widerspruch der Erwartungshaltung bezüglich eines Hip Hop Videos zusammenhängen. Es besteht eine leichte Tendenz hinsichtlich der Einordnung als phantastisch, allerdings schwächer als bei etwa dem Kerli Video, dies deckt sich mit meiner strukturellen Analyse, welche dem Video mittlere Phantastikwerte zuteilte. Religiös Unentschlossene empfanden das Video als beängstigend, ansonsten erhielt es in diesem Bereich neutrale Werte.

Die freie Texteingabe lässt auf eine direkte Interpretation schließen. Die Themen Alkohol und psychische Krankheit wurden als zentral wahrgenommen. Die meisten Teilnehmer

(68,7%) interpretierten das Video als gesellschaftskritisch, außerdem wurde von 65,6% der Teilnehmer ein metaphorischer Realitätsbezug vermutet. Das Video wird damit deutlich lenbensnäher eingestuft als das Kerli Video, es wird trotz Phantastik in Bezug zur Lebenswirklichkeit gesehen. Der Spielraum Straße und Slum suggeriert kritischen Realitätsbezug, Farbgebung und konkrete Inhalte entsprechen keiner träumerischen ästhetischen Phantastik sondern eher dem Einbruch des Phantastischen in die reale Welt. 50% der Teilnehmer vermuteten negative Auswirkungen des Videos auf Kinder Jugendliche und psychisch labile Personen. Dies ist wohl dem Anteil an Gewalt, Alkoholkonsum und Sexualität im Clip zuzuschreiben. 37,5% der Teilnehmer dachten, dass sie das Video im Gedächtnis behalten werden. Damit scheint das Video mit geringerem Phantastikanteil deutlich schlechter einprägsam als das Video von Kerli mit höherem Phantastikanteil. Für die Beziehung von Ton und Bild des Videos herrscht Uneinigkeit, wenngleich eine stärkste Tendenz (37,5%) Richtung der Aussage, dass das Video von der Musik ablenke, besteht, 31,3% dachten auch, dass der Musikinhalt durch das Video verdeutlicht wird. Der höhere Realitätsbezug des Videos wird demnach mit einer Verdeutlichung der Musik im Bild verbunden. Die Stimmung der Teilnehmer wurde bei 25% verändert, meist negativ. Bei dem Kerli Video fühlten sich lediglich 10% nach Sichtung des Videos anders als zuvor.

40,6% der Teilnehmer gaben an, sich nur an Einzelbilder zu erinnern. Der Clip scheint durch seine Narrativik die Wahrnehmung in Einzelbildern aufgrund besserer Aufnahme zu bedingen. Ähnlich wie bei dem Kerli Video wird von kaum jemandem angegeben, dass er sich nur an die Stimmung des Videos erinnern kann. Vielseher bewerteten das Video etwas besser als Wenigseher, besonders scheint die Musik weniger zugänglich für Wenigseher zu sein. 60% der Eltern sahen das Video als potentielle Gefährdung an, demgegenüber standen 45% der Kinderlosen, welche das Video als potentielle Gefährdung ansahen. Die aggressive Musik und die Gewaltdarstellungen dürften hier zu einer stärkeren Einschätzung als Gefährdung führen. Hier scheint sich auch die Rezeptionskonvention und die medialen Lesevorschläge für Hip Hop Musik niederzuschlagen, welche allgemein eher als jugendgefährdend gilt.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
gesamt	3,3	3,5	2,3	2	2,3	2,2	2,3	3,5	2,9

m	3,2	3,4	2,5	2,1	2,4	2,5	2,5	3,4	2,6
w	3,4	3,5	2,1	1,9	2,1	1,9	2,2	3,5	3,2
introvertiert	3,3	3,6	1,9	1,9	2,2	2,3	2,3	3,7	3
extrovertiert	3,3	3,3	2,8	2,14	2,4	2,1	2,4	3,2	2,8
14-30 Jahre	3,4	3,3	2	1,8	1,9	2,3	2,2	3,6	3
ab 31 Jahre	3,3	3,8	2,7	2,3	2,8	2,2	2,6	3,3	2,8
religiös	3,7	3	2,5	2	2,2	1,8	2	3	2,8
nicht religiös	3,2	3,7	2,2	2,1	2,3	2,2	2,3	3,6	2,7
unentschlossen	3	2,8	2,3	2	2,3	2,8	2,8	3	4,3
mit Kindern	3,1	3,6	2,8	2,6	2,6	2,1	2,2	3,6	2,7
kinderlos	3,5	3,4	2	1,8	2,1	2,3	2,4	3,4	3
rebellisch	3,2	3,5	2,5	2,21	2,32	2,3	2,2	3,6	2,6
konform	3,6	3,4	2	1,8	2,15	2,2	2,6	3,31	3,3

VIII.2.2.5 Jennifer Lopez – On the floor

40 Personen bewerteten diesen Clip, davon 23 männlich und 17 weiblich, 11 AHS/BHS Absolventen, 4 Hauptschulabsolventen, 7 Schüler und 18 Akademiker. Die Musik wurde gesamt mit 2,7 bewertet, ebenso das Video. Das Video passte einigermaßen gut zur Musik. Die Musik wurde von konservativen Menschen besonders hoch bewertet, um 0,8 besser als der Durchschnittswert. Popmusik mit konventionellem Performancevideo scheint den Konventionen des Musikvideos, entsprechend, ein konservatives Beispiel des Mediums zu sein. Frauen bewerteten das Video etwas positiver als Männer. Dies mag mit einer Identifikation mit der Sängerin zusammenhängen, welche sich als starke, sexy Frau inszeniert, eventuell auch nur mit der Atmosphäre des Clips. Besonders ablehnend stehen der Musik jüngere und rebellische Personen gegenüber, dies entspricht der Erwartungshaltung, dass Popmusik eher für konservativere Menschen, welche nicht auffallen wollen und mit dem Strom schwimmen, passend ist. Das Video wurde als weder düster noch heiter bewertet, wobei es mit seinen Tänzen und der Partyatmosphäre wohl eigentlich eine fröhlich ausgelassene Stimmung zu verbreiten sucht. Das Video wirkte immerhin nicht beängstigend, wurde jedoch als eher unsympathisch bewertet, eventuell wegen der überheblichen Posen der Darsteller und der Prahlerei mit Luxusgütern. „On the floor“ galt jedoch als eher sexy, besonders der Erotikauffassung der Konservativen scheint

diese zur Schau Stellung des Sexuellen zu entsprechen. Es scheint die mittlerweile anerkannte konventionelle Form des Ausdrucks von Sexyness zu sein, in knappen Kostümen auf einer Party zu tanzen.

Das Video wurde als eher langweilig empfunden, während religiöse Personen es am positivsten/interessantesten bewerteten. Es wurde als eher phantastisch eingeordnet. Diese Einschätzung überrascht und ist wohl mit der grundlegenden Annahme, dass Musikvideos ein phantastisches Medium sind, einhergehend bzw. mit der Unkenntnis einer Definition des Phantastischen und dessen Abgrenzung vom Fiktiven. Das Video ist nämlich durchaus fiktiv, präsentiert eine ideale Partyatmosphäre, eine rein fröhliche unechte Stimmung, perfekte Körper und Tanzschritte, den perfekten, unrealistischen Moment, welcher mit dem Song verknüpft werden soll. Das Video wurde als nur 0,1 Punkte weniger phantastisch als das Eminem Video eingestuft, obwohl es keinerlei phantastische Elemente beinhaltet.

62,5% stuften den Realitätsbezug des Videos als reine Unterhaltung ohne Realitätsbezug ein. 22,5% vermuteten eine gesellschaftskritische Haltung. Diese Minderheitsinterpretation ist auf eine negative Auslegung des Inhalts zurückzuführen, welche diesen als Kritik durch Übertreibung des Dargestellten ansieht. Allgemein scheint die fehlende Phantastik auch mit der fehlenden metaphorischen Interpretation verbunden zu sein. Das Video gilt als belanglos. 52,5% vermuteten potentielle negative Auswirkungen auf Kinder, Jugendliche und psychisch Labile. Unter den Eltern sind es lediglich 31%. Bei den unter 30 Jährigen sind es 63%, welche eine potentielle Gefährdung vermuten.

Nur 17,5% der Teilnehmer dachten, das Video im Gedächtnis zu behalten. Dies bekräftigt die These der höheren Auffälligkeit und Einprägsamkeit der Phantastik, zudem kommt der äußerst konventionelle Performancestil des Jennifer Lopez Videos, welcher aus der breiten Masse an Pop Performance Videos nicht heraussticht. 32,5% fanden, die Musik bleibe durch das Video besser im Gedächtnis, 25% sahen das Video als Verdeutlichung des Musikinhaltes an. Prinzipiell herrschte Uneinigkeit bei der Auslegung der Verbindung von Musik und Bild.

35% gaben an, dass sich ihre Stimmung durch das Video verändert habe und zwar meist (61% der Stimmungsänderungen) zum Positiven. Hier scheint also die Intention des Videos, die Verknüpfung des Songs, mit einer positiven Partystimmung zu wirken, und auch tatsächlich positive Stimmungen auszulösen. Das Video scheint sich demnach mehr

auf die Stimmung der Rezipienten - und vor allem positiver als die phantastischen Videos - auszuwirken, zumindest scheint es besser einordenbar und emotional verarbeitbar zu sein, während die phantastischen Videos eher die kognitive Verarbeitung bedingen. Zudem geben die Teilnehmer häufiger an, sich nur an die Stimmung des Clips zu erinnern (30% der Befragten), Einzelbilder scheinen bei dem Performance Clip weniger einprägsam oder aussagekräftig. Vielseher bewerteten das Video leicht positiver als Wenigseher, was mit einer generell positiveren Einstellung gegenüber dem Medium zu erklären ist. Die offene Frage nach dem Inhalt des Videos ergab, dass der Grundinhalt eine Party mit sexy tanzenden Menschen im Vordergrund stand, darüber hinaus wurde das Video häufig als Werbung der platzierten Marken BMW und Swarovski interpretiert. Musikvideo und Werbung scheinen sich in dem Clip mehr zu überschneiden als üblich, der Clip versucht nicht nur für seine Musik sondern auch für andere Konsumgüter zu werben. Diese sollen als Statussymbole der Stars aufgefasst werden und dadurch mit Luxus und ausgelassener Partystimmung assoziiert werden. Die Marken Swarovski und BMW wurden im Nachhinein erinnert, die Werbung scheint also wirksam. Das Video scheint wenig Optionen für eine symbolische Interpretation zu bieten und auch keine direkte Gesellschaftskritik zu enthalten, Kommentare bleiben an der Oberfläche. Der Inhalt wurde als oberflächlich und sinnfrei eingestuft.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
gesamt	2,8	2,6	3,5	3	2,6	3,6	2,5	3,4	2,1
m	2,9	2,7	3,5	2,9	2,6	3,7	2,4	3,6	2
w	2,7	2,4	3,5	3,2	2,7	3,4	2,7	3,2	2,1
introvertiert	2,8	2,8	3,7	3,2	2,6	3,7	2,4	3,5	2,2
extrovertiert	2,8	2,2	3,3	2,8	2,7	3,4	2,7	3,3	1,9
14-30 Jahre	2,7	2,2	3,3	2,8	2,5	3,5	2,5	3,3	1,7
ab 31 Jahre	2,9	2,8	3,7	3,1	2,7	3,6	2,5	3,5	2,3
religiös	2,7	2,8	3,8	3,1	3	3,7	2,9	3,8	1,9
nicht religiös	2,8	2,5	3,5	2,9	2,4	3,5	2,4	3,2	2
unentschlossen	3	2	3	3	2,8	3,3	2,3	3,3	2,5
mit Kindern	2,6	2,7	3,7	3,2	3,1	3,8	2,5	3,5	1,9
kinderlos	2,8	2,4	3,3	2,8	2,3	3,4	2,4	3,2	2

rebellisch	2,8	2,4	3,5	2,9	2,4	3,3	2,5	3,4	2,3
konform	2,7	2,8	3,6	3,2	3	4,1	2,6	3,4	1,6

VIII.2.2.6 Rammstein – Sonne

25 Teilnehmer bewerteten diesen Clip, davon 13 männlich und 12 weiblich, 9 Akademiker, 8 Studenten, 6 mit Hauptschulabschluss und 2 mit AHS/BHS Abschluss. Die Musik wurde mit 3,2 beurteilt, das Video mit 3,4, es schien durchschnittlich bis gut zur der Musik zu passen. Es erhielt eine Gesamtnote von 3,3. Männer bewerteten es etwas besser als Frauen, nicht religiöse Personen besser als religiöse. Vielseher bewerteten das Video positiver als Wenigseher. Phantastikliebhaber bewerteten es positiver als andere. Die positive Bewertung ist allerdings auch damit zu erklären, dass sehr viele Phantastikliebhaber (68%) mitstimmten.

Das Video wurde als eher aggressiv eingeordnet, konservative und religiöse Menschen stuften es als aggressiver ein als rebellische und nicht religiöse Menschen. Das Video wurde als assoziativ und nicht eindeutig wahrgenommen, dies verwundet etwas, da die narrative Struktur eigentlich eher für Klarheit stehen sollte. Das Video wurde als leicht attraktiv angesehen, außerdem als sehr düster, besonders von den Konservativen, trotzdem wird es als eher sympathisch wahrgenommen. Die sado-masochistischen Anspielungen und die Brutalität im Video führen hier also nicht zur Unsympathie, wie bei dem Marilyn Manson Video. Es wurde als eher unsexy empfunden, lediglich die Religiösen empfanden es als leicht erotisch. Die Darstellung Schneewittchens scheint also traditionelle Muster anzusprechen. Das Video galt als spannend, was auf die narrative Struktur zurückzuführen ist, welche einen klassischen Spannungsaufbau ermöglicht. Auch die Definition von Spannung scheint damit an klassische narrative Muster gekoppelt. Das Video wurde als phantastisch bewertet. Es galt als eher nicht beängstigend, nur die Eltern stuften es leicht beängstigend ein.

Die narrative Struktur schien gut anzukommen und eine Verbalisierung zu erleichtern, beinahe alle antworteten auf die offene Frage nach dem Inhalt. Es ist das einzige der 6 Videos, bei welchem auch der Songtext hier angegeben wurde. Viele zitierten den Refrain des Songs oder meinten, es drehe sich alles um die Sonne. Dies mag mit dem deutschen Text zusammenhängen, welcher von den vorwiegend deutschsprachigen Teilnehmern

besser verstanden werden konnte. Die Interpretation bezog dadurch den Songinhalt als weitere Ebene mitein.

Das Motiv des Märchens Schneewittchen als kollektives Symbol wurde erkannt und für die Interpretation herangezogen. Als weitere zentrale Motive wurden der Bergbau und der Drogenkonsum erkannt. Es wurde aber auch viel generalisiert, trotz klarer Struktur des Clips. Die Themen seien Leben und Unterdrückung, Erwartungen, Auferstehung, Erlösung, Machtmissbrauch.

Das Video wurde als gesellschaftskritisch und allegorisch angesehen. 64% der Teilnehmer empfanden das Video als gesellschaftskritisch, damit scheint es laut Meinung der Teilnehmer das kritischste der Videos zu sein, 68% nahmen es als metaphorisch wahr. Niemand empfand es als bloße Unterhaltung ohne Realitätsbezug.

Nur 28% dachten, das Video könnte gefährdend wirken. Trotz Gewalt und sexuellen Inhalten wird das Video positiv bewertet und als ungefährlich eingestuft. 80% der Teilnehmer werden das Video, laut eigenen Angaben, im Gedächtnis behalten. Narrative Phantastik scheint eine optimale Erinnerungsleistung zu bedingen.

Nur 24% der Teilnehmer gaben eine Stimmungsveränderung durch das Video an, 66% davon zum Positiven. Die emotionale Beeinflussung scheint nicht ausschlaggebend für die Erinnerungsleistung oder die Bewertung des Clips zu sein. Der positiv bewertete Clip scheint jedoch auch positive Stimmung zurückzulassen. Dies dürfte mit der Macht des Zuschauers über das Kommunikat zusammenhängen. Narrative Strukturen ermöglichen klare Bezugspunkte, Ursache und Wirkung, zudem wird ein bekanntes Motiv in dem Clip schnell erkannt und miteinbezogen. Die Stimmung des Clips wird eher erinnert als Einzelbilder. Denkt man an Altrogges Ergebnisse, dann ist dies durchaus ungewöhnlich.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
gesamt	3,4	4,2	3,2	1,8	3,2	2,8	3,8	4	2,6
m	3,3	4,2	3,3	1,9	3,2	2,6	3,9	4,2	2,3
w	3,6	4,2	3	1,7	3,3	3,1	3,7	3,8	3
introvertiert	3,3	4,2	3,1	1,7	3,2	2,9	3,7	4,3	2,6
extrovertiert	3,8	4	3,3	2	3,5	2,5	3,8	3,3	2,8
14-30 Jahre	3,5	4,2	3,2	1,7	3,3	2,8	3,9	4,2	2,7
ab 31 Jahre	3,3	4	3	2	3	3	3,3	3,7	2,6

religiös	3,8	4	3	1,2	3	3,4	3,4	4	3,2
nicht religiös	3,3	4,3	3,2	2	3,3	2,7	3,9	4,1	2,4
unentschlossen	3,5	3,5	3	1,5	3	2,5	3	3,5	3
mit Kindern	3,8	4	3	2	3,2	2,8	3,8	3	3,2
kinderlos	3,4	4,2	3,2	1,8	3,3	2,9	3,8	4,3	2,5
rebellisch	3,3	4,3	3,3	2,2	3,4	2,8	3,8	3,9	2,4
konform	3,8	4	3	1,1	3	2,9	3,7	4,2	3,1

VIII.2.3 Allgemeine Tendenzen

VIII.2.3.1 Allgemeine Antworten

Einige Fragen der Studie behandelten das allgemeine Nutzungsverhalten von Musikvideos. Es nahmen sowohl Vielseher von Musikvideos als auch Personen, welche normalerweise keine Musikvideos rezipieren teil. Die Verteilung sah wie folgt aus:

Wie häufig sehen Sie Musikvideos?

Antwort	Anzahl	Prozent
Häufig	50	29.6%
Manchmal	57	33.7%
Selten	53	31.4%
Nie	7	4.1%

In einer weiteren Frage wurde nach den persönlichen Präferenzen bezüglich der Grundstruktur der Videos gefragt. Mehrfachauswahl war bei dieser Frage möglich.

Welche Inhalte finden Sie allgemein bei Musikvideos ansprechend?

Antwort	Anzahl	Prozent
Musikperformance und Tanz	85	50.3%
Groteskes / Absurdes / Phantastisches	88	52.1%
kleine Geschichten	121	71.6%
verschiedene Sequenzen ohne Handlung	32	18.9%

Demnach scheinen narrative Videos besonders beliebt zu sein. Performancevideos und phantastische Inhalte waren bei etwa der Hälfte der Befragten beliebt. Die große Nachfrage nach narrativen Inhalten wird von der Musikvideoindustrie nicht beantwortet. Interessant ist, dass gerade von einem bekannt nicht narrativen Medium, wie dem Musikvideo, narrative Inhalte gefragt werden. Der Bedarf an Zusammenhängen und Erklärbarkeit scheint also, zumindest bei den Befragten dieser Studie, weiterhin zu bestehen. Dieses Ergebnis entspricht auch anderen Studien zum Thema.

In einer nächsten Frage wurde gezielt nach bevorzugten Ästhetiken in Musikvideos gefragt. Dabei ist eine deutliche Tendenz hin zu fröhlichen Inhalten erkennbar, auch neutralere Inhalte sind gern gesehen, während sehr düstere, aggressive Inhalte weitgehend abgelehnt werden. Das Freizeitmedium Musikvideo soll anscheinend erfreuen und fröhlich sein, die phantastischen Inhalte scheinen diesem Kriterium jedoch weitgehend zuwiderzulaufen. Die schlechtere Bewertung bei negativen und gewalttätigen Inhalten wird also auch bestätigt. Trotzdem enthalten Musikvideos immer wieder derartige Inhalte, vor allem mit bestimmten Genrekonventionen verbunden.

VIII.2.3.2 Bewertungsfaktoren

Die bedeutendsten Faktoren für abweichende Bewertungen scheinen Geschlecht, Religiosität und Alter zu sein, dagegen spielen die Persönlichkeitsmerkmale für die Videobewertung eine eher untergeordnete Rolle. Die Frage, ob das Video zur Musik passe, wurde immer sehr neutral bewertet und besitzt deswegen kaum Aussagekraft, das gesehene Video wird mit der Musik verknüpft und scheint immer einigermaßen gut zu passen.

Die folgende Tabelle vergleicht die Ergebnisse der 6 Clips gereiht nach Beliebtheit des jeweiligen Clips. Bekanntheit gibt an wie viel Prozent der Befragten das Video bereits zuvor kannten. Gefährdungspotential gibt an, wie viele der befragten Teilnehmer das jeweilige Video als potentielle Gefährdung für Kinder, Jugendliche und labile Persönlichkeiten einstuften. Der zuerst vermutete ausschlaggebende Faktor der Elternschaft oder Kinderlosigkeit erwies sich als irrelevant für die Auslegung des Gefährdungspotentials. Interessant ist, dass Stimmungsänderungen der Rezipienten fast ausschließlich zum Negativen stattfanden und mit schlechten Gesamtbewertungen einhergingen. Einzig das Performance Video von Jennifer Lopez beeinflusste die Stimmung zum Positiven, ist dafür aber wenig einprägsam. Die positive Verknüpfung

gelingt, wird jedoch nicht erinnert. Allgemein stehen die Teilnehmer den Videos sehr kritisch gegenüber und bewerten eher reserviert, dies mag am durchschnittlich sehr hohen Bildungsgrad liegen.

	Beliebtheit	Bekanntheit	Gefährdungs-potential	Phantastik-grad	Einprägsam-keit	Stimmungs-änderung
Rammstein	3,3	56 %	28 %	4	80 %	24 %
Kerli	2,8	5 %	37 %	4,5	58 %	11 %
J. Lopez	2,7	30 %	53 %	3,4	18 %	35 %
Eminem	2,4	0 %	50 %	3,5	38 %	25 %
Tool	2,4	18 %	45 %	4,1	64 %	45 %
M.Manson	2,1	6 %	67 %	4	27 %	20 %

Demnach wurde das einzig narrative Video am positivsten bewertet. Der Bekanntheitsgrad des Videos ist nicht zwingend ausschlaggebend für seine Beurteilung. Das Kerli Video wurde als phantastischstes wahrgenommen. Die Auffassung von Phantastik entspricht demnach der Ästhetik der Bilder und basiert nicht auf narrativen Mustern. Die Definition scheint weiters mit konkreten Bildinhalten verbunden, weniger mit der Gegenüberstellung realistisch versus phantastisch. Dies mag von der Bekanntheit des Fantasy Genres im Film herrühren, welches mit konkreten ästhetischen Idealen verbunden ist. Interessant ist auch die fast gleiche Bewertung des Eminem und Jennifer Lopez Videos, die phantastische Rahmenhandlung des Eminem Clips scheint dabei kaum in die Wertung einzufließen bzw. das Jennifer Lopez Video fälschlich als phantastisch wahrgenommen zu werden. Das Tool Video hat am stärksten auf die Stimmung der Teilnehmer eingewirkt und diese negativ verändert. Obwohl es die meisten phantastischen Inhalte enthält wurde es nicht als phantastischstes Video bewertet, da die Ästhetik nicht den bekannten phantastischen Klischees entspricht. Der Charakter des Anderen, Außergewöhnlichen scheint zu intensiv, um werbewirksam und einprägsam zu sein. Phantastik hat also nur in kleinen Dosen und mit zumindest teils logischer Einordenbarkeit eine positive Auswirkung auf Beliebtheit und Erinnerung. Die phantastischen Clips waren durchschnittlich nicht signifikant beliebter als der nicht phantastische Clip. Phantastik scheint jedoch polarisierend wirken zu können. Die sehr positive Bewertung des Rammstein Clips könnte neben der Form der Narration

auch mit der Erwartungshaltung gegenüber der Band zusammenhängen. Das phantastische Video mit teils Gewalt und Brutalität entspricht der Erwartungshaltung. Der Song war außerdem besonders beliebt. Er wurde bei Livekonzerten den Publikumserwartungen angepasst und scheint den Fans genau das geben zu wollen, was sie von der Band erwarten. Im Gegensatz dazu steht etwa das Eminem Video, welches zwar an der Person Eminem hängt, allerdings für das musikalische Genre sehr ungewöhnlich ist.

Vergleich der wichtigsten Faktoren, Friedlich/Aggressiv, Hässlich/Attraktiv, Düster/Heiter, Nicht sexy/ Sexy, Langweilig/Interessant, Nicht Beängstigend/Beängstigend:

	Aggressivität	Attraktivität	Heiterkeit	Sexyness	Interessantheit	Angstfakator
Rammstein	3,4	3,2	1,8	2,8	3,8	2,6
Kerli	2,4	3	2,6	3	3,2	3
J. Lopez	2,8	3,5	3	3,6	2,5	2,1
Eminem	3,3	2,3	2	2,2	2,5	2,1
Tool	3,2	2,3	2,1	1,8	3,2	3,4
M.Manson	3,8	2	2,1	1,2	2,5	2,7

Der narrative Clip von Rammstein wurde am aggressivsten wahrgenommen, dies mag an der narrativen kontextbezogenen Gewalt liegen, welche besser verarbeitet und analysiert werden kann als illustrative oder situative Gewalt. Der Rammstein Clip wirkt wohl hauptsächlich aufgrund der Musik aggressiv. Eine positive Bewertung hängt nicht mit primär positiv konnotierten Inhalten zusammen, so wird der am aggressivsten und düstersten bewertete Clip am positivsten bewertet. Dies spricht allerdings nicht für eine Verherrlichung des Negativen. Der Kontext wird gerade bei dem narrativen Clip von Rammstein gut erfasst und verbalisiert, er wird zumindest von den Personen mit hohem Bildungsniveau als gesellschaftskritisch angesehen, es werden Analogien erkannt. Vielmehr scheint gerade die erkannte Realitätskritik zu einer positiveren Bewertung des Clips zu führen. Hier scheint also die von Altrogge beobachtete ästhetisch-moralische Schere vorzuliegen.

Der Performanceclip von Jennifer Lopez wirkt am attraktivsten, heitersten, erotischsten, ganz den Intentionen des Clips folgend. Das Tool Video war das beängstigendste. Die Angst des Rezipienten vor den phantastischen Inhalten ist hier präsent. Es bestätigt sich die

Annahme, dass Phantastik mit Erotik nur schwer vereinbar ist. Das Kerli Video versucht diese Verbindung, ist aber dabei auch nicht besonders erfolgreich. Die Schnittfrequenz oder die bpm scheinen sich nicht auf die Einstufung als spannend oder langweilig auszuwirken. Der am wenigsten geschnittene Clip wirkt vielleicht auch deshalb interessant. Der am meisten geschnittene Clip von Jennifer Lopez wirkt nicht besonders interessant.
Die Auswertung zeigt, dass die Interpretationsformen symbolisch, realitätskritisch, realitätsfliehend nebeneinander und kombiniert funktionieren können. Lediglich die komplette Realitätsflucht wird nicht mit Kritik verbunden. Der am phantastischsten empfundene Clip, welcher auf Fantasy Ästhetik zurückgreift, wurde auch am realitätsfernsten interpretiert. Realitätsflucht wird mit bestimmten klassisch phantastischen Ästhetiken verbunden. Inhalte, welche als besonders phantastisch bewertet werden, erscheinen eher ungeeignet zur Realitätskritik.
Die wichtigsten Interpretationsformen der phantastischen Clips sind die als Realitätskritik und Metapher. Phantastik wird immer interpretiert und kaum je als reine Unterhaltung eingestuft. Der phantastische Charakter scheint die metaphorische Interpretation anzuregen. Personen mit höherem Bildungsgrad neigen eher zur metaphorisch realitätskritischen Interpretation, während Personen mit niedrigem Bildungsgrad eher zur Interpretation als Realitätsflucht neigen und sich mehr internen Sinn wünschen
Die Clips von Rammstein, Eminem und Kerli wurden von Männern positiver bewertet, die Videos von Tool, Marilyn Manson und Jennifer Lopez kamen bei Frauen besser an. Religiöse Menschen bewerteten den Clip von Jennifer Lopez besser, nicht religiöse bewerteten die Clips von Rammstein, Marilyn Manson und Eminem besser. Die Videos von Kerli und Tool wurden etwa gleich bewertet.

Betrachtet man alle Videos zusammen, so hielten 48% der Teilnehmer das von ihnen gesehene Video für potentiell gefährdend. Mit einem Wert von durchschnittlich 2,5 wurden die Videos eher negativ reserviert bewertet, dies mag mit einer allgemein kritischen reservierten Einstellung gegenüber dem Medium zusammenhängen. Die Videos schienen eher unbekannt zu sein, nur 20% kannten das jeweilige Video schon zuvor. Diese waren überwiegend unter 30 (69%), das Medium scheint also erwartungsgemäß bei Jüngeren bekannter zu sein. 79% der Teilnehmer sahen sich unabhängig vom Alter als eher

rebellisch. Das Medium scheint unter diesen Menschen bekannter zu sein, also selbst als eher rebellisches junges Medium bewertet zu werden.

Die Persönlichkeitsmerkmale Extraversion/Intraversion scheinen vor allem mit bestimmten präferierten Genres einherzugehen. Introvertierte verteilten im Polaritätenprofil meist durchgängig höhere Werte als Extrovertierte. Dies dürfte mit der in der Wirkungsforschung und Persönlichkeitsforschung beobachteten geringeren Reizschwelle zu verbinden sein. Introvertierte Personen empfinden die Inhalte damit intensiver. Anders verhält es sich lediglich bei Clips mit narrativen Inhalten, welche teilweise bei den extrovertierten höhere Werte erzielten. Der zusammenhänge Charakter scheint das Erregungsniveau niedriger zu halten und damit eher dem Charakter der Introvertierten zu entsprechen. Dies beeinflusste die Bewertung der Clips, das Gefallen jedoch nicht. Die Faktoren Religiosität und konservative Grundeinstellung führen zu weniger Toleranz und stärkerer Wahrnehmung aggressiver und sexueller Inhalte und führen dadurch auch schneller zu negativen Bewertungen des moralisch Anstößigen.

VIII.2.3.3 Musikrichtungen

Es wurde gefragt, zu welchen Musikrichtungen eher phantastische bzw. eher realistische Videos passen würden. Die Teilnehmer konnten anhand einer Skala von 1(=realistisch) bis 5(=phantastisch) auswählen. Elektronischer Musik wurde dabei mit Abstand der größte Hang zur Phantastik zugeschrieben. Dies ist wohl mit ihrer Verbindung zu Drogen und Psychedelik zu erklären und deckt sich in etwa mit meinen Beobachtungen der Strukturanalyse. Die Wahrnehmung der Teilnehmer ist allerdings noch deutlich stärker in die Richtung Phantastik als dies in meiner Untersuchung zu sehen war. Nur 29% der gesichteten Musikvideos im Bereich elektronischer Musik waren phantastisch, wohingegen etwa 77% der Studienteilnehmer die Videos dieser Musikrichtung als eher phantastisch oder stark phantastisch einschätzen. Phantastik scheint in diesem Bereich erwartete Genrekonvention zu sein, dieser jedoch nicht immer zu entsprechen. Für die Musikrichtung Pop werden eher neutrale Videos vermutet, wobei sowohl sehr realistische als auch sehr phantastische Videos eher ausgenommen werden. Dies entspricht einer Wahrnehmung des Pop als durchschnittlich, für die breite Masse, bloß nicht zu außergewöhnlich oder aneckend. Dies deckt sich mit meiner Beobachtung, dass Popvideos

zwar phantastische Inhalte aufweisen, diese aber weniger exzessiv, eher gemäßigt auftreten. Überraschender ist die Einordnung der Musikrichtung Rock Metal, welche in der Strukturanalyse die höchste Anzahl phantastischer Inhalte aufwies. 32% der gesichteten Videos in diesem Musikbereich enthielten phantastische Elemente, womit hier die Tendenz zur Phantastik noch stärker als im Bereich elektronischer Musik wäre. Phantastik scheint mit steigendem Härtegrad der Musik tendenziell vermehrt aufzutreten. Die Studienteilnehmer bewerteten diese Musikrichtung jedoch als eher neutral mit leichter Tendenz zur Phantastik. Etwa 51% der Teilnehmer schätzten die Videos dieser Musikrichtung als eher phantastisch oder stark phantastisch ein. Die Wahrnehmung der Rezipienten bzw. die Erwartungshaltung bezüglich ästhetischer Inhalte in bestimmten musikalischen Genres kann auch die Bewertung beeinflussen. Videos klassischer Musik und Jazzmusik wurden als eher realistisch eingestuft, meine Beobachtungen ergaben hier eine sehr starke Tendenz zu realistischen Performance Videos, bedeutend stärker als von den Studienteilnehmern angenommen. 74% schätzen die Videos von Schlagermusik als sehr realistisch oder eher realistisch ein. In meinen Beobachtungen kam kein einziges phantastisches Schlager Video vor. Tendenziell scheinen die Genrekonventionen also bekannt zu sein. Hip Hop /R'n'B Videos wurden als neutral bis eher realistisch eingestuft. Die Tendenz zu realistischen Videos war in meiner Beobachtung sogar noch etwas stärker, wenngleich es doch auch vereinzelt phantastische Hip Hop Videos gab. Diese Erwartungshaltung kann sich auf die Bewertung des Eminem Clips ausgewirkt haben.

VIII.2.3.4 Phantastikgrad

Eine letzte Frage befasste sich mit den allgemeinen Tendenzen des Mediums Musikvideo bezüglich phantastischer oder realistischer Inhalte. Hier scheint eine Tendenz zur Phantastik vermutet zu werden. Niemand stufte das Medium als hauptsächlich realistisch ein. 41% hielten das Medium für sowohl phantastisch als auch realistisch. 52% stuften das Medium als eher phantastisch bis hauptsächlich phantastisch ein. Dies deckt sich mit meiner ursprünglichen Vermutung. Anscheinend wird beim Musikvideo jedoch mehr Phantastik vermutet als real produziert wird. Diese Erwartungshaltung gegenüber dem Medium mag mit der besonderen Aufmerksamkeit (z.B.: Award Shows) phantastischer Videos zusammenhängen. Auch in Hitlisten und Collections sind sie überproportional häufig vertreten. Sie gelten oft als künstlerisch wertvoller, hochwertiger, interessanter als

die Masse an Performance Videos, welche produziert wird. Nur 16% der von mir gesichteten Videos enthielten jedoch tatsächlich phantastische Inhalte. Die allgemeine Erwartungshaltung gegenüber dem Medium könnte auf eine positivere Bewertung phantastischer gegenüber realistischer Inhalte deuten, da diese mit Qualität assoziiert werden. In der Befragung lagen jedoch als hochgradig phantastisch bewertete Videos sowohl ganz vorne in der Beliebtheitswertung als auch ganz hinten. Phantastik alleine scheint demnach nicht für eine positive Bewertung auszureichen, bedeutender ist der Kontext und die Art, in der sie angewandt wird.

Der in der Strukturanalyse ermittelte Phantastikgrad teilte den Clips von Tool, Marilyn Manson und Kerli den höchsten Grad zu, Eminem einen mittleren Grad und Rammstein einen niedrigen. Das Jennifer Lopez Video enthielt keinerlei Phantastik, wäre also mit 0 zu werten. Kerli, Marilyn Manson und Tool erhielten zwar auch von den Studienteilnehmern sehr hohe Phantastikwerte, allerdings auch das relativ wenig Phantastik enthaltende Video von Rammstein. Phantastik könnte damit für die Teilnehmer eine positiv konnotierte Bewertung sein und deshalb dem positiv wahrgenommenem Video verstärkt zugeschrieben werden. Ein weiterer Grund könnte die bessere Verarbeitung der Phantastik aufgrund der Narrativität und der Bekanntheit des Ausgangsmärchens sein. Märchen können allgemein mit Phantastik in Verbindung gebracht werden, also zu einer höheren Bewertung des Clips führen. Außerdem nehmen die phantastischen Elemente handlungstragenden Charakter ein, was sie über die zeitliche Exposition hinaus für die Narration bedeutend macht. Die positive Konnotation des Phantastischen deutet sich hingegen auch in der zwar einigermaßen hohen aber dennoch nicht herausragenden Phantastikbewertung des phantastischsten Clips von Tool an. Der negativ bewertete Clip wird eventuell deswegen auch als weniger phantastisch eingestuft.
Bekannte, im Musikvideo übernommene Inhalte und Ästhetiken, wurden positiver bewertet (Rammstein, Kerli). Das Musikvideo als „kultureller Kannibale“ scheint gerade in dieser Funktion positiv zu wirken. Der Clip ist ästhetisch imposant, ohne zu sehr auszuschweifen oder Hässliches zu inkludieren. Schöne, geordnete Phantastik ohne Angst als Rezeptionskriterium scheint besonders erfolgreich zu sein. Die Angst als Rezeptionskriterium, welche für die Literatur und den Spielfilm als Angstlust auch zum Erfolg führen kann, wirkt bei den eher zum Zeitvertreib nebenbei gedachten Videoclips

negativ. Die Theorien von Lovecraft und Caillois sind in diesem Bezugspunkt für das Musikvideo wertlos, da hier die Negativität der Angst nicht durch eine Lust am Schaudern aufgelöst wird sondern sich die Angst negativ auf den Unterhaltungsfaktor auswirkt. Eine bereits bekannte Story oder Ästhetik scheint dagegen positiv zu wirken, auch auf die Erinnerungsfähigkeit. Es dürfte eine Scheu vor zuvor Unbekanntem uneinordenbar Phantastischem bestehen, wie sich an der Bewertung des Tool Clips zeigt. Der Eminem Clip funktioniert nach der Caillois Theorie des Einbruchs des Phantastischen, während die übrigen Clips eher die Märchentheorie Tolkiens anwenden. Selbst das narrative Video von Rammstein arbeitet mit der Märchentheorie. Der Einbruch des Phantastischen wirkt im Eminem Video wohl nicht besonders stark, das Video wird als weniger phantastisch als seine märchenhaften Konkurrenten eingestuft. Wie erwartet, scheint also die Theorie von Tolkien passender für das Musikvideo und auch von mehr Erfolg gekrönt.

VIII.2.3.5 Sex und Gewalt

In etwa 19,5% der gesichteten phantastischen Musikvideos sind die Musiker und Protagonisten weiblich, in 69% sind sie männlich, in 11,5% sind es Männer und Frauen. In 2% der phantastischen Videos sind die Musiker selbst nicht im Bild sichtbar. Ein allgemein beobachtbarer Überschuss männlich dominierter, also mit vorwiegend männlichem Personal operierender Musikvideos ist also auch für die Unterkategorie des phantastischen Musikvideos zu beobachten. Ich nehme an, diese Tendenz wird im phantastischen Musikvideo sogar noch intensiviert. Dieser Überschuss männlichen Personals wird von Neumann-Braun und Mikos als Grundlage eines Sexismus im Musikvideo gewertet.

Nur 4% der phantastischen Videos enthielten implizite oder explizite Gewaltdarstellungen, 21,5% enthielten sexualisierte Darstellungen, 6% enthielten Gewalt und Sex in Kombination. Ein verstärkter Zusammenhang von Sex und Gewaltthemen ist also für das phantastische Musikvideo nicht beobachtbar. Sexualisierte Darstellungen scheinen wider Erwarten weitaus häufiger in den phantastischen Kontext integrierbar zu sein als Gewaltdarstellungen.

68,5% aller gesichteten phantastischen Musikvideos enthielten weder Sex noch Gewalt. Dies dürfte für das Musikvideo allgemein durchaus ungewöhnlich sein. Allgemein wird

eine weitaus höhere Tendenz zu Sex und Gewalt prognostiziert. Etwa die Studie von Sherman und Dominick (1986)[388] stellte bei 75% der gesichteten Videos sexuelle Inhalte fest. In 81% der Gewalt-Videos sollte auch Sexualität vorkommen. Spätere Studien konnten diese Ergebnisse jedoch nicht bestätigen. Eine Studie von Vincent (1989) beurteilte sogar 75% der Videos als sexistisch. Eine Studie von Rich stellte 1998[389] gewalttätige Inhalte in etwa 15% der Videos fest.

Der phantastische Inhalt scheint ein gewisser Gewalt und Sexhemmer zu sein, wobei Gewalt in stärkerem Maße reduziert erscheint als sexuelle Inhalte. Es lässt sich eine leichte Tendenz zu Gewaltdarstellungen in Heavy und Soft Rock verorten und eine leichte Tendenz zu sexualisierten Darstellungen im Popmusikbereich, allerdings auch für Elektro und R'n'B, Gewalt und Sex kombiniert finden sich eher im Heavy Rock Bereich bzw. im Hip Hop.

Reine Gewaltdarstellungen sind im phantastischen Musikvideo männlichen Musikern und Protagonisten vorbehalten, die männliche Domäne der Gewalt wird also auch vom phantastischen Musikvideo nicht unterwandert. Auch bei einer Kombination von Sex und Gewaltthemen sind hauptsächlich, wenn auch nicht ganz ausschließlich, Männer die Musiker und Protagonisten. Bei dem Bereich sexualisierte Darstellung ist die Verteilung relativ ausgewogen auf männliche und weibliche Musiker. Besonders häufig tritt eine sexualisierte Darstellung bei einer Kombination weiblicher und männlicher Musiker und Protagonisten auf, in 62 % dieser phantastischen Videos ist das der Fall. Die Kombination Mann und Frau scheint also zumindest im phantastischen Musikvideo sexualisierte Darstellungen anzuregen. Diese Erkenntnis erscheint schon fast banal biologisch bedingt, trotzdem aber erwähnenswert.

Personen unter dreißig sind anscheinend weniger aufgeschlossen gegenüber sexualisierten Inhalten und sehen in ihnen eher eine Gefährdung als Personen über 30 Jahren. Die Älteren vermuten die Gefährdung prinzipiell seltener, wenn dann eher in Bezug auf Gewaltdarstellungen. Eltern scheinen mitunter sogar weniger ängstlich und konservativ als Jüngere. Dies mag an einer neuen Konservativität bezüglich des Körpers, mit dem

[388]Shermann und Dominick, 1986.- Nach: Neumann-Braun und Mikos, 2006, S. 38. bzw Nach: Rötter, 2000
[389] Vgl. Rich, 1998.- Nach: Neumann-Braun und Mikos, 2006, S.90.

Feminismus im Gegensatz zur Befreiung des Körpers in den 1960er Jahren zusammenhängen.

VIII.2.3.6 Vergleiche mit anderen Studien

Die von Michael Altrogge und Amann[390] erkannte Präferenz für narrative Clips wurde auch in meiner Studie bestätigt. Die moralisch-ästhetische Schere wurde ebenfalls beobachtet, positiv bewertete Clips können als aggressiv wahrgenommen werden. Diese Aggressivität wird allerdings kontextbezogen und nicht isoliert interpretiert, sie wird moralisch nicht positiv bewertet, nur ästhetisch. Moralisch wird immer Abstand von Aggressivität und Gewalt genommen.[391] Clips mit starker visueller Binnenstruktur werden besser erinnert und bewertet, sie scheinen eher dem menschlichen Gedächtnis zu entsprechen, was sich auch aus Methoden des Gedächtnistrainings zeigt, welche abstrakte Inhalte mittels Narration besser erinnerbar machen.

Altrogge meinte, dass hauptsächlich Musik und Filmtechnik weniger die konkreten Inhalte ausschlaggebend für die Bewertung eines Musikvideos seien. Auffällige Filmtechnik ist bei den phantastischen Videos allerdings kein Erfolgsgarant, die Musik spielt eine tragende Rolle, der Text tut dies für die Deutschsprachigen nur, wenn er in der Muttersprache ist. Selten wurden die Clips als eskapistisch lebensfern bewertet, eher als aktiv gesellschaftskritisch. Auch bei Altrogge wird der Eskapismus durch Musikvideos als eher unwichtiges Rezeptionskriterium ermittelt.

Die von Altrogge bemerkte Reserviertheit gegenüber Musikvideos in höheren Bildungsschichten und sozialen Milieus könnte aufgrund des allgemein hohen Bildungsniveaus meiner Befragung und der allgemein sehr zurückhaltenden Bewertung auch bestätigt werden, bleibt jedoch ohne Vergleichswert.[392] Altrogge bemerkte an seiner Studie mit Jugendlichen, dass Männer allgemein positiver bewerten und weniger kritisch gegenüber den Clips eingestellt sind als Frauen. Dies lässt sich für die Clips meiner Studie nicht nachweisen, 3 wurden von Männern positiver bewertet, 3 von Frauen. Die abstrakteren, groteskeren Clips von Marilyn Manson und Tool fanden bei Frauen mehr Zuspruch, auch der Clip von Jennifer Lopez, womit sich die weiblichen Teilnehmer wohl

[390] Vgl. Altrogge, 1991.
[391] Vgl. Altrogge, 1991 und 200.
[392] Vgl. Altrogge, Band 1, 2000, S. 104.

eher identifizieren konnten. Die phantastisch gemäßigteren Clips kamen bei den Männern besser an. Groteske Inhalte scheinen der Denkstruktur der weiblichen Teilnehmer weniger zuwiderzulaufen als der der männlichen Teilnehmer, welchen offensichtlich ein logischer Zusammenhalt der Bilder wichtiger erscheint. Diese Tendenz entspricht klassischen Rollenstereotypen, welche Männern stärker mathematisch logische Begabungen zuschreibt als Frauen.

Laut Altrogge wird Aggressivität bei Performance Clips eher negativ bewertet und bei Konzeptvideos unterschiedlich je nach Kontext. Dies könnte ein weiterer ausschlaggebender Punkt für die negative Bewertung des Marilyn Manson Clips mit aggressiver Performance, sein. Altrogges Erkenntnis, dass die Parallelen zum persönlichen Lebensumfeld ausschlaggebend für die positive Bewertung der Clips seien, wird in phantastischen Clips eher nicht nachgewiesen oder nur metaphorisch ermöglicht. Altrogge betont auch die Wichtigkeit, dass Bilder bereits bekannt sein müssen, um gut verarbeitet zu werden, da sie in den Clips für je nur sehr kurze Zeit zu sehen sind. Meine Ergebnisse zeigen ebenso eine positivere Bewertung bei bekannten Inhalten. Die Clips fungieren als Bestätigung vorhandener Horizonte, nicht zur Verhaltens- oder Einstellungsänderung.

40% der Befragten gaben bei Altrogge an, dass sie Musikvideos sehen, um den Musikinhalt besser zu verstehen. Dies wird in meiner Studie vor allem bei den Clips von Jennifer Lopez und Eminem angegeben. Im Video werden also Anhaltspunkte für mögliche Inhalte gesucht, welche in der Musik nicht vorhanden zu sein scheinen. Altrogge meint auch, dass dem Bild vor allem dann mehr Bedeutung zugemessen wird, wenn die Musik nicht gefällt. In meiner Befragung geben 12,4% an, den Musikinhalt durch das Video tatsächlich verständlicher zu finden. 33,7% geben ein intensiveres Musikerlebnis durch das Video an, 11,8 % sehen in den Videos eine Einschränkung der eigenen Phantasie. Die Kritik der Phantastikforschung, dass visuelle Künste die eigentliche Phantastik in der Phantasie des Rezipienten einschränken, scheint hier nicht bestätigt zu werden. 32% fühlen sich allerdings durch Bilder von der Musik abgelenkt, die Bilder scheinen präsenter, einprägsamer als die Musik. 36,4% finden das phantastische Video lenke von der Musik ab. Die visuelle Präsenz des Phantastischen scheint anziehender und ablenkender zu sein als der realistische Inhalt. So verwundert es nicht, dass immerhin 37,9% denken, die Musik gerade wegen der Bilder besser erinnern zu können. Schließt man das realistische Video von Jennifer Lopez aus, sind es sogar 39,5 %, es ist also von

einer besseren Erinnerbarkeit des Phantastischen auszugehen. Die Einschränkung der Phantasie scheint bei den phantastischen Clips nicht stärker zu sein als bei dem realistischen. 22,5% empfinden das phantastische Video verdeutliche den Inhalt, demnach erscheinen die phantastischen Videos plausibler als das realistische zur Musik und der Musik eher zu entsprechen. Das Phantastische, Fragmentarische scheint dem abstrakten Charakter der Musik eher zu entsprechen als realistische kontinuierliche Bilder. Damit scheint die These Hoffmanns, dass Musik eine phantastische Kunstform sei, bestätigt.

Die härteren Musikrichtungen, also die Videos von Marilyn Manson, Rammstein und Tool, werden vermehrt als allgemeine Stimmung und nicht in Einzelbildern erinnert bzw. gleich häufig mit den Einzelbildern. Dies spricht für eine generalisierte oder abstrakt ikonische Wahrnehmung nach Altrogge. Altrogges beobachteter Tendenz zur Generalisierung bei Heavy Metal Clips scheint hier zumindest nicht widersprochen zu werden. Bei den Pop/Dancepop Clips ist die Wahrnehmung ausgewogen zwischen Einzelbild und Stimmung analog zur mittleren Kategorie bei Altrogge. Softpop war in meiner Studie nicht vertreten, da zu diesem musikalischen Genre kaum phantastische Videos vorliegen.
Die Auswertung der textlichen Antworten zeigt Unterschiede bezüglich des Bildungsgrades der Teilnehmer. Mit steigendem Bildungsgrad der Studienteilnehmer treten überproportional viele generalisierende Antworten auf, was laut Altrogge, dem reservierten Verhältnis gegenüber dem Medium sowie der verstärkten kognitiven Fähigkeit des Generalisierens zu verdanken ist. Inhalte werden zusammengefasst und abstrahiert auf die Realität bezogen, allgemeine Menschheitsthemen werden erkannt, d.h. die Antworten fallen tendenzielle thematisch oder abstrakt generalisiert mit externem Bezug aus.
Einzig das nicht phantastische Performance Video von Jennifer Lopez bietet wohl zu wenig Anhaltspunkte für ein generalisierendes Antwortverhalten und die Antworten fallen vermehrt ikonisch aus. Auch der narrative Clip von Rammstein bedingt eher ikonische Antworten, die starke visuelle Binnenstruktur scheint kaum zu einer metaphorischen externen Interpretation anzuregen. Dennoch sind 40% der Antworten generalisierend. Schneewittchen wird als „Star“ analog zu musikalischen Stars bei Altrogge sehr häufig explizit genannt. Auch die technische Komponente wird bei dem Rammstein Video vermehrt erwähnt. Eine Tendenz jüngerer Probanden zur Ablehnung sexualisierter Inhalte kann in meiner Studie ebenso beobachtet werden, wenngleich das Altersniveau bei

Altrogge sehr viel homogener auf den Bereich Jugendbereich festgelegt war. Diese Tendenz lässt sich aber auch im größeren Altersrahmen beobachten. Die Beobachtung Altrogges, dass die Performance an sich oft - trotz hohem Anteil - in den Clips nicht erinnert oder für erwähnenswert empfunden wird, bestätigt sich auch in meiner Studie. Selbst in dem Performance Clip versucht man, andere Bezugspunkte zu finden. Die allgemeineren Antworten bei weniger Bezug oder Bekanntheit zur Musik lassen sich auch in meiner Studie beobachten. Der Rammstein Clip war sowohl bekannt als auch beliebt und führt daher eher zu konkreten Bildnennungen. Der unbeliebte Marilyn Manson Clip führt allgemein zu wenigen Antworten und wenn, dann eher zu allgemeineren.

Die oft angesprochene emotionale Wirkung von Musikvideos aufgrund fehlender Logik und Narrativik konnte nicht bestätigt werden. Stimmungen der Clips übertragen sich nur selten auf den Rezipienten und beeinflussen ihn vor allem nur selten positiv. Die überwiegend hoch gebildeten Teilnehmer stehen den Videos eher kritisch gegenüber und lassen sich nicht beeindrucken. Es scheint aber gewisse Stimmungsvideos, vor allem Performancevideos zu geben, welche gezielt für eine positive Übertragung der Stimmung gemacht sind. Das Phantastische jedoch erzeugt keine gesonderte Stimmung im Zuschauer, wenn dann meist eine negative aufgrund des Unverständnisses. Die Teilnehmer der Studie verarbeiteten die Videos vor allem auf kognitiver Ebene, dies dürfte am hohen Bildungsgrad liegen, jedoch auch vom Kommunikat beeinflusst sein. Phantastische Inhalte scheinen automatisch zur metaphorischen Verbalisierung anzuregen und mit dem Metaphorischen verknüpft zu sein. Christensons[393] Annahme, dass höherer Bildungsgrad und höheres Alter symbolische Interpretation fördern, konnte nur für den Bildungsgrad nachgewiesen werden, das Alter schien weniger, Rolle zu spielen. Tendenziell interpretierten die Jüngeren sogar eher metaphorisch als die Älteren, wohl wegen der bestehenden Nähe zur Schulbildung. Enthält das Video klassische Performance Elemente, ist eine Stimmungsübertragung wahrscheinlicher, auch aufgrund des fehlenden analysierbaren Inhalts. Es gibt eigentlich nichts zu verbalisieren, diese Clips lassen sich in wenigen Worten beschreiben.

[393] Nach: Schmidbauer und Löhr,.- In: Viva MTV!,1999.

IX. Resümee

Musikvideos nutzen - ihrem Werbecharakter entsprechend - phantastische Elemente vor allem in geringen Dosen, um damit eine künstlerische Anerkennung und bessere Erinnerungsleistung der Rezipienten zu erzielen. Allgemein wurde jedoch, trotz formaler Eignung des Mediums, relativ wenig Phantastik und eine bestehende Tendenz zu realistischen Performance Videos erkannt. Phantatsik scheint jedoch als Qualitätsmerkmal, unabhängig von der tatsächlichen Qualität zu fungieren. Meist wird sie realitätskritsich oder lebensfern interpretiert. Sie scheint ihren traditionellen Charakter des Anderen, ihre Position als Gegenkunst jedoch auch im Musikvideo, trotz Beliebtheit, behalten zu haben und gerade deswegen als künstlerisch herausragend zu gelten.

Wünschenswert wären weitere empirische Studien zur Wirkung des Phantastischen auch in anderen Medien, vor allem auch, um deren Einfluss auf das tägliche Leben und die Werbewirksamkeit besser bestimmen zu können.
Das Leben ist heute umgeben von medialen phantastischen Inhalten. Fiktives, Reales und Phantastisches durchdringen einander, ohne dass die Grenzen immer sichtbar sind. Die Ergebnisse der Interpretation von Phantastik als qualitativ hochwertig, interessant aber auch potentiell verstörend, je nach Grad der Manipulation, geben Aufschluss über den Phantastikgrad der Realität und die Akzeptanz von Phantastik als Teil des Lebens. Während hinter offenkundig realistischen Inhalten Phantastisches, also Manipulation vermutet wurde, wurden andere phantastische Inhalte sogar kaum als solche wahrgenommen. Wieviel Phantastik man verträgt und welche Phantastik bereits als realistisch und nicht einmal fiktiv aufgefasst wird bzw., welche realistischen Inhalte als phantastisch oder fiktiv bewertet werden, zeigt einen bestehenden Phantastikgrad des Realen, bzw. der Interpretation des Realen. Dies verdeutlicht eine Durchdringung der Ebenen und eine Verschiebung der Grenzen des Realen, ausgelöst durch perfekt illusionistisch manipulierte Bilder und Pseudowissenschaft, sowie künstlich generierte Ängste und einem medial geprägten Realitätsbild. Zukünftige Studien zum Vergleich des Phantastikgrades der Realität, verbunden mit der Interpretation des Phantastischen, wären interessant.

X. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Der Löwenmensch. Die Figur. Ulmer Museum.- In: www.loewenmensch.de/figur_2.html. Zugriff: 24.11.2009.

Abbildung 3: Bastien-Lepage, Jules: Jeanne d'Arc, 1882.- In: http://www.metmuseum.org/Collections/search-the-collections/110000054. Zugriff: 2.11.2011.

Abbildung 4: Lemoigne, Jean-Yves (Photographie) und Christophe Huet (Nachbearbeitung): Werbung für Perrier Mineralwasser. Paris, 2009. In: www.christophehuet.com. Zugriff: 10.12.2011.

Abbildung 4: Art of Noise: Paranoimia. Videostills.- In: http://www.youtube.com/watch?v=pDvm_MlgxdU. Zugriff: 27.7.2013.

Abbildung 5: Duran Duran: Wild Boys. Videostills.- In: http://www.youtube.com/watch?v=M43wsiNBwmo. Zugriff: 27.7.2013.

Abbildung 6: Fatboy Slim: Right here, right now. Videostills.- In: http://fatboyslim.net/wordpress/videos/official-music-videos/?tubepress_page=2&tubepress_video=ub747pprmJ8. Zugriff: 27.7.2013.

Abbildung 7: Marilyn Manson: Dope Hat. Videostills.- In: http://www.youtube.com/watch?v=Mq1sHDwpgqo. Zugriff: 27.7.1013.
Abbildung 8: Rammstein: Sonne. Videostills.- In: http://www.youtube.com/watch?v=kIBeYoP9Wi0&. Zugriff: 27.7.2013.

Abbildung 9: Tool: Schism. Videostills.- In: http://www.youtube.com/watch?v=a1I6pFbwhWU. Zugriff: 27.7.1013.

Abblidung 10: Kerli: Walking on air. Videostills.- In: http://vimeo.com/6571789. Zugriff: 27.7.2013.

Abbildung 11: Eminem: Crack a bottle. Videostills.- In: http://vimeo.com/34386217. Zugriff: 27.7.2013.

XI. Bibliographie

Enzyklopädien, Lexika

Brockhaus - die Enzyklopädie. 20. Auflage. Band 7. EW – FRIS. Leipzig: Brockhaus, 1996.

Brockhaus - die Enzyklopädie. 20. Auflage. Band 9. GOTL – HERP. Leipzig: Brockhaus, 1997.

Der Brockhaus in einem Band. 12. Auflage.- Leipzig: Brockhaus, 2000.

Eibl-Eibesfeldt, Irenäus (Bearb.): Meyers enzyklopädisches Lexikon. Band 11. Gros – He.- Mannheim: Bibliograph. Inst. - Lexikonverl., 1974.

Ersch, J.S. und J.G. Gruber (Hrsg.): Allgemeine Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste. III. Sektion. Band 21. O-Z. Pflanzeisen – Phantasma. Unveränderter Nachdruck. Leipzig: F.A. Brockhaus, 1846.- Graz: akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1992.

Ersch, J.S. und J.G. Gruber (Hrsg.): Allgemeine Enzyklopädie der Wissenschaften und Künste. I. Sektion. Band 94. A – G. Grossburgk - Grumus. Unveränderter Nachdruck. Leipzig: F.A. Brockhaus, 1875.- Graz: akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1976.

Hentig, Hartmut von (Bearb.): Meyers enzyklopädisches Lexikon. Band 18. Ot – Pold.- Mannheim: Bibliograph. Inst. - Lexikonverl., 1976.

Hirsch, Felix und Joachim Weiß (Red.): Die Zeit. Das Lexikon in 20 Bänden. Band 4. Dus-Flud.- Hamburg: Zeitverlag, 2005.

Jessen, Jens und Weiß, Joachim (Red.): Die Zeit. Das Lexikon in 20 Bänden. Band 6. Gran-Impe.- Hamburg: Zeitverlag, 2005.

Kirschbaum, Engelbert (Hrsg.): Lexikon der christlichen Ikonographi. Allgemeine Ikonographie. Fabelwesen - Kynokephalen . Band 2.- Rom, Wien (u.a.): Herder, 1970.

Kluge, Friedrich (Bearb.): Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. 23. Erweiterte Auflage (Erstauflage 1883).- Berlin: de Gruyter, 1999.

Meyers Lexikonredaktion: Meyers Universallexikon.- Mannheim: Brockhaus, 2007.

Zedler, Johann Heinrich: Grosses vollständiges Universallexikon. Band 27. Pe-Ph. Nachdruck von 1741.- Akademische Druck und Verlagsanstalt, 1961.

Phantasie

Aristoteles: On the soul, 350 v.Chr (Orig.). J.A.Smith (Übers.).- In: http://classics.mit.edu/Aristotle/soul.2.ii.html. Zugriff: 25.9.2009.

Aurel, Marc: Selbstbetrachtungen, ca. 180 n. Chr..- In: http://gutenberg.spiegel.de. Zugriff: 5.10.2009.

Aquin, Thomas von.- Summa Theologica, 1265-1273 (Orig.), 1920 (Übers.).- In: http://www.newadvent.org/summa/. Zugriff: 7.10.2009.

Beckett, Samuel: Stories & texts for nothing.- New York: Grove Press, 1967.

Blamberger, Günther: Das Geheimnis des Schöpferischen oder: Ingenium est ineffabile?.- Stuttgart: Metzler, 1991.

Beyer, Manfred (Hrsg.) und Rainer Lengeler: Zum Begriff der Imagination in Dichtung und Dichtungstheorie.- Trier: WVT, Wiss. Verl. Trier, 1998.

Bright, Timothy. A treatise of melancholy.- Londres: John Windet, 1586.-In: http://www2.biusante.parisdescartes.fr/livanc/?cote=74473&do=chapitre. Zugriff: 29.8.2013.

Britten, Ronald: Der andere Raum und der poetische Raum.- In: Glaube, Phantasie und psychische Realität. Stuttgart: Klett-Cota, 2001, S.157-166.

Britton, Ronald: Glaube, Phantastie und psychische Realität. Psychoanalytische Erkundungen.- Stuttgart: Klett-Cotta, 2001.

Burton, Robert: The anatomy of melancholy: what it is, with all the kinds, causes, symptoms, prognostics, and several cures of it, in three partitions.-London: Tegg , 1863.

Chasseguet-Smirgel, Janine: Kreativität und Perversion.- Frankfurt am Main: Nexus, 1986.

Doucet, Friedrich W.: Psychoanalytische Begriffe. Vergleichende Textdarstellung Freud-Adler-Jung.- München: Heyne, 1972, S. 124-127.

Epiktet: Handbüchlein der Moral. C. Hilty (Übers.).- In: http://gutenberg.spiegel.de. Zugriff: 5.10.2009.

Fichte, Johann Gottlieb: Die Bestimmung des Menschen, 1800.- In: www.zeno.org/Philosophie/M/Fichte,+Johann+Gottlieb/Die+Bestimmung+des+Menschen. Zugriff: 17.5.2010.

Freud, Sigmund: Der Dichter und das Phantasieren, 1908.- In: Gesammelte Werke 7. London: Imago Publishing Co, 1993 S. 213-223.

Freud, Sigmund: Das Unbewußte, 1915.- In: Gesammelte Werke, Band 10. London: Imago Publishing Co.,1991, S. 264-303.

Hochheim, Eckhart von: Sermons. Claud Field (Übers.)- In: http://en.wikisource.org/wiki/Sermons_(Meister_Eckhart). Zugriff: 7.10.2009.

Goethe, Johann Wolfgang: Die Leiden des jungen Werther.-Frankfurt: Reclam, 2001.

Goethe, Johann Wolfgang von: Schriften zur Kunst. Schriften zur Literatur. Maximen und Reflexionen. Hamburger Ausgabe. Bd. XII. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1982.

Hobbes, Thomas: Of Imagination.- In: Of man, being the first part of leviathan, 1651. Harvard classics 1909-14. www.bartleby.com/34/5/2.html. Zugriff: 16.5.2010.

Kant, Immanuel: Von der Einteilung der schönen Künste.- In: Kritik der Urteilskraft, Erster Teil, Erster Abschnitt, § 51. http://gutenberg.spiegel.de, Zugriff: 17.5.2010.

Kasten, Erich: Die irreale Welt in unserem Kopf. Halluzinationen, Visionen, Träume.- München: Reinhardt, 2008.

Kretzmann, Norman [Hrsg.] [u.a.]: Sense, intellect and imagination.- In: The Cambridge History of later medieval philosophy. Cambridge: Cambridge University Press, 1982, S.602-622.

Kutschera, Franz von: Grundfragen der Erkenntnistheorie.- Berlin: de Gruyter, 1982.

Laing, Ronald D.: Das geteilte selbst. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1976.

Laplanche, J. / Pontalis, J.-B.: Das Vokabular der Psychoanalyse.- Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1973.

Meixner, Uwe und Albert Newen: Seele, Denken, Bewusstsein. Zur Geschichte der Philosophie des Geistes.- Berlin, Walter de Gruyter, 2003.

Mieth, Corinna: Kunst, Utopie und Phantasie.- In: Das Utopische in Literatur und Philosophie, Tübingen: Francke, 2003.

Philostratus, Flavius: The Life of Apollonius, ca. 220 n.Chr. F.C. Conybeare (Übers.).- In: http://www.livius.org/ap-ark/apollonius/life/va_00.html. Zugriff: 6.10.2009.

Platon: Das Höhlengleichnis.- In: Politeia, Buch 7,. ca. 370 v. Chr. (Orig.) Ernst Schleiermacher (Übers.) Berlin, Akademie Verlag, 1985.- In: http://gutenberg.spiegel.de. Zugriff: 7.10.2009.

Platon: Phaidon. zw. 385-378 v.Chr. (Orig.). Ernst Schleiermacher (Übers.), 1809.- In: http://gutenberg.spiegel.de. Zugriff: 25.9.2009.

Pohlenz, Max: Die Stoa. Geschichte einer geistigen Bewegung. 3.Auflage.- Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1964.

Ricken, Friedo (Hrsg.): Philosophen der Antike I.- Stuttgart: Kohlhammer, 1996.

Ricken, Friedo (Hrsg.): Philosophen der Antike II.- Stuttgart: Kohlhammer, 1996.

Schlegel, Friedrich: Ideen. 1800.- In: www.zeno.org/Literatur/M/Schlegel,+Friedrich/Fragmentensammlungen/Ideen. Zugriff: 25.5.2010.

Schneider, Norbert: Erkenntnistheorie im 20. Jahrhundert. klassische Positionen.- Stuttgart: Reclam,1998.

Spencer Hill, John: The romantic imagination, A casebook.- London: Macmillan, 1977.

Steigerwald, Jörn und Daniela Watzke: Reiz Imagination Aufmerksamkeit. Erregung und Steuerung von Einbildungskraft im klassischen Zeitalter (1680-1830.- Würzburg: Könighausen & Neumann, 2003.

Wettig, Sabine: Imagination im Erkenntnisprozess. Chancen und Herausforderungen im Zeitalter der Bildmedien. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2009.

Phantastische Kunst

Aurich, Rolf: Künstliche Menschen . Manische Maschinen. Kontrollierte Körper.- Berlin: Jovis, 2000.

Bachtin, Michail M.: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Original 1965.- Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995.

Bann, Stephen (Hrsg.): Frankenstein, creation and monstrosity.- London: Reaktion Books, 1994.

Becker, Allienne R.: Visions of the fantastic. selected essays from the Fifteenth International Conference on the Fantastic in the Arts.- Westport: Greenwood Press, 1996.

Coelsch-Foisner,Sabine (u.a.): Metamorphosen. Akten der Tagung der interdisziplinären Forschungsgruppe Metamorphosen an der Universität Salzburg in Kooperation mit der Universität Mozarteum und der internationalen Gesellschaft für polyästhetische Erziehung.- Heidelberg: Winter, 2005.

Flaccus, Quintus Haratius: Brief an die Pisonen (De arte poetica).-In: Horazens Brief an die Pisonen. München: Winkler Verlag, 1965. S.789-848. http://gutenberg.spiegel.de/buch/4634/4 Zugriff: 28.10.2011.

Horkheimer, Max und Theodor W. Adorno: Die Dialektik der Aufklärung.- In: http://offene-uni.de/archiv/textz/textz_phil/dialektik_aufklaerung.pdf Frankfurt am Main, 1969. Zugriff: 6.6.2012.

Ivanović, Christine (Hrsg.), Jürgen Lehmann und Markus May : Phantastik - Kult oder Kultur?. Aspekte eines Phänomens in Kunst, Literatur und Film. - Stuttgart: Metzler, 2003.

Kayser, Wolfgang: Das Groteske. seine Gestaltung in Malerei und Dichtung.- Oldenburg: Stalling, 1957.

Rank, Otto: Der Doppelgänger.- Leipzig, Wien, Zürich: Internationaler psychoanalytischer Verlag, 1925.

Schlegel, Friedrich: Über die Unverständlichkeit.- In: Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe. Erste Abteilung: Kritische Neuausgabe, Band 2.- München, Paderborn, Wien, Zürich: Thomas-Verlag, 1967. S. 363-373.

Schiller, Friedrich: Über naive und sentimentalische Dichtung.- In: Schillers Sämmtliche Werke, Erste Band. Stuttgart:
J. G. Cotta'sche Buchhandlung, 1879, S. 653-719.

Scholl, Dorothea: Von den "Grottesken" zum Grotesken: die Konstituierung einer Poetik des Grotesken in der italienischen Renaissance.- Münster: Lit. Verlag, 2004.

Thomsen, Christian W. (Hrsg.): Phantastik in Literatur und Kunst.- Darmstadt: Wiss. Buchges., 1980.

Ulmer Museum: Der Löwenmensch.- In: www.loewenmensch.de. Zugriff: 24.11.2009.

Vallant, Christoph: Hybride, Klone und Chimären. Zur Transzendierung der Körper-, Art- und Gattungsgrenzen. Ein Buch über den Menschen hinaus.- Würzburg: Königshausen und Neumann, 2008.

Warner, Marina: Phantasmagoria. spirit visions, metaphors, and media into the twenty-first century .- Oxford: Oxford Univ. Press, 2006.

Weinrich, Harald: Positionen der Negativität.- München: Fink, 1975.

Zenck, Martin (Hrsg.): Signatur und Phantastik in den schönen Künsten und in den Kulturwissenschaften der frühen Neuzeit.- Paderborn: Fink , 2008.

Literatur

Alewyn, Richard: Die Lust an der Angst.-In: Probleme und. Gestalten. Frankfurt: Insel, 1974. S. 307-330.

Attebery, Brian : The fantasy tradition in American literature. from Irving to LeGuin.- Bloomington: Indiana Univ. Press, 1980.

Antonsen, Jan Erik (Hrsg.): Das Fantastische.- Freiburg: Univ.-Verl., 2003.

Antonsen, Jan Erik: Die Unfassbarkeit des Phantasmas. Das Phantastische im Licht von Isers Begriff des Imaginären.- In: Das Fantastische, Le Fantastique, il fantastico. Colloquium Hellveticum 33. Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft. Freiburg: Universitäts-Verlag, 2003, S.67-96.

Bauer, Gerhard (Hrsg.): Möglichkeitssinn Phantasie und Phantastik in der Erzählliteratur des 20. Jahrhunderts.- Wiesbaden: Westdt. Verl., 2000.

Brittnacher, Hans Richard: Ästhetik des Horrors: Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1994.

Brunner Ungricht, Gabriela: Die Mensch-Tier Verwandlung. Eine Motivgeschichte unter besonderer Berücksichtigung des deutschen Märchens in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts.- Frankfurt (u.a.): Lang, 1964.

Burke, Edmund: Philosophische Untersuchungen über den Ursprung unserer Begriffe vom Erhabenen und Schönen.- Riga: Hartknoch, 1773.

Caillois, Roger.: Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction.- In: Phaïcon 1. Frankfurt: Insel, 1974, S.44-83.

Cestrowski: The Fantastic and the Realistic in Literature.- In: Phaïcon 3. Frankfurt: Insel, 1978.

Chen, Fanfan: Fantasticism. poetics of fantastic literature. the imaginary and rhetoric.- Frankfurt, Wien: Lang, 2007.

Coates, Paul: The double and the other. Identity as ideology in post-romantic fiction.- New York: St. Martin's Pr., 1988.

Ėjzenštejn, Sergej: Piranesi oder die Funktion der Formen.- In: Über Kunst und Künstler. München: Rogner und Bernhard, 1977.

Fischer, Jens Malte: Deutschsprachige Phantastik zwischen Décadance und Faschismus.- In: Phaïcon 3. Frankfurt: Insel, 1978.

Freud, Sigmund: Das Unheimliche.- In: Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften. Internat. Psychoanalyt. Verl.: Leipzig, Wien, 1919. S. 297–324.

Freund, Winfried: Von der Aggression zur Angst. Zur Entstehung der phantastischen Novellistik in Deutschland.- In : Phaicon 3. Frankfurt: Suhrkamp, 1978.

Forderer, Christoph: Ich-Eklipsen. Doppelgänger in der Literatur seit 1800.- Stuttgart (u.a.): Metzler, 1999.

Gustafsson, Lars: Über das Phantastische in der Literatur.- In: Utopien. München, 1970.

Härter, Andreas: Wahrhaftige Unwahrscheinlichkeiten. Zur Mimesis des Phantastischen (mit Blick auf Flaubert und Kafka) .- In: Das Fantastische, Le Fantastique, il fantastico. Colloquium Hellveticum 33. Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft. Freiburg: Universitäts-Verlag, 2003, S.255-277.

Hildenbrock, Aglaja: Das andere Ich. - Tübingen: Stauffenburg-Verl., 1986.
Kleiner, Elaine: Mircea Eliade's Theory of the fantastic.- In: Visions of the fantastic. Selected essays from the Fifteenth international conference on the fantastic in the arts, Westport: Greenwood Press, 1996, S.13-20.

Jacquemin, Georges: Über das Phantastische in der Literatur.- In: Phaïcon 2. Frankfurt: Insel, 1975, S.33-53.

Jauß, Hans Robert (Hrsg.): Nachahmung und Illusion. Kolloquium Gießen, Juni 1963.- München: Eidos-Verl., 1964.
Chen, Fanfan: Fantasticism: poetics of fantastic literature and the imaginary. - Frankfurt am Main: Wien [u.a.]: Lang , 2007.

Kray, Susan: We almost ate from the tree of life: Fantasy and Horror in ancient near eastern religious texts.- In: Visions of the fantastic. Selected essays from the Fifteenth international conference on the fantastic in the arts, Westport: Greenwood Press, 1996, S.95-104.

Kretzenbacher, Leopold: Kynokephale Dämonen südosteuropäischer Volksdichtung. Vergleichende Studien zu Mythen, Sagen, Maskenbräuchen um Kynokephaloi, Werwölphe und südslawische Pesoglavci.- München: Trofenik, 1968.

Lem, Stanislaw: Tzvetan Todorovs Theorie des Phantastischen.- In: Phaïcon 1. Frankfurt: Insel, 1974, S.92-122.

Lem, Stanislaw: Phantastik und Futurologie I.- Frankfurt: Insel, 1977.

Lem, Stanislaw: Phantastik und Futurologie II.- Frankfurt: Insel, 1980.

Lem, Stanislaw: Unitas Oppositorum. Das Prosawerk des J.L. Borges.- In: Phaïcon 2. Frankfurt: Insel, 1975, S.99-107.

Lovecraft, Howard P. : Die Literatur der Angst. zur Geschichte der Phantastik.-
Frankfurt: Suhrkamp, 2004.

Lück, Hartmut: Fantastik, Science-fiction, Utopie. Das Realismusproblem der utopisch-fantastischen Literatur.- Gießen: Focus-Verl.,1977.

McHale, Brian: Postmodernist Fiction.- London: Routledge, 1996.

Owen, Thomas: Interview mit Thomas Owen. Die Verführung des Ungesagten.- In: Phaïcon 2. Frankfurt: Insel, 1975, S.70-82.

Poe, E.A.: Fancy and imagination.- In: Poes Poems and Essays. London, New York: Tauchnitz, 1984.

Poe, E.A.: The philosophy of composition.- In: Poes Poems and Essays. London, New York: Tauchnitz, 1984.

Rosenkranz, Karl: Ästhetik des Hässlichen.- Leipzig: Reclam, 1990.

Ruthner, Clemens: Vampirism as political theory: Voltaire to Alfred Rosenberg and Elfriede Jelinek.- In: Visions of the fantastic. Selected essays from the Fifteenth international conference on the fantastic in the arts, Westport: Greenwood Press, 1996, S.3-12.

Sacha-Eisleb, Katharina: Engel, Menschen, Monstren. Außerirdische in der viktorianischen Science Fiction. Zur Entwicklung eines literarischen Motivs.- Berlin: Wissenschaftlicher Verlag Berlin, 2000.

Sartre, Jean-Paul: Situationen. Essays.- Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1965.

Tolkien, J.R.R.: On Fairy-Stories, 1947.- In: http://public.callutheran.edu/~brint/Arts/Tolkien.pdf, Zugriff: 5.5.2013.

Todorov, Tzvetan: Einführung in die phantastische Literatur.- München: Hanser, 1972.

Vax, Louis: Die Phantastik.- In: Phaïcon 1. Frankfurt: Insel, 1974, S.11-43.

Warner, Marina: Phantasmagoria. spirit visions, metaphors, and media into the twenty-first century.- Oxford: Oxford Univ. Press, 2006.

Wünsch, Marianne: Die fantastische Literatur der frühen Moderne (1890 - 1930). München: W. Fink, 1991.

Wirbelauer, Eckhard: Die soziale Funktion des Wunders in der Antike.- In: Das Fantastische, Le Fantastique, il fantastico. Colloquium Hellveticum 33. Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft. Freiburg: Universitäts-Verlag, 2003, S.113-125.

Wirtz, Irmgard: Orbis Miracula. Erzählte Wunder im Barock.- In: Das Fantastische, Le Fantastique, il fantastico. Colloquium Hellveticum 33. Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft. Freiburg: Universitäts-Verlag, 2003, S.127-150.

Winkler, Markus: How myth becomes „fantastic“. Comparative observations on Mary Shelley’S Frankenstein; or, The modern Prometheus.- In: Das Fantastische, Le Fantastique, il fantastico. Colloquium Hellveticum 33. Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft. Freiburg: Universitäts-Verlag, 2003, S.175-193

Weder, Christine: Der Schwindel des Phantastischen. Zu einer Chiffre der Überforderung bei E.T.A. Hoffmann – Im vergleich mit der medizinischen Theorie von Marcus Herz.- In: Das Fantastische, Le Fantastique, il fantastico. Colloquium Hellveticum 33. Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft. Freiburg: Universitäts-Verlag, 2003, S.195-215.

Zondergeld, Rein A.: Wege nach Saïs. Gedanken zur phantastischen Literatur.- In: Phaïcon 1. Frankfurt: Insel, 1974, S.84-91.

Zgorzelski: Zum Verständnis phantastischer Literatur.- In: Phaïcon 2. Frankfurt: Insel, 1975, S.54-69.

Bildende Kunst

Assmann, Peter (Hrsg.), Klemens Brosch: Ausgeliefert - Beispiele Österreichischer Graphik der Zwischenkriegszeit Nahe der Phantastik.- Linz: Land Oberösterreich, OÖ. Landesmuseum, 1996.

Assmann, Peter: Die andere Seite der Wirklichkeit. ein Symposium zu Aspekten des Unheimlichen, Phantastischen und Fiktionalen.- Linz: OÖ. Landesmuseum, 1995.

Baltrušaitis, Jurgis: Das phantastische Mittelalter. Antike und exotische Elemente der Kunst der Gotik. 2. Aufl..-Berlin: Mann , 1994.

Barr, Alfred Hamilton, Georges Hugnet: Fantastic art, Dada, Surrealism. Museum of Modern Art, New York.- New York: Simon and Schuster, 1947.

Brion, Marcel: Jenseits der Wirklichkeit. Phantastische Kunst.- Freiburg: Walter-Verlag, 1962.

Dolce, Lodovico: Aretino oder Dialog über Malerei. Wien: Braumüller, 1871.

Floimair, Roland und Lucia Luidold: Riesen.- Salzburg (u.a.):Anton Pustet, 1996.

Haug, Wolfgang: Kritik der Warenästhetik.- Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1977.

Hughes, Robert: Heaven and hell in western art.- London: Weidenfeld & Nicolson, 1968.

Mai, Ekkehard (Hrsg.): Das "Capriccio" als Kunstprinzip. zur Vorgeschichte der Moderne von Arcimboldo und Callot bis Tiepolo und Goya. Malerei - Zeichnung – Graphik. Katalog aus Anlass der Ausstellung in Köln, Wallraf-Richartz-Museum, 8. Dezember 1996 bis 16. Februar 1997 ; Zürich, Kunsthaus, 14. März 1997 bis 1. Juni 1997 ; Wien, Kunsthistorisches Museum im Palais Harrach, 29. Juni bis 21. September 1997.- Wien: Kunsthistor. Museum Wien, 1996.

Mode, Heinz: Fabeltiere und Dämonen in der Kunst. Die fantastische Welt der Mischwesen.- Stuttgart (u.a.): Kohlhammer, 1983.

Roy, Claude: Die phantastische Kunst.- Köln: M. DuMont Schauberg, 1961.

Schmied, Wieland: Zweihundert Jahre phantastische Malerei. Von Piranesi bis de Chirico Band 1.- München: Deutscher Taschenbuch-Verlag, 1980.

Schmied, Wieland: Zweihundert Jahre phantastische Malerei. Von Max Ernst bis heute. Band 2.- München: Deutscher Taschenbuch-Verlag, 1980.

Zondergeld, Rein A.: Lexikon der phantastischen Malerei.

Film

Abbott, Stacey: Celluloid Vampires. Life after death in the modern world.- Austin: University of Texas Press, 2007.

Annon, David: Movie Fantastic. Beyond the dream machine.- Norfolk: Bounty Books, 1974.

Cornea, Christine: Science fiction cinema. between fantasy and reality.- Edinburgh: Edinburgh Univ. Press, 2007.

Fürst Michael (Hrsg.) u.a.: Untot. Zombie Film Theorie.- München: Belleville, 2011.

Goecke-Seischab, Margarete Louse und Harz, Frieder: Christliche Bilder verstehen. Themen Symbole Traditionen.- Köln: Anaconda, 2010

Goldberg, Lee: The dreamweavers, interviews with fantasy filmmakers of the 1980s.-Jefferson: McFarland, 1995.

Jahraus, Oliver (Hrsg.): Der fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft.- Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005.

Jak, Sable: Writing the fantasy film. heroes and journeys in alternate realities.- Studio City: Wiese, 2004.

Jestram, Heike: Mythen, Monster und Maschinen. Der künstliche Mensch im Film.- Köln: Teiresias-Verl., 2000.

Johnson, Catherine: Telefantasy.- London: BFI Publishing, 2005.

Holston, Kim R. und Tom Winchester: Science fiction, fantasy and horror film series and remakes. an illustrated filmography, with plot synopses and critical commentary.- Jefferson: McFarland, 1997.

Keppler, Stefan (Hsg.) Michael Will (Hrsg.): Der Vampirfilm. Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen.- Würzburg: Königshausen & Neumann, 2006.

King, Geoff und Tanya Krzywinska: Science fiction cinema. from outerspace to cyberspace Verfasserang..- London: Wallflower, 2002.

Menningen, Jürgen: Filmbuch Science Fiction.- Ostfildern: DuMont Reiseverlag, 1984.

Ursini, James und Alain Silver: The Vampire Film: From Nosferatu to Bram Stoker's Dracula.- New York: Limelight Editions, 2004.

Seeßlen, Georg und Fernand Jung: Science Fiction. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Band 1- Marburg: Schüren-Verl., 2003.

Seeßlen, Georg und Fernand Jung: Science Fiction. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Band 2- Marburg: Schüren-Verl., 2003.

Petzold, Dieter (Hrsg.): Fantasy in Film und Literatur.- Heidelberg: Winter, 1996.

Hahn, Ronald M. und Rolf Giesen: Das neue Lexikon des Fantasy-Films. mehr als 1300 Fantasy-Filme mit filmografischen Angaben, Produktionsdaten, Inhalt, Besetzung und Besprechungen.- Berlin: Lexikon Imprint Verl., 2001.

Ott, Michaela: u.a. Hollywood. Phantasma, symbolische Ordnung in Zeiten des Blockbuster-Films.- München: Ed. Text+Kritik, 2005.

Martig, Charles (Hrsg.): Outer space. Reisen in Gegenwelten. Film und Theologie 13.- Marburg: Schüren, 2009.

Maxford, Howard: The A - Z of science fiction & fantasy films.- London: Batsford, 1997.

Pringle, David (Hrsg.): The ultimate encyclopedia of fantasy. the definitive illustrated guide.- Woodstock: Overlook, 1999.

Senn, Bryan: Fantastic cinema subject guide. a topical index to 2500 horror, science fiction, and fantasy films.- Jefferson: McFarland, 1992.

Stresau, Norbert [Hrsg.] Enzyklopädie des phantastischen Films. Filmlexikon, Personenlexikon,, Themen, Aspekte. alles über Science Fiction-, Fantasy-, Horror- und Phantastikfilme.- Meitingen: Corian-Verl. Wimmer, 1986.

Worley, Alec Empires of the imagination. a critical survey of fantasy cinema from Georges Méliès to The lord of the rings.- Jefferson: McFarland & Comp., 2005.

Young, R. G.: The encyclopedia of fantastic film. Ali Baba to Zombies.- New York: Applause, 2000.

Theater

Artaud, Antonin: Surrealistische Texte, Briefe. Bernd Mattheus [Hrsg.].- München: Matthes und Seitz Verlag, 1985.

Flannery, James: Staging the phantasmagorical: The theatrical challenges and rewards of William Vutler Yeats.- In: Visions of the fantastic. Selected essays from the Fifteenth international conference on the fantastic in the arts, Westport: Greenwood Press, 1996, S.149-166.

Musikvideo

Altrogge, Michael: Videoclips. die geheimen Verführer der Jugend?. - Berlin: Vistas, 1991.

Altrogge, Michael: Tönende Bilder. Interdisziplinäre Studie zu Musik und Bildern in Videoclips und ihre Bedeutung für Jugendliche. Bände.- Berlin: Vistas, 2000.

Altrogge, Michael: Von der Bilderflut zum Bewußtseinsstrom. Überlegungen zur musikalischen Organisation von Raum und Zeit in Musikvideos.- In:Vom Doppelleben der Bilder. Bildmedien und ihre Texte. Barbara Naumann (Hrsg.). München: Wilhelm Fink, 1993. S. 183-218.

Behne, Klaus-Ernst: Zur Rezeptionspsychologie kommerzieller Video-Clips.- In: film- musik-video oder Die Konkurrenz von Auge und Ohr. Regensburg: Gustav Bosse Verlag, 1987. S. 111-124.

Berry, Venise. T., und Vanessa Shelton: Watching music: Interpretations of visual music performance.- In: Journal of Communication Inquiry, 23(2), Iowa City: University of Iowa, 1999, S. 132-151.

Bódy, Veruschka (Hrsg.): Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo.-Köln: DuMont, 1987.

Bosquet, Alain (Hrsg.): Surrealismus. Texte und Kritik. Sonderdruck 3.- Berlin: Henssel, 1950.

Bühler, Gerhard: Postmoderne auf dem Bildschirm – auf der Leinwand. Musikvideos, Werbespots und David Lynchs Wild at heart..- Sankt Augustin: Gardez!-Verl., 2002.

Ertl, Veronika: Look of Sound. Eine paradigmatische Studie zur Bedeutungsproduktion im Musikvideo.- Wien: Univ. Wien, Dipl.-Arb., 2001.

Gehr, Herbert (Red.): Sound & Vision. Musikvideo und Filmkunst. Ausstellung, Retrospektive. 16. Dezember 1993 - 3. April 1994.- Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum, 1993.

Hausheer, C. (Hrsg.) und A. Schönholzer(Hrsg.): Visueller Sound. Musikvideos zwischen Avantgarde und Populärkultur. Luzern: Zyklop-Verlag, 1994.

Keazor, Henry; Wübbena, Thorsten: Video Thrills The Radio Star. Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen.- Bielefeld: transcript, 2007.

Kirsch, Arlett: Musik im Fernsehen. Eine auditive Darstellungsform in einem audiovisuellen Medium.- Berlin: Wiku, 2002.

Frith, Simon (Hrsg.): Sound and vision. the music video reader.- London: Routledge, 1993.

Kaplan, Elizabeth Ann: Rocking around the clock. music television, postmodernism, and consumer culture.- New York: Routledge, 1988.

Keazor, Henry und Thorsten Wübbena (Hrsg.): Rewind Play Fast Forward. The past, present and the future oft he music video.- Bielefeld: transcript, 2010.

Kloppenburg, Josef (Hrsg.): Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen.- Laaber: Laaber-Verl., 2000.

Kurp, Matthias, Klemens Wiese und Claudia Hauschild: Musikfernsehen in Deutschland. Politische, soziologische und medienökonomische Aspekte. Wiesbaden: Westdt. Verl., 2002.

Leistner, Ulrich und Axel Wirths: Video – Kunst und Entertainment.- In: film- musik- video oder Die Konkurrenz von Auge und Ohr. Regensburg: Gustav Bosse Verlag, 1987. S. 155- 161.

McKee, Kathy B. und Carol J. Pardun: Reading the video. A qualitive study of religious images in music videos.- In: Journal of broadcasting and electronic media, Winter 1999. Washington: Broadcast Education Association, 1999. S. 110-122.

Nadeau, Maurice: Geschichte des Surrealismus. Aragon, Artaud, Breton, Dali, Éluard, Ernst, Péret, Queneau, Reverdy, Soupault, Tzara.- Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1965.

Neumann-Braun, Klaus (Hrsg.): Viva MTV! Popmusik im Fernsehen.- Suhrkamp: Frankfurt, 1999.

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

Railton, Diane und Paul Watson: Music Video and the Politics of representation.- Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.

Reiss, Steve und Neil Feineman: Thirty frames per second. the visionary art of the music video.- New York: Abrams, 2000.

Rötter, Günther: Videoclips und Visualisierung von E-Musik.- In: Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen.- Laaber: Laaber-Verlag, 2000. S. 259-294.

Schumm, Gerhard: Die Macht der Cuts. Einstellungsverkettungen und Verkettungsserien in Kate Bush's Videoclip „Cloudbusting". Vorschläge der Videoclip.Analyse.- In:Vom Doppelleben der Bilder. Bildmedien und ihre Texte. Barbara Naumann (Hrsg.). München: Wilhelm Fink, 1993. S. 249-278.

Springsklee, Holger: Video-Clips - Typen und Auswirkungen.- In: film- musik- video oder Die Konkurrenz von Auge und Ohr. Regensburg: Gustav Bosse Verlag, 1987. S. 125- 154.

Williams, Kevin: Why I (still) want my MTV- music video and aesthetic communication .- Crsskill_ NJ Verlag Hampton Press . 2003.

Wulff, Hans J.: The Cult of personality – Simuliert authentische Rockvideos.- In: Viva MTV. Popmusik im Fernsehen. Fankfurt: Suhrkmp, 1999.

Medienwirkung

Anderson, C. A. und N. L. Carnagey: Exposure to Violent Media. The Effects of Songs With Violent Lyrics an Aggressive Thoughts and Feelings. In: Journal of Personality and Social Psychology, 2003, S. 960-971.

Arendt, Kathleen: Extraversion und Unterhaltungserleben.- In: Empirische Unterhaltungsforschung: Studien Zu Rezeption Und Wirkung Von Medialer Unterhaltung. Holger Schramm (u.a.) (Hrsg.). München: Reinhard Fischer, 2006

Bechdolf, U.: Musikvideos im Alltag: Geschlechtsspezifische Rezeptionsweisen. In: Popmusik - Yesterday - Today - Tomorrow. Beiträge vom 8. Internationalen Studentischen Symposium für Musikwissenschaft. Köln, 1993, S. 123-132.

Bentele, Günther, u.a.: Medienwirkungen. Ein Studienbuch zur Einführung. 3. Auflage.- Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2005.

Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung.- Konstanz: UVK-Verl.-Ges, 2001.

Busse, Tanja: Mythos in Musikvideos. Weltbilder und Inhalte von MTV und VIVA.- Münster: Lit, 1996

Doelker, Christian: Ein Bild ist mehr als ein Bild. Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft.- Stuttgart: Klett-Cotta, 1997

Doelker, Christian: Kulturtechnik Fernsehen. Analyse eines Mediums.- Stuttgart: Klett-Cotta, 1989.

Fiske, John: Understanding popular culture.- London [u.a.] Routledge, 1994.

Frey, Siegfried: Die Macht des Bildes. Der einfluss der nonverbalen Kommunikation auf Kultur und Poiltik. 1. Auflage.- Bern u.a.: Huber, 1999.

Grau, Oliver und Andreas Keil (Hrsg.): Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound.- Frankfurt am Main: Fischer, 2005

Greeson, L. E.: Recognition and Ratings of Television Music Videos. Age, Gender,and Sociocultural Effects. In: Journal of Applied Social Psychology, 1991, S. 1908-1920.

Hanko Bommert: Rezipientenpersönlichkeit und Medienwirkung. 2. Auflage.- Münster: Lit, 2000.

Heuermann, Hartmut: Medienkultur und Mythen. Regressive Tendenzen im Fortschritt der Moderne.- Reinbeck, 1994.

Jung, Carl Gustav: Psychologische Typen.- Zürich: Rascher, 1921.

Kunczik, Michael: Gewalt und Medien.- Köln/Weimar/Wien: Böhlau,1998.

McKee, K. B./Pardun, C. J.: Reading the Video. A Qualitative Study of Religious Images in Music Videos.- In: Journal of Broadcasting & Electronic Media, 1999, S. 110- 122.

Mikos, Lothar: Fernsehen im Erleben der Zuschauer. vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium.- Berlin: Quintessenz, 1994

Kepplinger, H. M., und W. Donsbach: Der Einfluss der Kameraperspektive auf die Wahrnehmung eines Parteiredners durch Anhänger, Gegner und neutrale Zuschauer.- In: Massenmedien und Wahlen, München: Ölschläger, 1983, S. 406-423.

Music Video and the Spectator. Television, Ideology, and Dream. In:
Film Quarterly, 38, 1, S. 2-15.

Opl, Eberhard: Das filmische Zeichen als kommunikationswissenschaftliches Phänomen.- München: Ölschläger, 1990.

Pietraß, Manuela: Bild und Wirklichkeit. Zur Unterscheidung von Realitä und Fiktion bei der Medienrezeption.-Opladen: Leske+Budrich, 2003.

Postman, Neil: Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie.- Frankfurt: S. Fischer, 1985.

Röll, Franz Josef: Mythen und Symbole in populären Medien. - Frankfurt am Main: Gemeinschaftswerk d. Evang. Publizistik, 1998.

Schatzman, Morton: Evocations of Unreality.- In: New Scientist, Vol. 87, No. 1220, 25.9. 1980, London, 1980, S.935-937.

Sturm, Hertha: Fernsehdiktate . - Gütersloh: Bertelsmann-Stiftung , 1991.

Walbott, H.G.: Macht der Ton die „Musik" oder doch eher das Bild? Eine Untersuchung zur Rezeption von Videoclips.- In: Wulff, H. J. (Hg.): Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium zwei. Münster, 1989.

Walbott, H. G: Die „euphorisierende" Wirkung von Musik-Videos. Eine Untersuchung zur Rezeption von „bebilderter" Musik.- In: Zeitschrift für experimentelle und angewandte Psychologie, 1989, S. 138-161.

Walbott, H. G. Sex, Violence, and Rock 'n Roll. Zur Rezeption von Musikvideos unterschiedlichen Inhalts. In: Medienpsychologie, 1992, S. 3-14.

Waite, B. M./Hillbrand, M./Foster, H. G:.Reduction of Aggressive Behavior after Removal of Music Television. In: Hospital Community Psychiatry, 1992, S. 173-175.

Zillmann, Dolf (Hrsg.): Media entertainment. the psychology of its appeal.- Mahwah [u.a.]: Erlbaum , 2000.

XII.Anhang

XI.1 Strukturanalyse

XI.1.1 Videoliste Gesamt

Phantastische Videos erscheinen grau unterlegt.

16 Frames -- Back Again	Johnny Cash -- Hurt	R.E.M. - Losing My Religion
2 Chainz ft. Kanye West - Birthday Song	Johnny Liebling -- Als ich mit Händen nach Dir grub	Rachel Stevens -- More, More, More
2 In A Room - Wiggle It	Johnny Liebling -- An guten Tagen	Rachel Stevens -- So Good
2 Unlimited - No Limit	Jonas Brothers -- Burnin Up	Rachel Stevens -- Some Girls
50 Cent -- Get up	Jonas Brothers -- Fly With Me	Raekwon featuring Tiffany Villarreal -- The Hood
50 Cent - United Nations	Jonas Brothers -- Paranoid	Rayvon -- My Bad
5Bugs -- In Between	Jonas Brothers -- Tonight	Rayvon featuring Shaggy, Brian & Tony Gold -- 2-Way
5BUGS - We Stop At Nothing	Jonas Brothers -- When You Look Me In The Eyes	Razorlight -- Golden Touch
A Perfect Circle - Counting Bodies Like Sheep To The Rhythm Of The War Drums	Jonny Lang -- Red Light	Razorlight -- Hostage Of Love
A Perfect Circle - Judith	Joy Zipper -- If I'm Right	Razorlight -- Wire To Wire
A Perfect Circle - The Outsider	Juanes -- La Camisa Negra	Readymade -- The Graduate
A Perfect Circle - Thinking Of You	Juanes -- Me enamora	Reamonn -- Moments like this
A Perfect Circle - Weak And Powerless	Juanes -- Tres	Reamonn -- Through The Eyes Of A Child
Adoro -- Liebe ist Alles	Justin Bieber -- One Time	Reba McEntire -- I'm Gonna Take That Mountain
Adoro -- Und wenn ein Lied	K.I.Z. -- Einritt	Red hot chili peppers -- Scar tissue
a-ha -- Foot Of The Mountain	K.I.Z. feat. Sido -- Das System (Die kleinen Dinge)	Red Hot Chili Peppers - Californication
Akon -- Right Now (Na Na Na)	Kain -- Kaffee zum Mitnehmen	Res -- Golden Boys
Akon -- We Don't Care	Kaiser Chiefs -- Everyday I Love You Less and Less	Res -- They Say Vision
Akon featuring Kardinal Offishall -- Beautiful	Kaiser Chiefs -- Everything is Average Nowadays	Revolt -- Under The Sun
Alex C. featuring Yass -- Liebe zu dritt	Kaiser Chiefs -- Good Days Bad Days	Rhythms Del Mundo feat. Juli -- Dieses Leben
Alice Cooper - He's back (The man behind the mask)	Kaiser Chiefs -- Never Miss A Beat	Richie Rich - Let's Ride
Alice Cooper - Poison	Kanye West -- Gold Digger	Rihanna -- Disturbia
Amy Macdonald -- LA	Kanye West -- Heartless	Rihanna -- Pon de Replay
Amy Macdonald -- Poison Prince (2nd Version)	Kanye West -- Love Lockdown	Rihanna featuring Justin Timberlake -- Rehab
Amy Macdonald -- Run	Kanye West feat. Mr. Hudson -- Paranoid	Rise Against -- Give It All
Anastacia -- Absolutely Positively	Kanye West featuring Kid Cudi -- Welcome To Heartbreak	Rise Against -- Hero Of War
Anastacia -- I Can Feel You	Karmah -- Toms Diner	Rise Against -- The Good Left Undone
AND ONE - Shouts of Joy	Kate Hall -- Die letzte Träne	Rivers Cuomo -- Blast Off!
Angélique Kidjo - Batonga	Kate Hall -- Tränen	Rob Zombie - Dragula
Anjulie -- Boom	Kate Ryan -- Babacar	Rob Zombie - Living Dead Girl
Anuschka Zuckowski -- Sternenweit	Kate Ryan -- Voyage Voyage	Ronan Keating -- I Hope You Dance
Apocalyptica -- Enter Sandman	Katherine Jenkins -- Time To Say Goodbye	Ronan Keating -- This is your Song
Apocalyptica -- Nothing Else Matters	Kathrin -- Wunder	Rooney -- Blueside
Apocalyptica -- Path	Katy Perry - E.T. ft. Kanye West	Rosenstolz -- Blaue Flecken
Aqua -- Back To The 80's	Katy Perry - Teenage Dream	Rosenstolz -- Gib mir Sonne
Asher Roth -- I Love College	Katy Perry ft. Snoop Dog - California Girls	Rosenstolz -- Susi im roten Kleid
Asher Roth featuring Cee-Lo -- Be By Myself	Keane -- Everybody's Changing	Rosenstolz -- Wie weit ist vorbei
Ayo -- Slow Slow (Run Run) - Version 16:9	Keane -- Somewhere Only We Know (Version 1, Alien Version)	Rufus Wainwright -- Rules And Regulations
Aysat -- Je N'Ai Pas Choisi	Keane -- Somewhere Only We Know (Version 2)	Run DMC - It's Tricky
Beck - Loser	Keane -- Somewhere Only We Know (Version 3, Performance Version)	Rush - Time Stand Still

Belanova - Baila Mi Corazón	Keane -- Spiralling	Ryan Adams -- So Alive
Benny + The Jets -- Ich liebe alles an dir (außer deinen Freund)	Keane -- The Lovers Are Losing	S Club -- Say Goodbye
Betty Blitzkrieg -- Wir feiern anders	Keane -- This is the Last Time	Sa Dingding -- Alive
Beyonce -- Crazy in love	Keane -- Try Again	Saad -- Womit hab ich das verdient
Beyoncé - Single Ladies (Put A Ring On It)	Kendrick Lamar - Swimming Pools (Drank)	Sandra Nasic -- Path Vol II
Beyoncé - Sweet Dreams	Kenna -- Say Goodbye To Love	Sandy -- Tell Me
Big Boi -- She Said Ok	Keri Hilson -- Return the Favor	Sarah Connor -- Christmas In My Heart
Bingo Players - Cry (Just A Little)	Keri Hilson -- Trailer	Sarah Connor -- French Kissing
Björk -- All is full of love	Keri Hilson featuring Lil Wayne -- Turnin Me On	Sarah Connor -- From Sarah With Love
Björk -- Bachelorette	Kerli -- Love Is Dead	Sarah Connor -- From Zero To Hero
Björk -- Earth Intruders	Kerli - Tea Party	Sarah Connor -- I'll Kiss It Away
Björk -- The Dull Flame Of Desire	Kerli -- Walking On Air	Sarah Connor -- Let's Get Back To Bed - Boy!
Black Eyed Peas -- Boom Boom Pow	Kevin Rudolf -- Let It Rock	Sarah Connor -- Living To Love You
Black Eyed Peas -- I Gotta Feeling	Keyshia Cole - Enough Of No Love ft. Lil Wayne	Sarah Connor -- Under My Skin
Black Joe Lewis & The Honeybears -- I'm Broke	Kid Alex -- Young & Beautiful	Sarah Connor featuring Ne-Yo -- Sexual Healing
Black Joe Lewis & The Honeybears -- Sugarfoot	Kid Alex -- Young Love (Topless)	Scars On Broadway -- World Long Gone
Bligg -- Openair Frauenfeld Shout Out	Kid Cudi -- Make Her Say	Schiller & Kim Sanders -- Dancing With Loneliness
Bloc Party -- Talons	Kilians -- Enforce Yourself	Schiller + Peter Heppner -- Leben...I Feel You
Blue October -- Say It	Kilians -- Fight The Start	Schiller fear. Kim Sanders -- Let Me Love You
Blutengel- Reich mir die Hand	Kilians -- Hometown	Schiller featuring Peter Heppner -- Dream Of You
Bob Sinclar -- Lala Song	Kilians -- Said & Done	Schiller und Anna Maria Mühe -- In der Weite
Bon Jovi -- It's My Life	Kilians -- Sunday	Schnappi -- Jing! Jingeling! Der Weihnachtsschnappi!
Boy George -- Yes We Can	Kilians -- Sunday	Schnappi -- Schnappi
Boyzone -- Love You Anyway	Kilians -- When Will I Ever Get Home	Scorpions -- I Can't Explain
Brandy - Put It Down ft. Chris Brown	Kilians -- When Will I Ever Get Home	Sean Paul - Touch The Sky
Brazilian Girls -- Good Time	Killer -- Naughty Boy	Secret Garden -- Always There
Brian Blade -- Her Song	Killerpilze -- Letzte Minute	Selig -- Schau Schau
Brick & Lace -- Bad To Di Bone	Killerpilze -- Springt hoch	Selig -- Wir Werden Uns Wiedersehen
B-Tight -- Sie will mich	Killerpilze -- Stress im Nightliner	Selina Herrero -- Don't Be Shy
Busta Rhymes -- Hustler's Anthem 09 (feat. T-Pain)	Kiss -- Crazy Crazy Nights	Selina Herrero -- You Can't Stop Me
Busta Rhymes feat. Estelle - World Go Round	Kitty Kat -- Bitchfresse (L.M.S)	Senait Mehari -- Aura
Busta Rhymes ft. Janet Jackson- What's it gonna be	Kitty Kat -- Braves Mädchen	Senta-Sofia -- Ich sehe was, was Du nicht siehst
Busted -- Crashed The Wedding	Klee -- Berge versetzen	Senta-Sofia -- Scheissegal
Calegero - Devant toi	Knorkator -- Böse	September -- Cry for You
Calogero -- Aussi Libre Que Moi	Knorkator -- Weg nach unten	Sergio Mendes featuring Siedah Garrett -- Funky Bahia
Calogero -- De Cendres Et De Terre	Kool & The Gang -- Get Down On It	Shaggy featuring Brian & Tony Gold -- Hey Sexy Lady
Calogero - En Apesanteur	Kool & The Gang -- Joanna	Shanadoo -- Japanese Boy
Calogero - Prendre Racine	Kosheen -- Guilty	Shanadoo -- Think About
Carly Rae Jepsen -- Call Me Maybe	Kristin Asbjørnsen -- Ride up in the chariot	Shania Twain -- Forever And For Always
Cascada -- Evacuate the Dancefloor	Kristinia DeBarge -- Goodbye	Shania Twain -- I Ain't No Quitter
Cassandra Steen -- Darum leben wir	Kym Marsh -- Sentimental	Sharleen Spiteri -- All The Times I Cried
Cassandra Steen featuring Adel Tawil -- Stadt	La Grande Sophie -- Quelqu'Un D'Autre	Shelby Lynne -- Anyone Who Had A Heart
Chris Cornell featuring Timbaland -- Part Of Me	La Roux -- Bulletproof	Sheryl Crow -- Home
Chris Richardson - Joy & Pain ft. Tyga	La Roux -- In For The Kill	Sheryl Crow -- If It Makes You Happy
Christian Eigner & Barca Baxant -- Go	Lady Gaga -- A Very Gaga Thanksgiving	Sheryl Crow -- My Favorite Mistake
Christina Aguilera featuring Redman - Dirrty	Lady Gaga -- Judas	Sheryl Crow -- Run, Baby, Run
Christina Stürmer -- Ist mir egal	Lady Gaga -- LoveGame	Shwayze -- Buzzin'
Christina Stürmer -- Mehr als perfekt	Lady Gaga -- Marry The Night	Sia -- Buttons
Christoff -- Deine Blaue Augen	Lady Gaga -- Poker Face	Sia -- Day Too Soon
Cindy Lauper - Girls just wanna have fun	Lady Sovereign -- 9 to 5	Sia -- Soon We'll Be Found
Cinema Bizarre & Space Cowboy -- I Came 2 Party	Ladyhawke -- Back Of The Van	Sia -- The Girl You Lost to Cocaine
CLEA -- Download It	Ladyhawke -- My Delirium	Sido -- Carmen
CLEA -- We Don't Have To Take Our	Ladytron -- Sugar	Sido -- Herz

Clothes Off		
Coeur De Pirate -- Comme Des Enfants	Lambretta -- Chemical	Sido -- Weihnachtssong
Coheed and Cambria - Domino the Destitute	Lambretta -- Kill Me	Silkk The Shocker -- Movin' On
Coheed and Cambria - Welcome Home	Laurie Anderson - Language Is A Virus	Silvester -- Du willst mehr
Colbie Caillat -- Bubbly	Lazyboy -- Facts Of Life (different language versions)	Simple Minds - All the things she said
Colbie Caillat -- Fallin' For You	Le Tigre -- TKO	Simple Minds -- Rockets
Colbie Caillat -- You	Lemon Ice featuring Raheema -- Hey Lady	Singuila -- Reviens Je T'En Prie
Cold -- No One	Les Wampas -- Persistance Retienne	SIX -- Geiler isses hier
Common featuring Lily Allen -- Drivin' Me Wild	Level 42 -- Are You Hearing (What I Hear)?	Skinnyman featuring Deadly Hunta -- Ballistic Affair
Counting Crows -- A Long December	Level 42 -- Children Say	SKRILLEX - Bangarang feat. Sirah
Counting Crows -- American Girls	Level 42 -- It's Over	Skrillex - Ruffneck
Counting Crows -- Daylight Fading	Level 42 -- Leaving Me Now	Slim Thug -- 3 Kings
Counting Crows -- Round Here	Level 42 -- Running In The Family	Smash Mouth -- Why Can't We Be Friends
Counting Crows -- She Don't Want Nobody Near	Lexington Bridge -- Dance With Me	Snoop Dogg -- Neva Have 2 Worry
Counting Crows -- You Can't Count On Me	Lexington Bridge -- Kick Back	Snoop Dogg featuring Mistah F.A.B & Too Short. -- Life Of Da Party
Crashdïet -- In The Raw	Lexington Bridge featuring Snoop Dogg -- Real Man	Snow Patrol -- If There's A Rocket Tie
Culcha Candela -- Schöne Neue Welt	Lifehouse -- First Time	Snow Patrol -- Take Back The City
D-12 -- 40 Oz.	Lifehouse -- Hanging By A Moment	Snow Patrol -- The Planets Bend Between Us
Daddy Yankee -- Rompe	Lifehouse -- Spin	Soft Cell - Sex Dwarf
Daft Punk - Da Funk	Lifehouse -- You And Me	Solange -- I Decided
Das Bo -- Mein eigener Film	Lighthouse Family -- Goodbye Heartbreak	Something Corporate -- I Woke Up In A Car
Dashboard Confessional featuring Juli -- Stolen featuring Juli	Lighthouse Family -- Question Of Faith	Sonic Youth -- Bull In The Heather
Dave Hollister -- Keep Lovin' You	Lighthouse Family -- Raincloud	Sonic Youth -- Candle
Dave Hollister -- Never Gonna Change	Lil Jon & The East Side Boyz -- Roll Call	Sonic Youth -- Mary-Christ
David Banner -- Play	Lil Wayne -- A Milli	Sonic Youth -- Shadow Of A Doubt
David Gray -- Fugitive	Limp Bizkit -- Boiler	Sonic Youth -- Sugar Kane
David Guetta - She Wolf (Falling To Pieces) ft. Sia	Limp Bizkit -- My Generation	Sonic Youth -- Youth Against Fascism
David Sneddon -- Stop Living The Lie	Limp Bizkit -- Rollin' (Air Raid Vehicle)	Sonic Youth - Little trouble girl
David Sylvian -- Red Guitar	Linea 77 -- La Nuova Musica Italiana	Sonic Youth - Sunday
De Laatbleujers -- Jungfrauenchor	Linkin Park – Burn it down	Soulmagic -- Soulmagic
deadmau5 feat. Rob Swire - Ghosts N Stuff	Lisa Fischer - How Can I Ease The Pain	Soundhotel -- Wonderful
Deichkind -- Arbeit nervt	Lisa Miskovsky -- Driving One Of Your Cars	Space Cowboy featuring Paradiso Girls -- Falling Down
Deichkind -- Luftbahn	Lisa Miskovsky -- Lady Stardust	Speedy -- Sientelo
Demi Lovato -- La La Land	Lisa Miskovsky -- Sing To Me	Squeeze -- Tempted
Denyo 77 -- Single Sells	Live -- Freaks	Stanfour -- Do It All
Depeche Mode - Personal Jesus	Live -- Lightning Crashes	Stanfour -- In Your Arms
De-Phazz -- Heartfixer	Live -- Run Away	Steel Panther -- Death To All But Metal
dEUS -- Sister Dew	Live -- Run To The Water	Stefanie Heinzmann - No One (Can Ever Change My Mind)
dEUS -- The Ideal Crash	Live -- Simple Creed	Stefanie Heinzmann -- Revolution
Dexys Midnight Runners -- Listen To This	Live -- Turn My Head	Stefanie Heinzmann -- The Unforgiven
Dexys Midnight Runners -- This Is What She's Like	LL Cool J -- Luv U Better	Stephen Tintin Duffy -- Kiss me
Dhani -- Girl Talk feat. Nik & Jay	LL Cool J featuring 7 Aurelis -- Hush	Stereophonics -- My Friends
Diana Krall -- Almost Blue	LL Cool J featuring Amerie -- Paradise	Steve Azar -- I Don't Have To Be Me ('Til Monday)
Diana Krall -- Just The Way You Are	LL Cool J featuring Jennifer Lopez -- Control Myself	Sting -- Be Still My Beating Heart
Die 3. Generation -- Was Passiert	LL Cool J featuring The-Dream -- Baby	Sting -- Demolition Man
Dilba Demirbag -- Every Little Thing	Lloyd Banks -- I'm So Fly	Stress - Avenues
Dirty Pretty Things -- Bang Bang You're Dead	Lloyd Banks featuring 50 Cent, Eminem, Ca$his-- You Don't Know	Stress - Mais où?
Disco Ensemble -- Black Euro	Lloyd Cole -- Butterfly	Stress -- V
Dizzee Rascal -- Holiday	Lloyd Cole And The Commotions -- Cut Me Down	Stress & Karolyn -- Tous les mêmes
Dizzee Rascal feat. Armand Van Helden -- Bonkers	Lloyd Cole And The Commotions -- Rattlesnakes	Styles -- Good Times
DJ Hell -- Keep On Waiting	Lloyd featuring Ashanti -- Southside	Suarez -- On Attend
DJ Ötzi -- Hotel Engel	London Blackmarket -- Checkmate	Sugababes -- Girls
DJ Ötzi -- Live is Life	Loona -- Baila Mi Ritmo	Sugababes -- Overload
DJ Ötzi -- Noch in 100.000 Jahren	Loona -- Hijo De La Luna	Sugarland -- Something More

DJ Sammy -- Why	Loona -- La Vida Es Una Flor	Sugarplum Fairy -- Bus Stop
DJ Sammy feat. Loona -- Rise Again	Loona - Parapapapapa	Sugarplum Fairy -- Let Me Try
DJs@Work -- Past Was Yesterday	Loona -- Salvador Dali	Sugarplum Fairy -- Sail Beyond Doubt
DJs@Work -- Someday	Lovestoned - Rising Girl	Sugarplum Fairy -- She
DJs@Work -- Time To Wonder	Lucky Twice -- Lucky	Sugarplum Fairy -- Sweet Jackie
DMX Ft.Method Man,Nas, & Ja Rule - Grand Finale	Ludacris featuring Sean Garrett -- What Them Girls Like	Sum 41 -- We're All To Blame
Donna Summer -- This Time I Know It's For Real	Lützenkirchen -- 3 Tage wach	Sunblock -- I'll Be Ready
Dr. Dre featuring Nate Dogg -- The Next Episode	Lylloo -- Dou Di Dam	Sylver -- Lay All Your Love On Me
Dr. Ring-Ding -- Ring Of Fire	Lylloo -- Mon Tel	Sylver -- Turn The Tide
Dredg -- Bug Eyes	M -- Le Roi Des Ombres	Sylvester -- Can't Stop Dancing
Dredg -- Information	Macy Gray -- Finally Made Me Happy	Sylvester -- I Who Have Nothing
Dreieck -- Gefährlich	Madeleine Peyroux -- A Little Bit	Sylvester -- You Make Me Feel (Mighty Real)
Dru Hill -- 5 Steps	Madeleine Peyroux -- Don't Wait Too Long	t.A.T.u. -- All The Things She Said
Dru Hill -- I Should Be...	Madonna - 4 minutes	Take That -- Rule The World
Dru Hill featuring Ja Rule -- You Are Everything (Version 2)	Madonna -- Celebration	Take That -- Said It All
Duffy -- Rain On Your Parade	Madonna -- Frozen	Take That -- The Garden
Duffy -- Stepping Stone	Madonna -- Give It 2 Me	Talib Kweli featuring Mary J. Blige -- I Try
Duran Duran - The Wild Boys	Madonna - Hung Up	Talking heads - Burning down the house
E Nomine -- Das Tier in mir (Wolfen)	Madonna - Love Profusion	Taylor Swift -- Love Story
E Nomine -- Mitternacht	Madonna - Music	Taylor Swift -- Teardrops On My Guitar
E Nomine -- Vater Unser	Madonna - Nothing Really Matters	Taylor Swift -- You Belong With Me
Eagle-Eye Cherry -- Save Tonight	Madonna - The Power Of Good-Bye	Teairra Marí -- Make Her Feel Good
Echo And The Bunnymen Seven Seas	Madsen -- Kein Mann für eine Nacht	Teddy Thompson -- Everybody Move It
Echt -- 2010	Madsen -- Liebeslied	Tele -- Es Kommt Ein Schiff
Echt -- Du trägst keine Liebe in dir	Magic System featuring Khaled -- Même Pas Fatigué	Tele -- Falschrum
Echt -- Stehengeblieben	Maike von Bremen -- More Than This	Terenzi -- Are You Afraid Of The Dark?
Eddy Bär -- Verliebt	Major Lazer -- Hold The Line	Terri Clark -- Three Mississippi
Eight Legs -- I Understand	Mando Diao -- Dance With Somebody	Terror Squad -- Yeah Yeah Yeah
Einstürzende Neubauten -- Sabrina	Mando Diao -- Gloria	Terry Hoax -- Grasshopper
Eisblume -- Eisblumen	Mando Diao -- Mean Street	Terry Hoax -- Policy Of Truth
Eisblume -- Leben ist schön	Mandy & Randy -- B-B Baby (Kiss Me And Repeat)	Terry Lynn -- Kingstonlogic 2.0
Elbow -- One Day Like This	Manel feat. Don Cali & L´afrotino -- Leche Leche (Anna Anna)	Texas Lightning -- I Promise
Element Of Crime -- Blaulicht Und Zwielicht	Manu Larrouy -- Mec A La Cool	Texas Lightning -- I Promise
Element Of Crime -- Immer da wo du bist bin ich nie	Mariah Carey -- Obsessed	Texas Lightning -- Like A Virgin
Element Of Crime -- Irgendwo Im Nirgendwo	Marilyn Manson -- Arma-goddamn-motherfuckin-geddon	The Airborne Toxic Event -- Does This Mean You're Moving On?
Element Of Crime -- Michaela Sagt	Marilyn Manson -- Dope Hat	The Airborne Toxic Event -- Gasoline
Element Of Crime -- Sperr mich ein	Marilyn Manson -- Man That You Fear	The Airborne Toxic Event -- Happiness Is Overrated
Elton John -- Are You Ready For Love	Marilyn Manson - Tainted Love	The Airborne Toxic Event -- Innocence
Elton John -- I Want Love	Mark Owen -- Alone Without You	The Airborne Toxic Event -- Missy
Elton John -- I'm Still Standing (Version 1 / Beach Version)	Marlango -- Automatic Imperfection	The Airborne Toxic Event -- Something New
Elton John -- I'm Still Standing (Version 2 / Colorful Version)	Marlango -- Hold Me Tight	The Airborne Toxic Event -- Sometime Around Midnight
Elton John -- Passengers (Version 1)	Mary J. Blige -- Deep Inside	The Airborne Toxic Event -- Sometime Around Midnight
Elton John -- Passengers (Version 2)	Mary J. Blige -- I'm Goin' Down	The All-American Rejects -- Gives you hell
Elton John -- Rocket Man	Mary J. Blige -- Just Fine	The All-American Rejects -- I Wanna
Elton John -- Rocket Man	Mary J. Blige -- Love Is All We Need	The Antword - Enter the ninja
Elton John -- The One	Mary J. Blige -- No More Drama	The Antword - Evil boy
Emil Bulls -- Smells Like Rock N Roll	Mary J. Blige & U2-- One	The Antword - I fink u freeky
Emil Bulls -- This Day	Mary J. Blige featuring Common -- Dance For Me	The Antword - Rich bitch
Eminem -- 3AM	Matt Dusk -- Please Please Me	The Art of noise - Paranoima
Eminem -- Ass Like That	Mauro Picotto -- Back To Cali	The Beautiful South -- Blackbird On The Wire
Eminem -- Beautiful	Maxime Le Forestier -- Hymne A La Soie	The Beautiful South -- Let Go With The Flow
Eminem -- Crack a Bottle	Mayor´s Destiny -- Cross Your Heart	The Boomtown Rats -- Banana Republic
Eminem -- Just Lose It	McFly -- I'll Be OK	The Boomtown Rats -- House On Fire
Eminem -- Mockingbird	McFly -- You've Got A Friend	The Boomtown Rats -- The Elephants Graveyard

Eminem -- Mosh	Mei Jun Liu (Prudence Liew) -- Da Kai Se Jie	The BossHoss -- Hey Ya
Eminem -- My Name Is	Melanie Fiona -- Give It To Me Right	The BossHoss -- Last Day
Eminem -- Role Model	Melanie Thornton -- Wonderful Dream (Holidays Are Coming)	The BossHoss -- Like Ice In The Sunshine
Eminem -- The Real Slim Shady	Melendiz -- Fuck You All	The BossHoss -- Monkey Business
Eminem -- The Way I Am	Melissa M -- Quoi Que Tu Dises	The BossHoss -- On The Sunny Side Of The Street
Eminem -- We made you	Melissa Molinaro - Dance Floor	The BossHoss -- Stallion Battalion
Eminem -- Without Me	Mellow Trax -- Mystify	The BossHoss -- Truck'n'Roll Rules
Eminem featuring Dido -- Stan	Mellow Trax -- Phuture Vibes	The Cardigans -- Carnival
Eminem- Shake That	Mellow Trax & Ferris Mc -- Die Nacht Der Freaks	The Cardigans -- Don't Blame Your Daughter (Diamonds)
En Vogue - Hold On	Melody Gardot -- Baby I'm A Fool	The Cardigans -- For What It's Worth
Enrique Iglesias feat. Sarah Connor -- Takin' Back My Love	Metallica -- Broken, Beat & Scarred	The Cardigans -- Hanging Around
Enrique Iglesias featuring Ciara -- Takin' Back My Love	Metallica -- The Day That Never Comes	The Cardigans -- I Need Some Fine Wine And You, You Need To Be Nicer
Enrique Iglesias featuring Sean Garrett -- Away	Michael Jackson - Beat It	The Cardigans -- Live and Learn
Eric Prydz - Call On Me	Michael Jackson - Black Or White	The Cardigans -- Lovefool (Version 1 / European Version)
Esmée Denters -- Outta Here	Michael Jackson -- Thriller	The Cardigans -- Lovefool (Version 2 / US Version)
Etwas -- Ich Zieh' Mich Vor Dir Aus	Michael Jackson--Smooth Criminal	The Cardigans -- Lovefool (Version 3 / Romeo and Juliett Movie Version)
Excuse Me Moses -- I Wonder	Michael McDonald -- Sweet Freedom	The Cardigans -- My Favourite Game
Excuse Me Moses -- Speed	Michael und Janet Jackson -- Scream	The Cardigans -- Rise & Shine
Fall Out Boy -- "The Take Over, The Breaks Over"	Mika -- We Are Golden	The cars -- You might think
Fall Out Boy -- America's Suitehearts	Milburn -- What You Could've Won	The Charlatans -- Try Again Today
Fall Out Boy -- I Don't Care	Miley Cyrus -- Fly On The Wall	The Courteeners -- Acrylic
Fall Out Boy -- Sugar, We're Goin Down (Version 1, Performance Version)	Millenia Nova (feat. Iggy Pop) -- Rockicide	The Courteeners -- Not Nineteen Forever
Fall Out Boy -- Sugar, We're Goin Down (Version 2, Concept Version)	Milow -- Ayo Technology	The Cranberries -- Analyse
Fatboy Slim-- Right here, right now	Milow -- You Don't Know	The Cranberries -- Time Is Ticking Out
Fefe Dobson -- Bye Bye Boyfriend	Miranda -- Heartbeat Radio	The Cranberries - Zombie
Fefe Dobson -- Take Me Away	Mobb Deep featuring Nate Dogg -- Have A Party	The Cribs -- Cheat On Me
Feist -- My Moon My Man	Moonplain -- Higher	The Cure - Close to me
Fifty Phantoms -- Last Night	Morrissey -- I'm Throwing My Arms Around Paris	The Feeling -- Fill My Little World
Fightstar -- Paint Your Target	Mötley Crüe -- Home Sweet Home	The Gabe Dixon Band -- Till You're Gone
Fiona Apple - Criminal	Mötley Crüe -- Kickstart My Heart	The Killers - A Dustland Fairytale
Five Finger Death Punch -- The Bleeding	Mötley Crüe -- Live Wire	The Killers -- Human
Flashguns -- I Don't Not Love You	Mötley Crüe -- Sick Love Song	The Killers -- Spaceman
Fler -- Check mich aus	Mr Hudson feat. Kanye West - Supernova	The Killers -- The world we live in
Fler feat. Doreen -- Ich Sing nicht mehr für dich	Ms. Jade -- Big Head	The Killers featuring Neil Tennant -- Joseph, Better You Than Me
Flipsyde - A Change	Ms. Jade featuring Timbaland -- Ching Ching	The Mars Volta -- Cotopaxi
Flipsyde -- Someday	Mudvayne - Death Blooms	The Moody Blues -- No More Lies
Flipsyde -- When it was good	Mudvayne - Dig	The Moody Blues -- Running Out Of Love
Flobots -- Handlebars	Muff Potter -- Alles was ich brauch	The Others -- Stan Bowles
Floetry -- Say Yes	Muff Potter -- Allesnurgeklaut	The Police -- Invisible Sun
Florence + The Machine -- Kiss With A Fist	Mushroomhead - Burn	The Police -- Roxanne (Version 1, US / Red Background Version)
Florent Pagny -- C'Est Comme Ca	Mushroomhead - Simple Survival	The Police -- Roxanne (Version 2, UK / Live Version)
Fool's Garden -- Dreaming	Mushroomhead - Sun Doesn't Rise	The Police -- So Lonely
Franz Ferdinand -- Take me out	Musiq -- Whoknows	The Police -- Synchronicity II
Fräulein Wunder -- Mein Herz ist Gift für dich	Mutya Buena -- Real Girl	The Police -- Walking On The Moon
Fräulein Wunder -- Sternradio	My Excellence -- The End Of Days	The Police -- Wrapped Around Your Finger
Freeway featuring Beanie Sigel -- What We Do	Mya featuring Jadakiss -- The Best Of Me	The Prodigy -- Invaders Must Die
Freeway featuring Peedi Crakk -- Flipside	N.O.R.E. featuring Big Mato, Nina Sky, Daddy Yankee, Gem Star -- Oye Mi Canto	The Prodigy -- O
Gabriella Cilmi -- Non Ti Aspettavo	Nas - Bye Baby	The Prodigy -- Take Me To The Hospital

(Libertà)		
Gabriella Cilmi -- Sanctuary	Natalie -- Goin' Crazy	The Prodigy -- Warrior's Dance
Gabrielle -- Because Of You	Natalie Imbruglia -- Wild About It	The Pussycat Dolls -- Hush Hush, Hush Hush
Gabrielle -- Going Nowhere	Neil Young - Wonderin	The Pussycat Dolls -- I Hate This Part
Gabrielle -- If You Really Cared	Nelly -- Body On Me	The Pussycat Dolls -- Jai Ho
Gabrielle -- Rise	Nelly Furtado -- Maneater	The Pussycat Dolls -- When I Grow Up
Gabrielle -- Stay The Same	Nelly Furtado -- Manos Al Aire	The Rasmus -- Funeral Song
Gabrielle -- Sunshine	Nephew -- Movie Klip	The Rasmus -- Guilty
Gabrielle -- Walk On By	Nevada Tan -- Ein neuer Tag	The Rasmus -- In The Shadows (Version 1, Bandit Version)
Gary Go -- Wonderful (Version 1 / Concept Version)	Nevada Tan -- Neustart	The Rasmus -- In The Shadows (Version 2, Crow Version)
Gary Go -- Wonderful (Version 2 / Movie Version)	Nevada Tan -- Vorbei	The Rasmus -- In The Shadows (Version 3, US/UK Mirror Version)
Gemma Fox -- Girlfriend's Story	Nevio -- Run Away	The Rasmus -- Justify
Genesis - Land Of Confusion	Nevio -- Sento	The Rasmus -- Livin' In A World Without You
Gérald De Palmas -- Au Bord De L'Eau	New Edition -- Hot 2nite	The Rasmus -- No Fear
Gimme 5 -- Rudi gib acht	New Edition -- I'm Still In Love With You	The Rasmus -- Sail Away
Gin Blossoms -- Found Out About You	New Found Glory -- All Downhill From Here	The Rasmus -- Shot
Girls Aloud -- Jump	New Kids On The Block -- Dirty Dancing	The Roots -- Get Busy
Girls Aloud -- Long Hot Summer	New Kids On The Block -- Summertime	The Roots -- Proceed
Gloria Estefan - Mi Tierra	Ne-Yo -- Closer	The Rumble Strips -- Girls And Boys In Love
Godsilla -- Ich bin ein Rapper	Ne-Yo -- Mad	The White Stripes -- Seven Nation Army
Goleo VI & Lumidee & Fatman Scoop -- Dance!	Ne-Yo -- Miss Independent	The White Stripes - The Hardest Button to Button
Goleo VI & Patrizio Buanne -- Stand Up (Champions Theme)	Ne-Yo featuring Fabolous -- She Got Her Own	The-Dream featuring Kanye West -- Walkin' On The Moon
Gotye - Somebody That I Used To Know (feat. Kimbra)	Niccolo' Fabi -- Solo Un Uomo	Thirteen Senses -- Thru The Glass
Grace Potter & The Nocturnals - Stars	Nicki Minaj - Pound The Alarm	Thirteen Senses -- Thru The Glass
Grandmaster Flash - Sign of the times	Nico Suave -- Ich Sage Ja!	Thomas D -- Vergiftet im Schlaf
Groove Coverage -- Holy Virgin	Nina Sky -- Move Ya Body	Thomilla -- Freaky Girl
Groove Coverage -- On The Radio	Nine Black Alps -- Unsatisfied - final edit	Thursday -- Signals Over The Air
Groove Coverage -- The End	Nine Inch Nails -- Closer	Tift Merritt -- Virginia, No One Can Warn You
Guns N' Roses - November Rain	Nine Inch Nails -- The Hand That Feeds	Till Brönner -- River Man
Gwen Stefani -- Now That You Got It	Nirvana -- Heart-shaped box	Till Brönner -- White Christmas
Gwyneth Herbert -- Glory Box	Nitty -- Hey Bitty	Timbaland featuring Justin Timberlake, Nelly Furtado -- Give It To Me
GZA/Genius -- Crash Your Crew	Nitty -- Nasty Girl	Timbaland featuring OneRepublic -- Apologize
GZA/The Genius featuring Method Man -- Knock, Knock	No Angels -- One Life	Timbaland featuring OneRepublic -- Apologize
Haddaway - What Is Love	No Angels -- Reason	Timbaland featuring Sebastian -- The Way I Are
H-Blockx -- Open Letter To A Friend	No Angels -- Rivers Of Joy	Tina Dico -- On The Run
Helen Boulding -- Everything	No Angels -- Someday	Toby Keith -- Does That Blue Moon Ever Shine On You
Helge Schneider -- Helges Mörchenlied	No Angels -- Still In Love With You	Tocotronic -- Imitationen
Hello Saferide -- Anna	No Angels -- When The Angels Sing	Tocotronic -- Jackpot
Hermes House Band -- Can't Take My Eyes Off Of You	No Angels & Mousse T. -- Lets Go To Bed	Tocotronic -- Sie Wollen Uns Erzählen
Hermes House Band -- Football`s Coming Home (Three Lions)	No Doubt -- Bathwater	Tok Tok Tok -- Living Hell
Hermes House Band -- I Will Survive	No Doubt -- Excuse Me Mr.	Tokio Hotel -- Durch den Monsun
Hermes House Band -- Que Sera Sera	No Doubt -- Hella Good	Tokio Hotel -- Monsoon
Hevein -- Last Drop Of Innocence	No Doubt -- Oi To The World	Tokio Hotel -- Schrei
Hilltop Hoods -- Chase That Feeling	No Doubt -- Spiderwebs	Tokio Hotel -- Scream
Hinder -- Lips Of An Angel	Noah And The Whale -- 5 Years Time	Tokio Hotel -- Spring nicht / Don't Jump
Holly Williams -- Sometimes	Noisettes -- Don't Give Up	Tokio Hotel -- Übers Ende der Welt / Ready, Set, Go
Hollywood Undead - Everywhere I Go	Noisettes -- Don't upset the Rhythm	Tom Albrecht -- Sing
Hollywood Undead -- Undead	Noisettes -- Never Forget You	Tom Frager -- Lady Melody
Hollywood Undead - Young	Nonpoint -- What A Day	Tom Petty And The Heartbreakers - Don't Come Around Here No More
Hoobastank -- Crawling In The Dark	Northern Lite -- I Dont Remember	Tool - Parabol & Parabola
Hoobastank -- The Reason	Oasis -- Lord Dont Slow Me Down	Tool -- Prison Sex
Hush (featuring Nate Dogg & Eminem) -- Hush Is Coming	Obie Trice featuring Brick & Lace -- Jamaican Girl	Tool -- Schism
Ian Brown -- Keep What Ya Got	OK Go - Here It Goes Again	Tool -- Sober

Ian Brown -- Love Like A Fountain	OK Go - Skyscrapers	Tool - Stinkfist
Ich + Ich -- Wenn Ich tot bin	Olaf Henning -- So eine Nacht	Tool - Vicarious
Iglu & Hartly -- In this city	Olivia featuring Lloyd Banks -- Twist It	Tori Amos - Flavor
India.Arie -- Little Things	OneRepublic -- Mercy	Tori Amos -- Maybe California
Ingrid Michaelson -- Be OK	Orange Blue -- Heaven Knows (I`ve Changed)	Tori Amos -- Welcome To England
Ingrid Michaelson -- Maybe	Orange Blue -- Love & Fear	Trauffer -- Z'Läbe
Ingrid Michaelson -- The Way I Am	Ozomatli -- Can't Stop	Travis -- Something Anything
Insane Clown Posse - Chris Benoit	Pachanga -- Close To You	Travis -- Song To Self
INXS -- Baby Dont Cry	Pachanga -- I Don't Like Reggae-ton	Trio -- Tutti Frutti
INXS -- Disappear	Paco De Lucia -- Cositas Buenas	Trisha Yearwood -- Georgia Rain
INXS -- Never Tear Us Apart	Paddy Kelly -- When You Sleep	Trolle Siebenhaar -- Sweet Dogs
INXS -- New Sensation	Pain -- Same Old Song	Tunesmith -- When I Think Of You
INXS -- Please (You Got That...)	Panik -- Lass mich fallen	Turtle Bay Country Club featuring Mike Brooks -- Blue
INXS -- Suicide Blonde	Panik -- Was würdest Du tun	U2 -- Get on Your Boots
Iron Maiden - Fear Of The Dark	Papa Roach -- Hollywood Whore	U2 -- I'll Go Crazy If I Don't Go Crazy Tonight - David O'Reilly
Itchy Poopzkid -- And I'll Walk Away	Papa Roach -- Lifeline	U2 -- Magnificent
Itchy Poopzkid -- Pretty Me	Papa Roach -- Scars (Version 1)	U2 -- Vertigo
Itchy Poopzkid -- Silence Is Killing Me	Papa Roach -- Scars (Version 2)	Unheilig -- An deiner Seite
Itchy Poopzkid -- The Living	Papermoon -- Over You	Urban Delights -- Rock 'n' Roll Star
Itchy Poopzkid -- You Don't Bring Me Down	Patrice -- Appreci Luv	US5 -- In The Club
Ja Rule -- Always On Time	Patrick Watson -- Fireweed	US5 -- Just Because Of You
Jadakiss featuring Anthony Hamilton -- Why	Patrizio Buanne -- Il Mondo	US5 -- Rhythm Of Life (Shake It Down)
Jadakiss featuring Mariah Carey -- U Make Me Wanna	Paul van Dyk -- For An Angel (2009)	Usher (feat. Lil Jon und Ludacris) -- Yeah!
Jade Ewen -- It's My Time	Paul Van Dyk -- Tell Me Why (The Riddle)	Vanessa Carlton -- A Thousand Miles
Jam & Spoon -- Butterfly Sign	Paul Van Dyk feat. Rea Garvey -- Let Go	Vanessa Carlton -- Pretty Baby
Jam & Spoon -- Cynical Heart	Paul van Dyk featuring Jessica Sutta -- White Lies	Vanessa Carlton -- White Houses
James -- Say Something	Paulina Rubio -- Casanova	Vanilla Sky -- Umbrella
James Hunter -- Carina	Paulina Rubio -- Todo Mi Amor	Vicky Leandros -- Möge der Himmel
James Morrison -- If You Dont Wanna Love Me	Pearl Jam - The Fixer	Village Boys -- Better The Devil You Know
James Morrison -- Please Don"t Stop the Rain	Pebbles - Always	Villagers - The Waves
James Morrison -- Please Dont Stop The Rain	Peilomat -- Superheld	Virginia Jetzt! -- Dreifach Schön
James Morrison -- Precious Love	Pendulum - Propane Nightmares	Virginia Jetzt! -- Ein Ganzer Sommer
James Morrison -- Save Yourself	Pep's -- Mélodie	Virginia Jetzt! -- Von Guten Eltern
James Morrison -- You Make It Real	Peter Gabriel - Sledge Hammer	Virginia Jetzt! -- Wahre Liebe
James Morrison feat. Nelly Furtado -- Broken Strings	Phillip Boa And The Voodooclub -- Container Love	Voltaire -- Augen zu
Jamie Scott & The Town -- When Will I See Your Face Again	Phillip Boa And The Voodooclub -- Deep In Velvet	Wale featuring Lady Gaga -- Chillin
Jan Delay -- Oh Jonny	Phillip Boa And The Voodooclub -- Fiesta	Warheit -- Hölle auf Erden
Jansen & Kowalski -- Action	Phillip Boa And The Voodooclub -- International Moskito	Waxolutionists -- Get the picture
Jansen & Kowalski (featuring Das Bo) -- Wie geil ist das denn	Phillip Boa And The Voodooclub -- Johnny The Liar	White Lies -- Death
Jasmin Wagner -- Helden wie wir	Phillip Boa And The Voodooclub -- Kill Your Ideals	White Lies -- Farewell To The Fairground
Jay Del Alma - Mi Corazon	Phillip Boa And The Voodooclub -- Kiss My Soul	White Lies -- To Lose My Life
Jay Z and Alicia Keys-- Empire State of Mind	Pink Floyd -- Another brick in the wall	White Lies -- Unfinished Business
Jazzanova -- I Can See	Pitbull -- I Know You Want Me (Calle Ocho)	will.i.am featuring Cheryl Cole -- Heartbreaker
Jazzanova -- Let me show ya	Pitbull feat. Lil Jon- Anthem	Willie Nelson -- The Harder They Come
Jeanette -- Material Boy (Don't Look Back)	Pitbull feat. Pharrell -- Blanco	Willie Nelson featuring Lee Ann Womack -- Mendocino County Line
Jeanette -- No Eternity	Pixie Lott -- Mama Do	Wolfmother -- Joker & The Thief
Jeanette -- No More Tears	PJ Harvey -- Black Hearted Love	Wolki (Der kleine Engel) -- Ich beschütz dich
Jeanette -- Rock My Life	Polarkreis 18 -- Allein Allein	Yadam -- Me Haces Falta
Jeanette -- Undress To The Beat	Polarkreis 18 -- Happy Go Lucky	Yeah Yeah Yeahs -- Heads Will Roll
Jedd Hughes -- High Lonesome	Polarkreis 18 -- The Colour Of Snow	Yeah Yeah Yeahs -- Zero
Jennifer Lopez ft. Flo Rida - Goin' In	Portishead -- Machine Gun - Bunker	Yello -- The Race

	Footage	
Jennifer Lopez ft. Pitbull - Dance Again	Prince - Cream	Young Buck -- Get Buck
Jennifer Lopez ft. Pitbull - On The Floor	Prince - Kiss	Young Buck -- Let Me In
Jeremih -- Birthday Sex	Prinz Pi -- Gib dem Affen Zucker	Young Jeezy featuring Akon -- Soul Survivor
Jimi Blue -- Best Damn Life	Prinz Pi featuring Biztram -- 2030	Yuksek -- Extraball
Jimi Blue -- Key To The City	Puddle Of Mudd -- Away From Me	Yuri Buenaventura -- Ne Me Quitte Pas
Jimmy Eat World -- Always Be	Puddle Of Mudd -- Blurry	Yuri Buenaventura -- Salsa
Jimmy Eat World -- Carry You	Puddle Of Mudd -- Control	Yuri Buenaventura - Una belle Histoire
Jimmy Eat World -- Pain	Pulp -- Disco 2000	Yuri Buenaventura- Tu cancion
Joana Zimmer -- I Believe	Pulp -- Mis-Shapes	Yusuf -- Thinkin 'bout you
Joanna Zimmer -- Let's Make History	Pussycat Dolls -- Bottle Pop	Zero Assoluto featuring Nelly Furtado -- Win Or Lose ('Appena Prima Di Partire')
Joe Budden -- Pump It Up	Queen - Bohemian Rhapsody	Zoot Woman -- We Won't Break
Joe Nichols -- What's A Guy Gotta Do	Queen - I Want To Break Free	Zucchero -- Cuba Libre
John Mellencamp -- Pink Houses	Queens Of The Stone Age -- No One Knows	Zucchero -- E Delicato
John Mellencamp featuring Me'Shell Ndegeocello -- Wild Night	Queens Of The Stone Age -- Someone's In The Wolf	Zucchero -- Occhi
Johnny Cash -- God's Gonna Cut You Down	R.E.M. - Imitation Of Life	Zucchero -- Venus Y Baco
		ZZ Top - Rough Boy
		ZZ Top - Viva las Vegas

XI.1.2 Phantastische Videos

Abkürzungen: G/S (Gewalt/ Sexuelle Inhalte) Grad (Phantastikgrad des Videos)

Song	Interpret	Regisseur	Jahr	Musik	Phantastik	Land	Grad	G/S
Ruffneck	Skrillex	Tony Truand	2011	Dubstep	narrativ	USA	1	Gew.
He's back (The man behind the mask)	Alice Cooper		1986	Hard Rock	Sequenzen, narrativ	USA	1	Gew.
Take me out	Franz Ferdinand	Janas Odell	2004	Pop Rock	Mixed media	D	2	Gew.
Sugar, We're Goin Down	Fall Out Boy	Matt Lenski	2005	Punk Rock	narrativ	USA	2	Gew.
Good Days Bad Days	Kaiser Chiefs	Alex Courtes	2008	Pop Rock	Peformance, Sequenzen	UK	2	Gew.
America's Suitehearts	Fall Out Boy	Matthew Stawski	2009	Pop Rock	Performance, Mixed Media	USA	2	Gew.
Benzin	Rammstein	Uwe Flade	2005	Metal	narrativ	D	1	Gew.
Run to the water	Live	Martin Weisz	1999	Rock	Sequenzen	USA	2	Gew.
Sonne	Rammstein	Jörn Heitmann	2001	Metal	narrativ	D	1	Gewalt, Sex
Wir feiern anders	Betty Blitzkrieg		2009	Punk Rock	Mixed Media Performance + Sequenzen	D	2	Gew, Sex
Chris Benoit	Insane Clown Posse	The Deka Bros.	2012	Hip Hop	Sequenzen	USA	1	Gew. Sex
Walking on air	Kerli	Alex Topaller and Dan Shapiro (Agressive)	2008	Pop	Grotesk Performance	USA (EST)	3	nein
Love Profusion	Madonna	Luc Besson	2005	Pop	Performance Background /Sequenz/Mixed Media	USA	2	nein
Mehr Als Perfekt	Christina Stürmer		2009	Pop	Performance Background	AUT	1	nein
Maybe	Ingrid Michaelson		2009	Pop	Mixed Media	USA	2	nein
Wunder	Kathrin		2008	Pop	Performance Background, Mixed Media	D*	1	nein
Du willst mehr	Silvester	Frederic	2009	Pop	Performance	D	2	nein

		Detjens						
Frozen	Madonna	Chris Cunningham	1998	Pop	Performance, narrativ	USA	2	nein
Lady Stardust	Lisa Miskovsky		2003	Pop	Performance Background	S*	1	nein
Rivers Of Joy	No Angels	Robert Bröllochs	2001	Pop	Performance, Performance Background	D	1	nein
Japanese boy	Shanadoo	Oliver Sommer	2007	Pop	Performance Background, Sequenzen	D	1	nein
Lucky	Lucky Twice	Martin Ahlberg & Robinovich	2006	Pop	Performance, narrativ	S	1	nein
Thriller	Michael Jackson	John Landis	1982	Pop	narrativ	USA	2	nein
Somebody That I Used to Know	Gotye	Natasha Pincus	2011	Pop	Performance/ Performance Background	AUS	1	nein
Kiss me	Stephen Duffy		1985	Pop	Mixed media	UK	1	nein
Butterfly Sign	Jam & Spoon		2004	Pop	Performance Background	D*	1	nein
Cut Me Down	Lloyd Cole And The Commotions	Meiert Avis	1986	Pop	Performance Background, Sequenzen, Mixed Media	UK	2	nein
Sledge Hammer	Peter Gabriel	Stephen R. Johnson	1986	Pop	Performance/ Performance Background/Mixed Media /Sequenzen	USA	3	nein
Happy go lucky	Polarkreis 18	Sven Helbig	2009	Pop	narrativ	D	1	nein
On Attend	Suarez		2008	Pop	Performance /Mixed Media	F	2	nein
Schöne Neue Welt	Culcha Candela		2009	Pop / Raggae	Performance Background/Mixed Media	D	2	nein
Spiralling	Keane	Andras Ketzer	2008	Pop	Sequenzen	UK	2	nein
All the things she said	Simple Minds	Zbigniew Rybczynski	1986	Pop	Performance	USA	1	nein
Michaela Sagt	Element Of Crime	Henning Peschel	1999	Pop / Chanson	Performance Background	D*	1	nein
Driving One Of Your Cars	Lisa Miskovsky		2001	Pop Rock	Sequenzen	S*	1	nein
La Vida Es Una Flor	Loona		1999	Pop slow	Sequenzen	ES	1	nein
Glory Box	Gwyneth Herbert		2004	Soul Pop slow	Performance	UK	2	nein
Salvador Dalí	Loona	Carsten Gutschmidt & Stefan Klotz	1999	Pop slow / Symphonic	Performance Background/Sequenzen	CZ (NL, ES)	2	nein
Soulmagic	Soulmagic		2003	House	Grotesk Dada	DK	1	nein
Shadow Of A Doubt	Sonic Youth	Kevin Kerslake	1986	No Wave/ Experimental	Performance Background	USA*	1	nein
Bulletproof	La Roux	UFO	2009	Electro Pop	Performance Background, Mixed Media	UK	1	nein
Earth Intruders	Björk	Michael Ocelot	2007	Electronic Pop	Grotesk/Performance	IS /F	2	nein
Bachellorette	Björk	Michel Gondry	1997	Alternative Pop	narrativ	IS/F	2	nein
Alive	Sa Dingding		2007	Chinese Folk/ Pop	Sequenzen	CN*	1	nein
Just Fine	Mary J. Blige	Chris Applebaum	2007	R'n'B	Performance Background	USA*	1	nein
Analyse	The Cranberries	Keir McFarlane	2001	Pop Rock	Performance Background/Sequenzen	IR*	2	nein
Heads Will Roll	Yeah Yeah Yeahs	Richard Ayoade	2009	Electro Pop	Performance/narrativ/Sequenzen	USA*	2	nein
I Need Some Fine	The Cardigans	Martin	2005	Rock	Performance	S	1	nein

Wine And You, You Need To Be Nicer		Renck & Jakob Ström						
Time Is Ticking Out	The Cranberries	Maurice Linnane	2001	Pop Rock	Performance Background	IRL*	2	nein
Little trouble girl	Sonic Youth	Mark Romanek	1996	Experimental Rock	Performance	USA	2	nein
You migt think	The cars	Jeff Stein, Alex Weil and Charlie Levi	1984	New Wave	Narrativ, Sequenzen. Bild im Bild	USA	2	nein
Dragula	Rob Zombie		1998	Metal	Sequenzen / Performance	USA	2	nein
Mitternacht	E Nomine	Hans Hammers Jr.II	2001	Trance / Techno	Sequenzen	D	1	nein
Love Like A Fountain	Ian Brown	Juan Carlos Martin	2000	Alternative Pop	narrativ	MX(UK)	2	nein
Shot in the dark	Ozzy Osbourne		1986	Hard Rock	narrativ	USA	1	nein
Living Dead Girl	Rob Zombie		1999	Metal	narrativ	USA	1	nein
Ghosts N Stuff	Deadmau5 feat. Rob Swire	Colin O'Toole	2008	House	narrativ	CDN	1	nein
Sabrina	Einstürzende Neubauten	John Hillcoat	2000	Experimental / Dark Ambient	Performance	USA	2	nein
Red Guitar	David Sylvian	Anton Corbijn	1985	Art Rock	Performance, Performance Background	UK	2	nein
I can see	Jazzanova	Marie Alice Brandtner-Wolfszahn	2008	Nu Jazz	Performance + Performance Background	D	2	nein
Whoknows	Musiq	Chris Robinson	2004	R'nB	Performance Background	USA	1	nein
Foot of the mountain	A-ha	Olaf Heine	2009	Rock	Performance Background	D	2	nein
So Alive	Ryan Adams	Doug Aitken	2004	Pop Rock	Sequenzen + Performance Background	USA		nein
Dugitive	David Gray	Will Barras and Dan Lumb	2009	Rock	Mixed Media, Performance Background	UK	2	nein
Go	Christian Eigner & Barca Baxant		2005	Electro Pop	narrativ	A	2	nein
Right here Right now	Fatboy slim	Hammer & Tongs	1999	Trip Hop	Narrativ	UK	3	nein
Heartbreaker	will.i.am featuring Cheryl Cole	Toben Seymour	2008	R'n'B	Performance Backround / Performance	USA*	1	nein
Loser	Beck	Steve Hanft	1993	Indie Rock	Sequenzen	USA	1	nein
Everybody Move It	Teddy Thompson		2005	Pop slow	Performance	UK*	1	nein
On	Aphex Twin	Martin Wallace & Jarvis Cocker	1994	Electronic	Grotesk	UK	3	nein
Ventolin	Aphex Twin	Steve Doughton &Gavin Wilson	1995	Electronic	Grotesk	UK	1	nein
Fireweed	Patrick Watson	Patrick Watson	2009	Pop low tempo	Narrativ/Mixed Media	IS	2	nein
She Wolf	David Guetta		2012	Dance	Sequenzen	F/AUS	2	nein
Seven Nation Army	The White Stripes	Alex and Martin	2003	Rock	Performance	USA	2	nein
The Hardest Button to Button	The White Stripes	Michel Gondry	2003	Rock	Performance	USA	2	nein
Sweet Dogs	Trolle Siebenhaar		2007	Trip Hop	Mixed Media	DK	2	nein
Schism	Tool	Adam Jones	2001	Metal	Narrativ/Grotesk	USA	3	nein
Parabola	Tool	Adam	2001	Metal	Narrativ/Grotesk	USA	3	nein

		Jones						
Prison Sex	Tool	Adam Jones	1994	Metal	Narrativ	USA	3	nein
Sober	Tool	Adam Jones, Fred Stuhr	1993	Metal	Narrativ	USA	3	nein
Sometime Around Midnight	The Airborne Toxic Event	DJ Caruso	2009	Rock	Performance Background, Sequenzen, narrativ	USA	1	nein
Land Of Confusion	Genesis		1986	Rock	narrativ	UK	2	nein
Another brick in the wall	Pink Floyd	Gerald Scarfe, Alan Parker	1979	Rock	Narrativ/Sequenzen/ Mixed Media	UK	2	nein
All Downhill From Here	New Found Glory	Meiert Avis & No Brain (Niko, Charles Keramoal, Sylvain Lefebvre, Sébastien Fourcault)	2004	Punk Rock	Performance Background + Sequenzen	USA	3	nein
Vicarious	Tool	Adam Jones, Alex Grey	2006	Metal	Grotesk	USA	3	nein
Death Blooms	Mudvayne	Thomas Mignone	2000	Metal	Narrativ/Sequenzen	USA	2	nein
Hollywood Whore	Papa Roach	Jesse Davey	2008	Metal	Sequenzen	UK	1	nein
Warrior's Dance	The Prodigy	Corin Hardy	2009	Electro	Narrativ	UK	2	nein
No One Knows	Queens Of The Stone Age	Dean Karr	2002	Rock	Narrativ	USA	2	nein
Heart Shaped Box	Nirvana	Anton Corbijn	1993	Grunge	Sequenzen	USA	2	nein
Close to me	The Cure	Tim Pope	1990	New Wave	Performance, narrativ	UK	2	nein
Somewhere Only We Know (Version 1, Alien Version)	Keane	Corin Hardy	2004	Pop Rock	Sequenzen / narrativ	UK	2	nein
In The Raw	Crashdïet		2005	Glam Metal	Sequenzen narrativ	S	1	nein
Seemann	Rammstein	Lazlo Kadar	1995	Metal	Sequenzen	D	1	nein
Losing my Religion	REM	Tarsem Singh	1991	Rock	narrativ	USA	1	nein
Stinkfist	Tool	Adam Jones	1996	Metal	narrativ	USA	3	nein
Don't Come Around Here No More. (C) 1985	Tom Petty And The Heartbreakers		1985	Rock	narrativ	USA	3	nein
Death	White Lies	Andreas Nilsson	2008	Indie Rock	Sequenzen / Performance	UK	2	nein
Burn	Mushroomhead	Mushroom head	2006	Metal	Performance	USA	1	nein
Paranoid	Jonas Brothers	The Malloys	2009	Pop Rock	Performance + narrativ	USA	1	nein
Enforce yourself	Kilians	Uwe Flade	2007	Rock	Performance	D	2	nein
Burn it dowm	Linkin Park	Joe Hahn	2012	Metal	Performance	USA	1	nein
Till You're Gone	The Gabe Dixon Band	Paul Cummings & Tony Fiandaca	2008	Piano Pop Rock	Performance	USA *	1	nein
The good left undone	Rise Against	Neon	2006	Punk / Rock	narrativ + Performance	USA *	2	nein
Movie Klip	Nephew	Alex & Liane (Alex Large and Liane Sommers)	2005	Pop Rock	Performance Background	DK	2	nein
Can't Stop	Ozomatli	Richard	2007	Latin Pop	Mixed Media	USA	2	nein

		Borge		Rock				
No More Lies	The Moody Blues		1988	Pop Rock / Progressive Rock	Grotesk Performance	UK	3	nein
Californication	Red Hot Chili Peppers	Jonathan Dayton, Valerie Faris	2000	Rock	narrativ	USA	1	nein
Heaven knows (I've changed)	Orange Blue	David Incorvaia	2004	Pop slow	Performance Background/ Mixed Media	D	2	nein
Welcome Home	Coheed and Cambria	Artificial Army	2006	Rock	Performance Background/Sequenzen	USA	2	nein
Moments like this	Reamonn		2009	Pop Rock	Performance Background/Mixed Media	D	1	nein
Mean Street	Mando Diao	Matt Wignall	2009	Pop Rock	Performance/ Performance Background/Mixed Media /Sequenzen	S*	3	nein
Somewhere Only We Know (Version 3, US Version 2, Performance Version	Keane	The Saline Project (Mark Pellington)	2005	Pop Rock	Performance Background	USA /UK	2	nein
Scars (Version 1)	Papa Roach	Steven Murashige	2004	Rock	Sequenzen/Mixed Media	USA	3	nein
Dig	Mudvayne	Thomas Mignone	2000	Metal	Sequenzen	USA	1	nein
In The Shadows (Version 3, US/UK Mirror Version)	The Rasmus	Philipp Stölzl	2004	Pop Rock	narrativ	RO	2	nein
Vertigo	U2	Alex & Martin (Alexandre Courtes und Martin Fougerol)	2004	Rock	Performance/Performance Background	USA	2	nein
Paranoimia	The Art of noise		1986	Synthie Pop/ New Wave	Dada, Grotesk	UK	2	nein
Daylight Fading	Counting Crows	Howard Greenhalgh	1997	Pop Rock	Sequenzen/Mixed Media	USA	2	nein
Everything is everage nowadays	Kaiser Chiefs	StyleWar	2007	Rock	narrativ	UK	2	nein
Fill My Little World	The Feeling	Jon Riche	2006	Pop Rock	Performance Background	UK	2	nein
Shot	The Rasmus	Sandra Marschner	2006	Rock	Performance Background	S	1	nein
Übers Ende der Welt / Ready, Set, Go	Tokio Hotel	Daniel Warwick	2007	Rock	narrativ	D	1	nein
Time Stand Still	Rush		1987	Synthypop	Performance	CDN	2	nein
Burning down the house	Talking heads	David Byrne	1983	New Wave	Performance	USA	1	nein
Sign of the times	Grandmaster Flash	Zbigniew Rybczynski	1984	Hip Hop	Performance	USA	1	nein
The Graduate	Readymade	Marcus Sternberg	2002	Rock	Sequenzen narrativ	D*	2	nein
Links 2 3 4	Rammstein	Zoran Bihac	2001	Metal	narrativ	D	2	nein
The Beatuiful People	Marilyn Manson	Floria Sigismondi	1996	Metal	grotesk	USA	3	nein
Durch Den Monsun	Tokio Hotel	Sandra Marschner	2005	Pop Rock	Performance Background	D	1	nein
Da Funk	Daft Punk	Spike Jonez	1995	House	narrativ	USA	1	nein
Weak And Powerless	A Perfect Circle	Brothers Strause	2003	Metal	narrativ/ Grotesk	USA	2	nein
We won't break	Zoot woman	Mirjam Barker & Michael	2009	Electro Pop	Mixed Media	UK	2	nein

		Kren						
Tea party	Kerli	Justin Harder	2010	Pop	Performance	USA	2	Sex
Boom	Anjulie	Adria Petty	2009	Pop	Performance Background, Miced Media	USA	2	Sex
Sweet dreams	Beyonce		2009	Pop	Performance	USA	1	Sex
More, More, More	Rachel Stevens	Urban Ström	2004	Pop	Performance Background	UK	1	Sex
Disturbia	Rihanna	Anthony Mandler	2008	Pop	Performance	USA	1	Sex
4 Minutes	Madonna	Jonas & François	2008	Pop	Performance Background /Sequenzen	UK (USA/F)	2	Sex
E.T.	Katy Perry ft. Kanye West	Floria Sigismondi	2011	Pop	narrativ / Performance /Sequenzen	USA	3	Sex
Dance again	Jennifer Lopez ft. Pitbull		2012	Pop/ Dance	Performance	USA	1	Sex
California Girls	Katy Perry ft. Snoop Dog	Matthew Cullen	2010	Pop	narrativ / Performance	USA	3	Sex
Goin' in	Jennifer Lopez ft. Flo Rida		2012	Pop / Dance	Sequenzen	USA	1	Sex
Black or white	Michael Jackson	John Landis	1981	Pop	Sequenz	USA	2	Sex
Love Is Dead	Kerli	Josh Mond	2008	Alternative Pop	Performance + Performance Background	USA (EST)	2	Sex
Fighter	Christina Aguilera	Floria Sigismondi	2003	Rock Pop	Sequenzen	USA	1	Sex
They Say Vision	Res	Gregory Dark	2002	Pop / Soul	Performance Background	USA	1	Sex
Work it	Missy Elliott	David Meyers	2002	Hip Hop	Performance	USA	1	Sex
Nothing Really Matters	Madonna	Johan Renck	2006	Heavy Metal	Sequenz	USA	1	Sex
All is full of Love	Björk	Chris Cunningham	1999	Alternative Pop	narrativ	IS/ UK	3	Sex
What's it gonna be	Busta Rhymes ft. Janet Jackson	Hype Williams	1999	R'n'B	Performance, Background	USA	2	Sex
Facts Of Life (Different Language Versions)	Lazyboy	Ingen Frygt	2004	Alternative Pop	Mixed Media	DK	2	Sex
What is love	Haddaway		1993	Eurodance	Sequenzen	D	2	Sex
Poison	Alice Cooper		1989	Rock	Sequenzen	USA	1	Sex
Touch The Sky	Sean Paul		2012	Dancehall	Performance	JA	1	Sex
Swimming Pools (Drank)	Kendrick Lamar	Jerome D	2012	Hip Hop	Performance / Sequenzen	USA	2	Sex
Enough Of No Love	Keyshia Cole ft. Lil Wayne		2012	R'n'B	Sequenzen	USA	1	Sex
Evil boy	Die Antwoord		2010	Rap-Rave	Performance	ZA	2	Sex
Wild boys	Duran Duran	Russell Mulcahy	1984	New Wave	Sequenzen	UK	2	Sex
Enter the ninja	Die Antwoord		2010	Rap-Rave	Performance	ZA	1	Sex
I fink u freeky	Die Antwoord	Roger Ballen & NINJA	2012	Rap-Rave	Performance	ZA	3	Sex
Rich Bitch	Die Antwoord		2011	Rap-Rave	Performance Background	ZA	1	Sex
Weg nach unten	Knorkator	Kai Sehr	1999	Pop Alternative	Performance	ZA (D)	2	Sex
Tourniquet	Marilyn Manson	Floria Sigismondi	1996	Metal	Grotesk/Performance	USA	2	Sex
The Nobodies	Marilyn Manson	Paul Fedor	2001	Metal	Grotesk/Performance	USA	3	Sex
Grasshopper	Terry Hoax		1994	Rock	Grotesk	D	1	Sex
Dope Hat	Marilyn Manson	Tom Stern	1995	Metal	Grotesk/Sequenzen Performance Background	USA	3	Sex

Get on your boots	U2	Alexandre Courtes	2009	Rock Pop	Performance Background	UK / F	2	Sex
Walking On The Moon	The-Dream featuring Kanye West	Hype Williams	2009	R'nB	Sequenzen	USA	1	Sex
Closer	Nine Inch Nails	Mark Romanek	1994	Industrial	Grotesk	USA	1	Sex
Living in a world without you	The Rasmus	Niclas Fronda	2008	Rock	Narrativ	S	1	Sex
Rough Boy	ZZ Top	Steve Barron	1985	Rock	Performance/Sequenzen	USA	2	Sex
Scream	Michael und Janet Jackson	Mark Romanek	1995	Pop	Narrativ/Performance Background	USA	2	Sex, Gewalt
Du Trägst Keine Liebe In Dir	Echt	Jan Schultchen	1999	Pop	Narrativ	D*	1	Sex, Gewalt
Pass that dutch	Missy Elliott	David Meyers	2003	Hip Hop	Performance	USA	2	Sex, Gewalt
Without me	Eminem	Joseph Kahn	2002	Hip Hop	Sequenzen/Mixed Media	USA	1	Sex, Gewalt
Crack a bottle	Eminem	Syndrome (James Larese, Micah Hancock, Mars Sandoval)	2009	Hip Hop	Narrativ,Sequenzen	USA	2	Sex, Gewalt
Du riechst so gut	Rammstein	Philip Stölzl	1998	Metal	Narrativ	D	2	Sex, Gewalt
Mein Teil	Rammstein	Zoran Bihac	2004	Metal	Sequenzen	D/ PL	1	Sex, Gewalt
Boiler	Limp Bizkit	David Meyers and Fred Durst	2001	Metal Rap	Narrativ	USA	2	Sex, Gewalt

XI.2 Befragung

XI.2.1 Fragen

Fragen mit einem* sind obligatorisch. Die Umfrage ist in 4 Teile gegliedert, Persönlicche Daten, Betrachten eines Musikvideos, Fragen zum gesehenen Video, allgemeine Fragen zur Nutzung von Musikvideos. In Klammer ist der Fragentypus angeführt, welcher zwischen Einfahcauswahl Mehrfachauswahl, Matrix und freier Texteingabe differiert.

Persönliche Daten

1. Geschlecht * (Einfachauswahl)

weiblich
männlich

2. Höchste abgeschlossne Ausbildung * (Einfachauswahl)

Hauptschule / Berufsschule / Lehre
AHS /BHS
Universität
Keine abgeschlossene Ausbildung
Ich bin Schüler
Ich bin Student

3. Alter * (Einfachauswahl)

unter 14 Jahre
14-18 Jahre
19-30 Jahre
31-40 Jahre
41-50 Jahre
über 50 Jahre

4. Sind Sie religiös? * (Einfachauswahl)

religiös
nicht religiös
unentschlossen

5. Haben Sie Kinder? * (Einfachauswahl)

Ja
Nein

6. Sind Sie eher introvertiert oder extrovertiert? * (Einfachauswahl)

eher introvertiert
eher extrovertiert

7. Sehen Sie sich als eher rebellisch oder konform? * (Einfachauswahl)

eher rebellisch
eher konform/konservativ

Im Anschluss sahen die Probanden eines der per Zufallsgenerator ausgewählten 6 Videos. Danach beantworteten sie dieselben Fragen zum jeweisls gesehenen Video.

Fragen zum Video

Bitte beantworten Sie die Fragen zu dem eben gesehenen Video intuitiv und ohne mögliche Interpretationen nachzulesen.

1. Kannten Sie das Musikvideo schon? * (Einfachauswahl)

Ja
Nein

2. Bewerten Sie bitte von 1 (überhaupt nicht) bis zu 5 (sehr gut) * (Matrix)

a Wie gut gefällt Ihnen die Musik?
b Wie gut gefällt Ihnen das Video?
c Wie gut passt das Video zur Musik?

3. Worum geht es? / Was bleibt im Gedächtnis? (freier Text)

Bitte beantworten Sie die Frage stichwortartig mit max. 10 Wörtern. Sollte Ihnen dazu nichts einfallen können Sie das Feld einfach frei lassen.

4. Wie hat das Musikvideo auf Sie gewirkt? Bewerten Sie das Musikvideo anhand verschiedener Kriterien je von 1 bis 5. * (Matrix)

a 1 Friedlich - 5 Aggressiv/Gewalttätig
b 1 Eindeutig - 5 Assoziativ/Metaphorisch
c 1 Hässlich - 5 Attraktiv
d 1 Düster - 5 Heiter
e 1 Unsympatisch - 5 Sympatisch
f 1 Nicht sexy - 5 Sexy
g 1 Langweilig - 5 Interessant
h 1 Realistisch - 5 Phantastisch
i 1 Nicht Beängstigend - 5 Beängstigend

5. Wie steht das Video der Wirklichkeit gegenüber? *(Mehrfachauswahl)

Gesellschaftskritisch
lebensfern
Kann als Metapher für reale Situationen interpretiert werden.
Das Video versucht die Zuschauer ideologisch zu beeinflussen.
ohne Zusammenhang/reine Unterhaltung

6. Denken Sie dieses Video könnte Kinder, Jugendliche oder labile Persönlichkeiten negativ beeinflussen? * (Einfachauswahl)

Ja
Nein

7. Denken Sie, dass das Musikvideo in Ihrem Gedächtnis bleiben wird? * (Einfachauswahl)

Ja
Nein

8. Wie ist das Verhältnis Musik zu Video beim gezeigten Beispiel? *(Mehrfachauswahl)

Das Musik-Erleben wird intensiviert.
Der Musikinhalt wird verdeutlicht/verständlicher gemacht.
Die eigene Phantasie wird dadurch eingeschränkt.
Das Video lenkt von der Musik ab.
Die Musik bleibt durch das Video besser im Gedächtnis.
Keine gegenseitige Beeinflussung von Musik und Video.

9. Hat das Musikvideo Ihre aktuelle Stimmung verändert? Hat es sie vielleicht mitgerissen, animiert oder trauriger gesimmt etc.? * (Einfachauswahl)

Ja, zum positiven verändert
Ja, zum negativen verändert
Nicht beeinflusst

10. Erinnern Sie sich eher an die Stimmung des Videos oder an konkrete Bilder/Szenen? * (Einfachauswahl)

Stimmung
Einzelbilder
beides

Allgemeine Fragen

1. Wie häufig sehen Sie Musikvideos? * (Einfachauswahl)

Häufig
Manchmal
Selten
Nie

2. Welche Inhalte finden Sie allgemein bei Musikvideos ansprechend? * (Mehrfachauswahl)[394]

Musikperformance und Tanz
Groteskes / Absurdes / Phantastisches
kleine Geschichten
verschiedene Sequenzen ohne Handlung

[394] Diese Frage zu kategorischen Vorlieben des Musikvideos hebt den phantastischen Inhalt als Kategorie hervor. Dies sollte nicht als eigene Kategorie des Phantastischen neben Performance, narrativen, situativen und illustrativen Clips zu verstehen. Die Hervorhebung der phantastischen Ästhetik gegenüber den formalenn Kategorien soll die grundlegende Forschungsfrage nach der Beliebtheit phantastischer Inhalte forcieren und missachtet dabei die eigendlichen Kategorien, indem die anderen Formen als nicht phantastisch ausgewiesen erscheinen.

3. Welche Ästhetik finden Sie bei Musikvideos ansprechend? *

1 fröhlich bunt - 5 düster/agressiv (Matrix)

4. Zu welchen Musikrichtungen passen eher phantastische/surreale Musikvideos und zu welchen eher realistische? Bewerten Sie von 1 (realistisch) bis 5 (phantastisch/surrealistisch) * (Matrix)

a Elektronische Musik
b Pop
c Rock / Metal
d Klassische Musik /Jazz
e Schlager
f Hip Hop /R'n'B/Soul

5. Halten Sie Musikvideos für ein eher realistisches oder eher phantastisches Medium? * (Einfachauswahl)

hauptsächlich phantastisch
eher phantastisch
beides gleich häufig vertreten
eher realistisch
hauptsächlich realistisch

XI.2.2 Rohdaten Ergebnisse

Persönliche Daten (Fragen 1-7) Videoangebe und Fragen zum Video (Fragen 1-2) geordnet nach Geschlecht
Videos:
1: Kerli – Walking on air
2: Eminem – Crack a bottle
3: Jennifer Lopez – On the floor
4: Marilyn Manson – Dope Hat
5: Rammsten - Sonne
6: Tool - Schism

	1	2	3	4	5	6	7	Video	1	2 a	2 b	2 c
1	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	kons.	6	Ja	5	4	5
2	m	Universität	19-30	rel.	Ja	int.	kons.	4	Nein	1	1	3
3	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	6	Nein	2	2	3
4	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	5	Ja	1	2	1
5	m	Universität	19-30	rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	4	3	4
6	m	AHS /BHS	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	3	Nein	2	3	3
7	m	AHS /BHS	41-50	rel.	Ja	ext.	kons.	3	Ja	4	4	5
8	m	AHS /BHS	31-40	nicht rel.	Ja	ext.	kons.	1	Nein	4	5	5
9	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	2	Nein	2	2	3
10	m	Universität	31-40	unent.	Nein	ext.	kons.	4	Nein	2	1	4
11	m	Universität	31-40	unent.	Nein	int.	kons.	3	Nein	4	3	4
12	m	Universität	> 50	rel.	Nein	ext.	kons.	1	Nein	3	4	2
13	m	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	int.	kons.	3	Nein	3	3	4
14	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	5	Ja	5	5	4
15	m	AHS /BHS	19-30	unent.	Nein	int.	kons.	6	Nein	2	2	4
16	m	Hauptschule	41-50	nicht rel.	Ja	ext.	kons.	4	Nein	1	1	3
17	m	Hauptschule	31-40	nicht rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	2	1	2
18	m	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	int.	kons.	2	Nein	3	4	4
19	m	Student	19-30	unent.	Nein	ext.	kons.	3	Ja	4	4	5
20	m	Universität	19-30	rel.	Nein	ext.	kons.	2	Nein	1	1	1
21	m	AHS /BHS	31-40	rel.	Ja	ext.	kons.	4	Nein	2	3	2
22	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	kons.	5	Ja	3	5	5
23	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	2	Nein	1	1	4
24	m	Student	19-30	rel.	Nein	int.	kons.	5	Nein	4	3	3
25	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	2	Nein	3	2	4
26	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	2	1	4
27	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	3	Nein	4	4	5
28	m	AHS /BHS	31-40	rel.	Nein	ext.	kons.	3	Nein	3	4	2
29	m	Universität	31-40	rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	1	1	4
30	m	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	ext.	kons.	2	Nein	2	4	4
31	m	Universität	19-30	rel.	Nein	int.	kons.	5	Ja	1	1	1
32	m	Universität	19-30	rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	1	1	3
33	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	3	Nein	3	3	4
34	m	AHS /BHS	>50	rel.	Ja	int.	kons.	3	Nein	3	3	3
35	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	2	3	4
36	m	Universität	>50	rel.	Ja	int.	rebell.	4	Nein	1	1	5
37	m	Universität	31-40	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	2	Nein	4	3	4
38	m	Universität	31-40	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	4	Ja	2	2	2
39	m	Universität	> 50	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	4	Nein	4	4	5
40	m	AHS /BHS	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	5	Ja	3	4	5
41	m	Schüler	14-18	unent.	Nein	ext.	rebell.	2	Nein	5	5	4
42	m	Hauptschule	> 50	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	6	Nein	2	2	1
43	m	Hauptschule	>50	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	5	Nein	2	4	4
44	m	AHS /BHS	31-40	rel.	Ja	ext.	rebell.	1	Nein	2	2	5
45	m	Hauptschule	> 50	unent.	Ja	ext.	rebell.	6	Nein	1	2	1
46	m	AHS /BHS	31-40	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	3	Ja	4	5	5
47	m	Hauptschule	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	6	Nein	2	2	3
48	m	AHS /BHS	31-40	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	2	Nein	3	4	5
49	m	Hauptschule	19-30	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	5	Ja	5	5	4
50	m	Universität	19-30	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	6	Ja	1	1	1

51	m	Hauptschule	31-40	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	2	Nein	2	2	1
52	m	Schüler	19-30	unent.	Nein	int.	rebell.	1	Nein	3	4	4
53	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	5	Ja	5	5	5
54	m	Hauptschule	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	3	Ja	5	4	4
55	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	3	Nein	2	2	4
56	m	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	5	Ja	5	5	5
57	m	Universität	31-40	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	2	Nein	2	4	5
58	m	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	3	Ja	4	4	4
59	m	Universität	31-40	rel.	Nein	ext.	rebell.	4	Nein	1	1	1
60	m	Hauptschule	19-30	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	3	Ja	1	1	3
61	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	3	Nein	1	1	3
62	m	AHS /BHS	31-40	rel.	Nein	int.	rebell.	5	Ja	3	4	5
63	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	2	Nein	2	3	4
64	m	Universität	41-50	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	3	Nein	1	1	3
65	m	Universität	31-40	rel.	Ja	ext.	rebell.	3	Nein	1	1	1
66	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	2	Nein	2	2	2
67	m	Hauptschule	>50	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	5	Nein	3	4	5
68	m	Universität	19-30	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	2	Nein	2	2	4
69	m	Student	19-30	rel.	Nein	ext.	rebell.	3	Nein	1	2	4
70	m	Hauptschule	>50	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	3	Nein	1	1	5
71	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	3	Nein	3	3	5
72	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	2	Nein	1	2	2
73	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	4	Nein	1	2	5
74	m	AHS /BHS	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	3	Nein	1	2	3
75	m	Universität	19-30	unent.	Ja	ext.	rebell.	4	Nein	4	3	5
76	m	Hauptschule	41-50	unent.	Ja	int.	rebell.	4	Nein	2	2	3
77	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	6	Ja	1	2	3
78	m	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	3	Nein	1	1	3
79	m	AHS /BHS	31-40	unent.	Ja	ext.	rebell.	3	Nein	2	1	3
80	m	Universität	41-50	unent.	Nein	int.	rebell.	2	Nein	1	1	3
81	m	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	2	Nein	4	3	4
82	m	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	5	Ja	2	1	1
83	m	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	6	Nein	4	3	2
84	w	Universität	19-30	rel.	Nein	int.	kons.	1	Nein	3	3	4
85	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	5	Nein	1	1	1
86	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	kons.	4	Nein	2	4	2
87	w	Student	41-50	nicht rel.	Ja	int.	kons.	5	Nein	4	5	5
88	w	Hauptschule	19-30	unent.	Nein	ext.	kons.	5	Nein	2	4	5
89	w	AHS /BHS	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	3	Nein	2	4	3
90	w	Hauptschule	> 50	rel.	Ja	int.	kons.	5	Nein	1	1	3
91	w	Universität	19-30	unent.	Nein	int.	kons.	1	Nein	1	4	2
92	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	2	Nein	3	2	3
93	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	kons.	6	Nein	1	2	4
94	w	Student	19-30	unent.	Nein	int.	kons.	2	Nein	1	1	3
95	w	Universität	19-30	rel.	Nein	int.	kons.	1	Nein	2	2	3
96	w	Universität	31-40	rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	1	1	3
97	w	Student	19-30	rel.	Nein	int.	kons.	1	Nein	5	1	3
98	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	kons.	6	Nein	1	2	5
99	w	Universität	31-40	unent.	Ja	int.	kons.	3	Nein	4	3	4
100	w	Universität	19-30	rel.	Nein	ext.	kons.	6	Nein	2	3	4
101	w	Universität	31-40	unent.	Ja	ext.	kons.	4	Nein	2	4	3
102	w	Universität	19-30	rel.	Nein	ext.	kons.	4	Nein	1	1	5
103	w	Universität	19-30	rel.	Nein	ext.	kons.	2	Nein	3	5	4
104	w	AHS /BHS	31-40	unent.	Ja	ext.	kons.	3	Nein	3	2	3
105	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	kons.	6	Nein	1	1	3
106	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	1	1	5
107	w	Schüler	14-18	rel.	Nein	int.	kons.	2	Nein	2	1	3
108	w	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	int.	kons.	4	Nein	1	1	4
109	w	AHS /BHS	> 50	unent.	Ja	int.	kons.	2	Nein	1	4	3
110	w	AHS /BHS	41-50	rel.	Ja	int.	kons.	1	Nein	4	4	4
111	w	Universität	31-40	rel.	Ja	int.	kons.	3	Nein	3	5	3
112	w	Hauptschule	> 50	unent.	Ja	ext.	kons.	4	Nein	3	1	3
113	w	Universität	19-30	rel.	Nein	int.	kons.	2	Nein	3	3	3
114	w	AHS /BHS	> 50	rel.	Ja	int.	kons.	3	Ja	4	4	4

115	w	AHS /BHS	über 50	nicht rel.	Ja	int.	kons.	2	Nein	2	4	2
116	w	Hauptschule	>50	rel.	Ja	ext.	rebell.	2	Nein	2	3	3
117	w	Universität	41-50	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	2	Nein	3	3	2
118	w	Universität	31-40	unent.	Nein	int.	rebell.	1	Nein	4	2	2
119	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	6	Nein	3	2	4
120	w	AHS /BHS	> 50	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	3	Nein	5	4	4
121	w	Universität	> 50	unent.	Ja	ext.	rebell.	1	Nein	3	3	4
122	w	AHS /BHS	41-50	unent.	Ja	ext.	rebell.	6	Nein	3	1	4
123	w	Hauptschule	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	5	Nein	5	4	4
124	w	Schüler	14-18	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	4	Nein	3	3	5
125	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	3	Nein	2	2	4
126	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	5	Ja	1	3	3
127	w	Universität	19-30	unent.	Nein	int.	rebell.	2	Nein	1	1	4
128	w	Schüler	14-18	rel.	Nein	ext.	rebell.	6	Nein	2	2	4
129	w	Schüler	14-18	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	1	Nein	2	2	4
130	w	Universität	> 50	rel.	Nein	int.	rebell.	3	Nein	3	3	4
131	w	AHS /BHS	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	1	Nein	3	3	4
132	w	Universität	19-30	rel.	Nein	int.	rebell.	5	Nein	2	1	3
133	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	5	Ja	5	2	1
134	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	6	Nein	2	5	3
135	w	Student	19-30	rel.	Nein	ext.	rebell.	1	Ja	3	3	3
136	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	5	Ja	5	5	5
137	w	AHS /BHS	19-30	unent.	Nein	int.	rebell.	4	Ja	3	4	2
138	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	4	Nein	4	2	3
139	w	Student	14-18	unent.	Nein	ext.	rebell.	6	Nein	4	3	4
140	w	Universität	31-40	rel.	Nein	ext.	rebell.	3	Nein	5	5	3
141	w	Universität	31-40	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	4	Nein	3	3	3
142	w	Universität	19-30	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	6	Ja	5	5	5
143	w	Schüler	14-18	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	3	Ja	3	2	4
144	w	Universität	31-40	rel.	Ja	ext.	rebell.	2	Nein	2	2	3
145	w	Hauptschule	41-50	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	3	Ja	3	3	3
146	w	Hauptschule	>50	rel.	Ja	int.	rebell.	6	Nein	2	3	1
147	w	Student	19-30	unent.	Nein	int.	rebell.	6	Nein	5	4	5
148	w	Universität	31-40	unent.	Nein	ext.	rebell.	3	Nein	2	3	4
149	w	Student	31-40	nicht rel.	Ja	int.	rebell.	2	Nein	1	1	4
150	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	5	Ja	5	5	4
151	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	1	Nein	1	4	2
152	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	3	Ja	4	3	4
153	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	1	Nein	2	3	4
154	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	int.	rebell.	5	Nein	2	4	5
155	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	2	Nein	2	1	2
156	w	AHS /BHS	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	2	Nein	1	2	3
157	w	Universität	14-18	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	3	Nein	1	1	1
158	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	1	Nein	1	1	3
159	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	2	Nein	3	1	2
160	w	Universität	19-30	rel.	Nein	int.	rebell.	3	Nein	2	2	4
161	w	Universität	19-30	unent.	Nein	ext.	rebell.	1	Nein	4	3	1
162	w	Student	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	6	Nein	1	2	4
163	w	Universität	19-30	unent.	Nein	int.	rebell.	5	Nein	4	2	2
164	w	Universität	31-40	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	3	Ja	1	1	5
165	w	Student	19-30	unent.	Nein	ext.	rebell.	3	Ja	1	1	3
166	w	AHS /BHS	19-30	unent.	Nein	ext.	rebell.	2	Nein			
167	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	4	Nein	4	3	4
168	w	Universität	19-30	nicht rel.	Nein	ext.	rebell.	1	Nein	2	3	3
169	w	Student	31-40	nicht rel.	Ja	ext.	rebell.	4	Nein	1	2	5

Frage 3 der Fragen zum Video, Freier Text (nicht obligatorisch) geordnet nach Video

Antw.	Video	freier Beschreibung
8	1	selbstverwirklichung emanzipation geschenk invertiert
12	1	interessanter Wechsel der Perspektive, ästhetisch gefilmt
44	1	freiheit...

52	1	puppe
84	1	Stil: Alice in Wonderland, Gegensätze, Marionetten des Lebens, Befreiung
91	1	die Puppe, die Kostümierung, das Setting, die Dunkelheit
95	1	gruselige puppen; seltsames, irgendwie nerviges naives mädchen
97	1	Verrückte, etwas unheimliche mUmgebung, Puppengesicht, verkehrte Welt
110	1	Walking on Air, Feel it, Traum, Puppe, schwarz/weiss
118	1	Puppe/Marionette
121	1	Mädchenträume, Bedrohung, verbotenes Spiel, Baby, Realität-Irrealität,....
129	1	Gothic, surreal, puppe, gruselig, erheiternd, düster
135	1	Eiswelt, Mangafiguren, Düsteres Video eher
151	1	"Zauberhaus" , "Traum-Wirklichkeit"
153	1	Marionetten
161	1	die puppe. die sängerin sieht genauso aus. das video hat nichts mit dem text zu tun.
168	1	um das Mädchen mit der Puppe, die so aussieht wie sie. beide außenseiter
9	2	verfall, drogen, einsamkeit, wahnsinn, dunkel, rap
18	2	Obdachloser stellt öffnende Flasche ab, Frontalansicht Gebäude, 3 Wohnungen gezeigt. Flasche geschlossen, da leer zerschlagen.
20	2	The nasty teeth
23	2	Alkoholismus, Drogen, ...
37	2	Geld, Frauen, Tätowieren
41	2	Alkoholkonsum einer möglicherweise drogenabhängigen Obdachlosen.
48	2	crack the bottle; Scheinwelt; Drogenmissbrauch; Illusion; Abhängigkeit;
66	2	Something with drinking and murders I guess
68	2	Obdachlose, Feiern, Models
72	2	ein haufen sinnloser Bilder
81	2	Armut, Elend, Psychose, Sucht
92	2	Obdachlose,Alkohol,Geisel,Schizophrenie,Party,Geld,Zigarren,Tatoo-Studio,L.A.,Macht
103	2	psychos, krankhafte veranlagungen, geld, flasche
107	2	um Alkohol
109	2	Armut, Alkoholabhängigkeit
116	2	um Abgründe und Armut
117	2	aneinandergereihte Bilder, Alkoholfantasien, Rollentausch, keine zusammenhängende Geschichte
127	2	Obdachloser plus schräge Fantasien im miesen HipHop-Style
144	2	alkohol, randgruppen, macht
149	2	Rebellion gegen (priviligierte) Gesellschaft, "Tätigkeiten" am Rande der Gesellschaft/der Legalität
156	2	Flasche
159	2	alte frau armut nutten gefängnis schlechte gefühle exzesse
6	3	Party
7	3	Tanzen bis die Nacht vorüber ist
11	3	sitzen, tanzen, menge
13	3	Having fun on a club dancing
19	3	Glamour, Tanzen, "Sexy Frauen", leicht sexistisch
27	3	Party
28	3	Disco, Party, Sex, das Video soll cool sein, aber ich find es eigentlich nich cool sondern eher lächerlich...
33	3	Tanzen Trinken Party
46	3	Dancefloor
54	3	Tanzen, club
55	3	Auf der Tanzfläche tanzen und trinken
58	3	Party , Erotik
60	3	j.lo. cover-version. belanglos, sinnbefreit, video: bunt, unübersichtlich!
61	3	party, nackte haut, swarovski,
64	3	just another pop/dance video. Remembered? - Nothing really.
65	3	Dance the night away mit Jenn Lopez. Svarovsky. BMW.
69	3	Party, Tanzaufforderung / BMW, komische Gestalten
70	3	gar nichts
71	3	statussymbole, dekadenz, party
74	3	Productplacement: BMW, Swarovski
78	3	Svarovski und BMW Werbung
79	3	Klischees
89	3	Disko, Partyabend Die Bühne/Tanzfläche zu Tanzen --> Hit on the floor
99	3	Oper Luxus Tanz Sexy

104	3	Party, Tanzen, wer fällt auf
111	3	Party der reichen
114	3	tanzen, party
120	3	Glamour
125	3	Aufputschen der Masse, Stimmung
130	3	Geglitzer
140	3	Alkoholkonsum, die Frau als Lustobjekt, Party
143	3	party
145	3	Swarovski Kette, Glitzer überall
152	3	party, sexy people
160	3	Schönheit, Geld, night, Luxus, Oberfläche
164	3	clubbing/tanzen, \"beautiful people\", dekadenz,
165	3	Sexy Frauen, machtvoller Mann, Party, "Spaß", Glamour, Oberfläche, Geld
16	4	Für mich nur aneinandere gereihte, gewollt schockende Aufnahmen ohne Sinn
17	4	midgets on a boat?
21	4	Ängste
26	4	Blutfluss, Ekeleffekte, großer Hut, Tiere in Nahrungsmitteln
32	4	Boot, Mund, Wirbel
36	4	saufad, phantasielos
39	4	kindliche phantasien, ängste, unverständnis,
59	4	Kinder, Gewalt, kranke degenerierte Musiker
75	4	horrortrip
86	4	er will schocken, sehr farbenfroh, teilweise mit einsatz von gewalt
96	4	Nichts, ich vergesse den Mist so schnell wie möglich.
108	4	Pure Physiology - nicht schlecht
124	4	dunklheit, angst, ungewissheit,...
138	4	Wunderwelt, Geisterbahn, bunt und kindlich, gleichzeitig gruselig
141	4	Keine Ahnung, war aber schön bunt.
4	5	Schneewittchen, Minenarbeiter, Apfel, Überdosis
14	5	Schneewitchen - Zwerge, Drogen, Macht(missbrauch), Gewalt, Untertänigkeit - Befreiung davon, trotzdem fortfahrend
24	5	Hier kommt die Sonne
31	5	Bergbau, die Sonne, Schneewittchen, Drogen
40	5	Sonne; Schneewitchen Drogenabhängig (Gold); Zwerge schufften für Schneewitchen
43	5	Arbeit
49	5	Industriealisiertes Video über Leute, die den Weg zum Licht gehen wollen...
53	5	Bildsprache, Gold- /Drogenanalogie
62	5	Domina Schneewittchen auf Goldkoks mit Rammstein als Zwerge
67	5	Play on Snow White with masculine miners and sexy Snow White.
82	5	Verheissung der Erlösung, Drogen, wars wohl doch nicht
85	5	Schneewittchen, Bergbau, Apfel, Tod, Leben/Auferstehung, Mord
87	5	Sonne, hellster Stern, Unterdrückung?, Suche und Erwartung nach dem Licht
123	5	Um eine selbstsüchtige Frau und wie sie ihre Schönheit nutzt
126	5	Bergwerksarbeiter, Böses Schneewittchen, stirbt, erwacht wieder zu leben
132	5	Schneewittchen und die sieben Zwerge/Rammstein
133	5	Bergarbeiter, Rammstein, harte Gitarrenriffs, Schwarz/Weiß vs Farbe, Schneewittchen
136	5	schneewittchen, ausbeutung, drogen, rausch, unterdrückung, arbeit, reichtum
154	5	Schneewittchen, Drogen, Tod, Gier, Macht,
163	5	Schneewittchen, Bergarbeiter,Schmutz
1	6	Um die Kommunikation zwischen liebenden Seelen
42	6	beziehung
47	6	Mutanten
50	6	Animationen, Dunkelheit
77	6	Blödes Bodypainting, lustiges Herumgegehe auf allen Vieren,
98	6	Gestalten (Aliens?) interagieren miteinander und scheinen sich zu vermehren
100	6	Menschenleben, Wesen, Gehirn, Vision, Zeit, Gegenwart und Zukunft, Kreieren neuer Lebensformen
105	6	Aliens
119	6	Menschenartige, graue Wesen, die kleinere, etwas anders gebaute hervorbringen.
128	6	Klonen, Parasiten, Schatten, Blutsauger, anwidernd
139	6	Fressen und gefressen werden
146	6	leben und tod
162	6	Aliens; Fortpflanzung; Liebe; Schmerz; Tod; Leere; Einsamkeit; Verbundenheit

Fragen zum Video (Fragen 4-10) geordnet nach Video

Allg .Abkürzungen: Vid. (Video)

Abkürzungen für Frage mit Mehrfachauswahl

Frage 5: Gk (Gesellschaftskritisch), Lf (Lebensfern), Mph (Metaphorisch), IB (Ideologische Beeinblussung), rU (reine UInterhaltung)

Frage 8: Erl. (Musikerleben intensiviert), Verd.(Musikinhalt wird verdeutlicht) Ph. (Phantasie wird eingeschränkt), lenk. (Lenkt von Musik ab), Ged. (bleibt durch Video besser im Gedächtnis), kein (keine Beeinflussung)

Antw.	Vid	4a	4b	4c	4d	4e	4g	4f	4g	4h	5	6	7	8	9	10
8	1	1	5	2	2	4	4	4	4	2	Gk, Ib,	Nein	Ja	Erl. Verd. Lenk.	Nein	Einzel
12	1	1	5	4	4	4	2	4	5	1	Mph		Ja	Lenk.	Nein	Einzel
44	1	3	3	3	2	3	3	3	4	3	Lf, Mph	Nein	Nein	Erl. Verd.	Nein	beides
52	1	2	5	3	2	2	4	4	5	3	Mph	Ja	Nein	Ph.	Nein	Einzel
84	1	3	4	4	4	5	2	5	4	4	Mph	Nein	Ja	Lenk. Ged.	Nein	Einzel
91	1	3	5	3	1	2	3	4	5	4	Mph, rU	Nein	Nein	Lenk. Kein.	Nein	beides
95	1	3	4	2	4	1	2	2	4	3	Mph, rU	Nein	Ja	Verd. Lenk. Ged.	Nein	beides
97	1	3	3	2	1	4	2	2	4	4	IB	Nein	Nein	Ged.	Nein	beides
110	1	2	4	4	2	3	4	3	5	3	Mph	Nein	Nein	Ged.	Nein	beides
118	1	3	5	1	4	2	5	2	5	4	Lf, rU	Ja	Ja	Erl. Ged.	Nein	Einzel
121	1	2	5	4	3	3	5	1	5	1	Lf	Ja	Nein	Lenk.	Nein	Einzel
129	1	1	5	3	1	3	1	3	5	4	Mph	Ja	Ja	Lenk.	Nein	Einzel
131	1	2	3	4	4	5	3	4	1	1	IB	Nein	Nein	Ged.	Nein	beides
135	1	3	3	3	2	3	4	4	5	3	IB, rU	Nein	Ja	Erl. Lenk. Ged.	Nein	Stimm.
151	1	1	5	5	3	4	2	5	5	3	Mph	Ja	Ja	Lenk.	Nein	beides
153	1	4	5	3	5	3	2	4	5	4	Gk, Mph	Nein	Ja	Ph. Lenk.	Ja, negativ	beides
158	1	4	1	1	1	1	3	3	4	5	Lf, Mph	Ja	Nein	Ged.	Ja, negativ	beides
161	1	3	4	3	3	2	4	1	5	4	rU	Ja	Ja	Ph. Lenk.	Nein	beides
168	1	2	3	4	1	4	2	3	5	2	Lf	Nein	Ja	Erl. Lenk.	Nein	beides
9	2	4	5	2	1	2	1	3	3	4	Gk, Mph	Ja	Nein	Lenk.	Ja, negativ	beides
18	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	Gk, Mph	Nein	Nein	Lenk.	Nein	beides
20	2	3	1	1	1	1	1	1	1	5	Gk	Nein	Ja	Lenk. Ged.	Nein	beides
23	2	4	2	3	2	2	4	1	3	4	Gk, Mph	Ja	Nein	Kein.	Ja, negativ	beides
25	2	3	5	3	2	2	3	3	4	2	Gk, Mph	Ja	Nein	Erl. Ged.	Nein	beides
30	2	4	4	3	1	1	3	2	3	1	Gk, Mph	Ja	Nein	Erl. Verd. Ph.	Nein	Einzel
37	2	3	5	3	2	3	4	3	4	1	Lf	Nein	Nein	Lenk.	Nein	Einzel
41	2	3	3	4	5	4	5	5	3	5	Gk, IB	Nein	Ja	Erl. Verd. Ged.	Nein	beides
48	2	2	2	3	2	4	2	5	1	3	Mph	Nein	Ja	Verd.	Nein	Einzel
51	2	4	2	2	2	2	1	1	5	3	Gk, Lf, IB, rU	Ja	Nein	Lenk. Ged.	Nein	Einzel
57	2	2	3	4	2	4	3	4	4	2	Gk, Mph, IB	Nein	Nein	Erl. Verd.	Nein	beides
63	2	1	2	2	2	3	3	1	3	4	Mph	Nein	Nein	Erl.	Nein	Einzel
66	2	4	4	1	2	2	1	2	2	2	Mph	Nein	Nein	Kein.	Nein	beides
68	2	3	3	3	3	1	3	1	5	1	Lf, rU	Ja	Nein	Lenk.	Nein	Einzel
72	2	3	4	1	3	1	1	1	5	1	rU	Nein	Nein	Ph. Lenk.	Nein	Einzel
80	2	5	5	1	1	2	3	3	5	3	Gk, Mph	Nein	Ja	Ph.	Nein	beides
81	2	3	4	3	2	3	3	3	4	1	Gk, Mph	Nein	Nein	Verd.	Nein	beides
92	2	4	3	1	1	1	2	4	4	4	Gk	Nein	Ja	Erl.	Nein	beides
94	2	4	3	1	1	1	1	2	3	5	Gk	Ja	Nein	Lenk.	Ja, negativ	Einzel
103	2	3	4	2	1	3	3	5	5	1	Gk, Mph	Nein	Ja	Erl. Ged. Kein.	Ja, positiv	beides
107	2	4	2	1	1	1	2	1	3	4	Gk, Mph	Ja	Ja	Verd.	Ja, negativ	beides
109	2	2	3	2	1	3	1	3	1	5	Gk, Mph, IB	Nein	Ja	Ged.	Nein	Stimm.
113	2	3	4	3	3	3	3	3	5	1	Mph, rU	Nein	Nein	Verd. Lenk.	Nein	beides
115	2	5	4	1	5	4	3	3	5	4	Gk, Mph	Ja	Ja	Verd.	Nein	beides
116	2	5	3	4	4	3	1	1	1	4	Gk	Ja	Ja	Verd.	Ja, negativ	beides
117	2	1	5	4	3	3	3	3	4	1	Mph	Nein	Ja	Lenk. Ged.	Nein	Einzel
127	2	3	2	2	1	1	4	1	5	2	Gk, Lf	Ja	Nein	Verd. Ged.	Nein	Einzel
144	2	4	4	4	2	2	1	1	3	2	Gk, Mph	Ja	Nein	Ph. Lenk.	Nein	Einzel
149	2	2	4	1	2	1	1	2	4	4	Gk, Mph, IB	Ja	Nein	Erl.	Nein	Einzel

155	2	4	3	2	1	1	2	1	3	3	Gk, Mph	Ja	Nein	Kein.	Nein	beides
156	2	3	4	2	2	3	1	2	4	3	Gk, Mph, IB	Nein	Nein	Kein.	Nein	beides
159	2	5	5	1	1	1	1	1	3	5	rU	Ja	Nein	Lenk. Ged. Kein.	Ja, negativ	Einzel
166	2										Gk	Ja	Ja		Ja, positiv	beides
6	3	3	3	3	2	2	4	2	4	1	IB	Ja	Nein	Ged.	Nein	Stimm.
7	3	3	4	4	3	4	4	2	4	1	rU	Nein	Nein	Ged.	Nein	Stimm.
11	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	Nein, Mph	Ja	Nein	Erl.	Nein	Einzel
13	3	2	3	3	3	2	4	2	3	2	rU	Ja	Nein	Erl. Ph. Lenk.	Ja, positiv	Einzel
19	3	2	1	4	3	4	4	4	3	1	rU	Ja	Ja	Ph. Ged.	Nein	beides
27	3	3	2	5	3	2	5	4	3	2	rU	Nein	Nein	Erl. Verd. Ph.	Ja, positiv	beides
28	3	4	3	3	2	2	4	2	4	2	Lf	Nein	Nein	Verd.	Ja, negativ	beides
33	3	3	4	4	3	2	4	2	5	1	IB	Ja	Nein	Lenk.	Nein	Einzel
34	3	3	3	4	3	3	4	3	4	1	rU	Nein	Nein	Ged.	Nein	beides
46	3	5	3	5	5	4	5	4	3	4	rU	Nein	Ja	Kein.	Ja, positiv	Stimm.
54	3	2	1	5	4	4	4	3	2	1	rU	Nein	Nein	Ged.	Ja, positiv	Stimm.
55	3	3	2	3	2	3	4	2	4	1	IB	Nein	Ja	Kein.	Nein	Stimm.
58	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	Gk	Ja	Nein	Ged.	Ja, positiv	Einzel
60	3	2	2	1	3	1	2	2	5	1	Lf, rU	Nein	Nein	Ph.	Ja, negativ	beides
61	3	4	1	3	2	1	3	1	3	4	Lf, rU	Ja	Nein	Kein.	Nein	Stimm.
64	3	3	3	2	2	1	2	1	3	3	rU	Nein	Nein	Verd. Kein.	Nein	Stimm.
65	3	1	3	5	3	5	5	5	4	1	Mph, rU	Nein	Ja	Erl. Verd. Ged.	Ja, positiv	beides
69	3	2	2	2	3	3	4	2	3	1	rU	Nein	Nein	Lenk.	Nein	Einzel
70	3	2	4	3	3	1	3	1	4	3	rU	Nein	Nein	Ged.	Nein	Einzel
71	3	3	3	4	3	2	4	2	2	1	Gk	Nein	Nein	Verd. Verd.	Nein	beides
74	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	IB, rU	Ja	Nein	Erl.	Nein	Einzel
78	3	3	3	4	2	1	4	1	3	1	Lf, IB, rU	Ja	Nein	Erl. Ph. Kein.	Ja, negativ	beides
79	3	3	2	3	2	2	2	1	5	3	Lf	Ja	Nein	Lenk.	Ja, negativ	Stimm.
89	3	2	1	3	4	4	4	3	2	1	IB	Ja	Nein	Kein.	Nein	Einzel
99	3	3	5	5	5	4	5	2	4	3	rU	Nein	Nein	Erl. Verd.	Ja, positiv	beides
104	3	3	2	1	4	4	4	3	3	1	rU	Ja	Nein	Lenk.	Nein	beides
111	3	3	4	2	1	1	3	1	3	3	rU	Ja	Nein	Kein.	Nein	Stimm.
114	3	1	1	5	5	5	4	3	2	1	rU	Nein	Nein	Verd.	Nein	Stimm.
120	3	4	2	5	1	3	5	3	4	4	Mph	Ja	Ja	Ged.	Nein	Einzel
125	3	3	2	4	4	4	4	3	3	1	Lf, rU	Ja	Nein	Erl. Verd.	Nein	beides
130	3	3	3	3	2	3	3	3	4	1	Lf, rU	Nein	Nein	Erl. Ged.	Nein	beides
140	3	4	1	5	5	1	1	5	5	5	IB	Ja	Nein	Verd.	Nein	beides
143	3	3	3	4	4	2	4	4	3	2	Mph, rU	Ja	Nein	Verd. Ged.	Nein	Stimm.
145	3	1	3	5	4	3	3	2	3	1	rU	Nein	Nein	Kein.	Nein	Einzel
148	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	rU	Nein	Nein	Ged.	Nein	Einzel
152	3	3	4	3	2	3	2	4	4	1	IB	Ja	Ja	Erl. Ged.	Ja, positiv	Einzel
157	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Lf	Ja	Nein	Lenk.	Ja, negativ	Stimm.
160	3	3	4	5	4	3	5	3	5	3	Lf, IB	Ja	Ja	Lenk.	Ja, negativ	Einzel
164	3	2	1	3	3	1	3	2	2	1	rU	Nein	Nein	Ged.	Nein	beides
165	3	4	1	2	2	1	2	1	3	4	rU	Ja	Nein	Kein.	Nein	beides
2	4	4	4	1	1	1	1	1	4	1	Lf, rU	Ja	Nein	Kein.	Nein	Einzel
5	4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	Gk, Mph, IB	Ja	Nein	Erl. Lenk.	Nein	beides
10	4	4	4	1	4	1	1	1	5	3	Gk, Lf	Ja	Nein	Erl. Ph.	Nein	beides
16	4	5	3	1	1	1	1	1	5	3	Lf	Ja	Nein	Kein.	Ja, negativ	Stimm.
17	4	4	4	1	2	1	1	1	5	1	rU	Nein	Nein	Lenk.	Nein	beides
21	4	3	2	2	2	2	1	3	2	3	Mph	Ja	Nein	Erl. Ph. Lenk.	Nein	Stimm.
26	4	4	5	1	2	1	1	4	5	4	Gk, Mph	Nein	Nein	Lenk. Ged.	Nein	beides
29	4	4	4	1	1	2	1	3	4	1	rU	Nein	Nein	Lenk.	Nein	Stimm.
32	4	4	5	2	1	1	1	1	4	1	Mph	Nein	Nein	Lenk.	Nein	Einzel
35	4	4	3	3	2	2	1	2	4	3	Gk, Mph	Ja	Nein	Erl. Ged.	Nein	Einzel
36	4	4	3	2	3	1	1	1	3	1	Lf	Ja	Ja	Ged.	Ja, negativ	beides
38	4	3	2	3	3	4	1	3	4	2	Gk	Ja	Nein	Ged.	Nein	Stimm.
39	4	2	3	4	1	4	2	5	3	1	Gk, Mph	Nein	Ja	Verd. Ged.	Nein	beides
59	4	5	2	1	1	1	1	1	3	4	Lf, IB	Ja	Nein	Lenk.	Nein	Stimm.
73	4	3	4	2	3	3	2	2	5	2	Gk, Mph	Nein	Nein	Lenk.	Nein	Stimm.
75	4	2	4	2	5	2	1	4	5	5	Lf, Mph	Ja	Ja	Erl. Verd. Ged.	Nein	beides
76	4	4	4	4	2	3	2	3	5	3	Lf	Ja	Nein	Kein.	Nein	Stimm.
86	4	4	5	3	3	2	1	4	5	2	rU	Nein	Nein	Erl.	Nein	Einzel
96	4	4	3	1	1	1	1	1	4	1	Lf, rU	Ja	Nein	Lenk.	Ja, negativ	Stimm.
101	4	3	5	1	1	3	1	4	5	1	Gk	Nein	Ja	Verd. Lenk. Ged.	Nein	Einzel

102	4	5	5	5	4	1	1	1	1	5	Mph, IB	Ja	Nein	Lenk.	Nein	Einzel
106	4	5	3	1	1	1	1	1	5	3	rU	Ja	Nein	Verd.	Nein	Stimm.
108	4	3	5	1	2	1	1	2	3	5	Gk, Mph	Nein	Ja	Lenk.	Ja, negativ	beides
112	4	5	5	1	1	1	1	3	2	5	IB	Ja	Nein	Lenk.	Nein	Einzel
124	4	4	2	3	1	2	3	3	4	4	Gk, Lf	Ja	Nein	Verd. Ged.	Nein	beides
137	4	5	3	1	5	2	1	3	3	4	Gk, Lf	Ja	Nein	Erl. Lenk. Ged.	Ja, negativ	beides
138	4	4	5	4	3	3	1	4	5	4	Gk, Lf	Ja	Ja	Lenk. Ged.	Nein	beides
141	4	3	3	3	3	3	1	3	5	1	rU	Nein	Nein	Ged.	Nein	Einzel
167	4	3	4	2	1	3	1	4	5	4	Gk	Ja	Ja	Verd.	Nein	Stimm.
169	4	4	5	1	1	1	1	1	5	1	Mph	Ja	Ja	Erl. Ged.	Ja, negativ	Stimm.
4	5	1	2	4	1	4	5	4	5	1	rU	Nein	Ja	Erl. Ged.	Nein	beides
14	5	4	5	4	2	3	2	5	5	2	Gk, Mph	Nein	Ja	Ph.	Ja, positiv	beides
22	5	5	4	4	1	4	3	5	5	4	Gk, Mph	Ja	Ja	Erl. Verd. Ged.	Nein	Stimm.
24	5	4	5	3	1	3	2	4	4	4	IB	Nein	Ja	Erl.	Nein	beides
31	5	3	5	3	1	4	3	4	5	2	Gk, Mph	Nein	Ja	Erl. Verd. Lenk.	Nein	beides
40	5	4	5	2	2	2	1	4	5	3	Gk, Mph, IB	Nein	Ja	Erl. Verd. Ged.	Nein	beides
43	5	3	5	3	3	4	1	3	3	3	Gk, IB	Ja	Ja	Erl.	Nein	Stimm.
49	5	4	3	4	2	3	1	5	2	3	Gk, Mph	Nein	Ja	Erl. Ph.	Nein	Stimm.
53	5	3	5	3	3	3	3	3	4	1	Gk, Mph	Nein	Ja	Ph. Lenk.	Ja, positiv	beides
56	5	2	4	2	2	2	1	5	3	2	Gk, Mph	Nein	Ja	Erl. Ged.	Nein	Stimm.
62	5	4	3	4	2	4	5	3	5	1	Mph	Nein	Ja		Nein	beides
67	5	4	4	3	3	4	5	4	4	2	Gk	Ja	Ja	Erl.	Ja, positiv	beides
82	5	2	4	4	2	2	2	1	5	2	Gk, Mph	Nein	Ja	Verd.	Nein	Stimm.
85	5	5	4	1	1	1	1	1	5	4	Lf, IB	Ja	Nein	Lenk.	Ja, negativ	beides
87	5	3	5	4	1	4	4	5	5	3	Gk, Mph	Nein	Nein	Ged.	Nein	beides
88	5	4	3	3	1	3	3	3	3	3	Gk, Mph	Nein	Nein	Kein.	Nein	beides
90	5	5	3	1	1	1	3	2	1	5	Gk	Ja	Nein	Verd.	Nein	Stimm.
123	5	2	5	3	2	4	3	4	3	2	Gk	Nein	Ja	Erl.	Ja, negativ	beides
126	5	4	4	3	2	4	4	4	3	3	Mph	Ja	Nein	Erl. Verd.	Nein	beides
132	5	3	4	4	1	3	4	4	5	4	Mph, rU	Nein	Ja	Ph. Lenk.	Nein	Stimm.
133	5	4	5	1	1	4	2	4	4	4	Gk, Mph	Ja	Ja	Verd.	Nein	Stimm.
136	5	3	5	5	5	5	5	5	4	1	Gk, Mph	Nein	Ja	Erl. Ged.	Ja, positiv	beides
150	5	3	4	4	2	4	4	4	4	1	rU	Nein	Ja	Ged.	Nein	beides
154	5	4	4	4	1	3	2	5	5	3	Mph	Nein	Ja	Erl.	Nein	Stimm.
163	5	3	4	3	2	3	2	3	4	3	Mph	Nein	Ja	Ged.	Nein	Einzel
1	6	2	5	3	2	5	2	4	5	1	Mph	Nein	Ja	Erl. Ged.	Nein	Stimm.
3	6	3	3	2	2	3	3	2	5	2	rU	Nein	Nein	Kein.	Nein	Einzel
15	6	4	4	4	4	1	1	3	4	3	Lf	Nein	Nein	Erl.	Ja, negativ	beides
42	6	4	4	3	2	3	2	5	4	4	Mph	Ja	Ja	Erl. Ged.	Nein	beides
45	6	1	1	2	1	3	1	5	1	2	Gk	Nein	Ja	Ged.	Nein	beides
47	6	2	4	2	2	2	2	2	4	2	Gk, Lf	Ja	Nein	Verd.	Ja, negativ	beides
50	6	4	5	5	4	5	2	5	5	3	Gk	Nein	Ja	Erl. Ged.	Ja, positiv	beides
77	6	3	5	3	3	1	4	2	4	4	Lf, IB, rU	Nein	Nein	Erl. Lenk.	Nein	Einzel
83	6	3	4	3	2	3	1	3	5	2	Mph	Nein	Nein	Erl.	Nein	Stimm.
93	6	4	4	2	1	2	1	2	4	3	Mph	Nein	Nein	Kein.	Nein	beides
98	6	4	5	2	1	2	1	2	5	4	Lf, Mph	Nein	Ja	Erl. Ged.	Ja, negativ	beides
100	6	2	3	2	2	2	1	3	4	4	Gk, Mph	Ja	Ja	Ph. Lenk. Ged.	Nein	beides
105	6	5	5	1	1	1	1	1	5	5	rU	Ja	Ja	Erl.	Ja, negativ	Stimm.
119	6	3	5	1	1	2	2	5	5	4	rU	Ja	Ja	Erl.	Ja, negativ	Einzel
122	6	4	2	1	4	5	5	3	1	5	Gk	Ja	Nein	Ged.	Ja, negativ	Stimm.
128	6	5	3	1	1	1	1	1	3	2	Gk, Mph	Ja	Ja	Ph. Kein.	Ja, negativ	beides
134	6	2	4	2	1	3	2	4	5	4	Nein, Mph	Nein	Ja	Lenk. Ged.	Nein	Einzel
139	6	5	5	3	5	1	2	4	5	4	Gk, Mph	Ja	Ja	Erl. Verd. Ged.	Ja, negativ	beides
142	6	2	4	3	1	4	1	4	5	4	Lf	Ja	Ja	Erl. Ged.	Nein	beides
146	6	3	3	2	3	3	1	4	2	3	Gk	Nein	Ja	Ged.	Nein	beides
147	6	3	5	2	4	3	2	4	4	4	Mph	Nein	Ja	Erl. Verd.	Ja, negativ	beides
162	6	2	4	1	1	3	1	2	5	5	Mph	Ja	Nein	Lenk.	Nein	beides

Allgemeine Fragen (Fragen 1-5)

	1	2	3	4 a	4 b	4 c	4 d	4 e	4 f	5
1	Häufig	Phant., Narr.	3	5	2	3	4	1	3	beides
2	Manchmal	T. Narr. Ill.	1	4	1	4	1	1	1	beides

3	Häufig	T. Narr. Narr.	2	4	4	3	5	1	2	beides
4	Manchmal	Narr.	4	2	2	5	2	1	1	haupt. phant.
5	Manchmal	Phant., Narr	4	4	4	4	3	1	2	beides
6	Manchmal	Phant. Narr	4	4	4	3	2	3	4	beides
7	Häufig	T. Phant. Narr	2	5	2	3	2	1	4	eher phant.
8	Manchmal	T. Phant.	5	5	5	5	3	2	2	haupt. phant.
9	Manchmal	Phant. Narr Ill.	3	5	2	3	5	1	2	eher phant.
10	Häufig	T., Phant Narr. Ill.	3	5	4	4	3	2	3	eher phant.
11	Selten	Ill.	2	5	3	4	3	2	2	beides
12	Manchmal	T. ,Phant.	1	5	3	2	4	2	3	eher phant.
13	Manchmal	T.	2	5	4	4	3	3	3	eher phant.
14	Manchmal	Phant. Narr	3	5	3	4	5	1	3	eher phant.
15	Manchmal	Phant. Narr	3	4	2	3	4	1	2	beides
16	Selten	T. Narr	3	5	2	4	1	4	4	haupt. phant.
17	Manchmal	Phant. Narr. Ill.	3	2	3	2	1	2	1	beides
18	Selten	Narr.	2	4	3	4	2	1	3	eher phant.
19	Manchmal	Narr.	2	4	4	5	4	2	3	eher phant.
20										
21	Manchmal	T. Phant. Narr.	2	3	3	4	4	2	1	eher phant.
22	Häufig	T. Phant. Narr.	1	5	2	1	1	1	1	beides
23	Häufig	T. Narr	3	5	2	3	1	1	5	eher phant.
24	Häufig	Narr.	4	4	2	5	4	1	2	eher phant.
25	Häufig	Phant. Ill.	1	5	3	2	1	1	3	eher phant.
26	Selten	T. Phant. Narr. Ill.	3	5	4	3	1	1	2	beides
27	Manchmal	T. Narr.	2	4	2	4	4	3	2	beides
28	Selten	T. Narr.	2	4	2	2	1	2	3	eher phant.
29	Selten	T. Narr.	2	4	3	4	3	1	2	eher phant.
30	Häufig	Phant.	4	3	3	3	3	3	3	beides
31	Manchmal	Narr. Ill.	3	3	3	3	3	3	3	beides
32	Selten	T. Narr.	1	5	2	4	1	1	2	eher phant.
33	Selten	Narr.	3	5	3	2	1	2	4	haupt. phant.
34	Selten	Narr.	2	4	4	3	1	2	2	beides
35	Selten	Phant. Narr.	4	4	3	4	2	1	1	eher phant.
36	Selten	T.	3	5	3	4	1	3	2	eher phant.
37	Manchmal	Phant. Narr.	3	3	4	4	4	2	4	eher phant.
38	Selten	T. Phant. Narr Ill.	1	4	2	1	1	1	2	beides
39	Manchmal	T. Phant.	4	3	2	4	2	1	3	beides
40	Häufig	Phant.	4	5	3	3	1	1	2	eher phant.
41	Häufig	I ll.	3	4	5	1	1	1	1	beides
42	Manchmal	T.	3	5	4	5	2	3	4	haupt. phant.
43	Manchmal	T.	2	5	2	5	1	2	2	beides
44	Manchmal	Narr.	2	3	3	3	2	5	2	beides
45	Manchmal	T.	1	2	3	4	1	4	4	beides
46	Häufig	Narr.	2	5	5	3	1	5	5	eher phant.
47	Selten	T. Narr.	3	5	4	3	1	4	4	beides
48	Häufig	Phant. Narr.	4	5	4	3	3	1	2	eher phant.
49	Selten	Phant. Narr. Ill.	4	5	1	4	2	1	3	eher phant.
50	Selten	Phant. Narr.	4	5	3	4	1	1	1	eher phant.
51	Häufig	T. Phant. Narr.	3	3	2	1	2	2	4	eher phant.
52	Selten	Phant.	2	4	4	4	2	1	4	beides
53	Manchmal	Phant. Narr.	5	5	3	5	3	3	3	eher phant.
54	Häufig	T. Phant. Narr.	3	5	3	3	2	2	1	beides
55	Manchmal	T. Phant. Narr. Ill.	1	5	4	4	3	2	4	beides
56	Häufig	Phant. Narr.	4	5	3	4	2	1	4	eher phant.
57	Häufig	T. Phant. Narr.	3	4	2	4	5	1	2	haupt. phant.
58	Häufig	T.	2	4	2	5	2	5	2	beides
59	Nie	T. Narr.	2	4	1	2	3	4	3	beides
60	Manchmal	T. Phant.	3	4	4	3	2	2	1	beides
61	Manchmal	Narr.	3	5	4	5	5	2	1	eher phant.
62	Manchmal	T. Phant. Narr.	1	4	3	2	5	3	4	eher phant.
63	Manchmal	Phant.	4	2	3	4	1	1	1	eher phant.
64	Manchmal	Narr.	3	4	4	3	3	2	3	haupt. phant.
65	Selten	T. Narr.	3	5	3	1	1	1	4	haupt. phant.
66	Selten	T. Phant. Narr. Ill.	2	4	3	2	3	5	2	eher phant.

67	Selten	Narr.	2	5	1	4	3	3	3	eher phant.
68	Selten	Phant.	3	3	3	3	3	3	3	beides
69	Häufig	Narr.	4	5	4	3	1	1	4	eher phant.
70	Selten	Phant.	4	4	3	5	1	1	1	eher phant.
71	Selten	Phant. Narr.	4	5	4	4	1	3	2	eher phant.
72	Nie	Narr.	4	3	2	5	3	4	2	haupt. phant.
73	Häufig	Narr.	3	4	3	3	4	2	3	beides
74	Häufig	Narr.	3	3	4	4	3	5	4	haupt. phant.
75	Manchmal	Phant. Narr. Ill.	3	4	2	4	4	2	2	beides
76	Häufig	Narr.	2	2	2	4	2	1	2	beides
77	Häufig	T. Phant. Narr. Ill.	3	2	5	2	4	4	5	haupt. phant.
78	Häufig	Narr. Phant.	4	5	3	4	4	1	3	haupt. phant.
79	Häufig	T. Phant. Narr.	3	5	2	4	2	3	4	eher phant.
80	Nie	Phant. Narr.	3	4	2	4	5	1	4	beides
81	Manchmal	Phant. Narr. Ill.	3	3	3	3	3	3	3	beides
82	Häufig	Phant. Narr.	4	4	3	4	2	1	2	eher phant.
83	Selten	Phant. Narr.	3	4	3	3	4	1	2	beides
84	Selten	T. Narr	1	5	3	5	3	1	2	beides
85	Manchmal	T. Narr. Ill.	2	3	3	4	1	1	2	beides
86	Selten	Ill.	2	4	2	3	1	1	3	eher phant.
87	Manchmal	Narr.	3	5	3	3	5	2	2	eher phant.
88	Manchmal	T. Phant. Narr.	3	4	2	4	3	3	2	beides
89	Selten	T. Narr.	2	5	2	3	5	1	1	eher phant.
90	Selten	T.	1	5	3	5	5	3	5	beides
91	Manchmal	T. Narr.	3	5	2	2	2	1	3	eher phant.
92	Häufig	Narr.	3	5	4	4	3	1	2	beides
93	Häufig	T. Narr.	1	3	3	3	4	3	2	beides
94	Selten	T. Narr.	2	5	3	2	2	3	3	beides
95	Manchmal	T. Phant. Narr. Ill.	5	3	3	5	4	1	2	eher phant.
96	Selten	T. Phant. Ill.	3	3	2	4	3	2	2	beides
97	Selten	Narr. Ill.	2	4	2	3	3	2	2	eher phant.
98	Manchmal	Narr. Ill.	2	5	2	3	3	1	1	beides
99	Selten	T.	1	5	3	4	3	1	3	eher phant.
100	Selten	T. Phant. Narr. Ill.	2	4	4	4	3	3	3	eher phant.
101	Nie	T. Phant.	1	5	2	3	1	1	1	eher phant.
102	Selten	T. Narr.	1	5	2	3	3	1	1	beides
103	Manchmal	T.	3	3	4	2	2	1	3	eher phant.
104	Selten	T. Phant.	2	4	2	3	4	2	4	eher phant.
105	Manchmal	Phant.	1	5	2	3	3	1	2	beides
106	Selten	T.	3	5	1	4	4	3	2	beides
107	Häufig	Narr. Ill.	2	5	3	3	1	1	3	beides
108	Häufig	T. Narr.	1	5	2	5	1	2	4	beides
109	Selten	T. Narr.	1	3	3	3	1	1	1	beides
110	Manchmal	T. Narr.	2	5	4	4	1	3	2	eher phant.
111	Manchmal	T. Phant. Narr.	3	5	3	3	3	1	5	beides
112	Manchmal	T.	1	3	3	3	1	1	4	beides
113	Häufig	T. Narr.	3	5	4	4	1	1	2	eher phant.
114	Manchmal	T.	1	5	3	3	4	2	3	beides
115	Nie	T.	2	3	3	4	1	1	3	beides
116	Selten	Ill.	4	1	2	1	5	4	1	eher phant.
117	Häufig	Phant. Narr.	4	5	4	3	1	1	3	beides
118	Manchmal	Phant.	3	5	1	4	1	3	3	haupt. phant.
119	Manchmal	T. Phant. Narr.	3	5	2	4	3	1	1	eher phant.
120	Häufig	T.	1	5	2	5	1	2	5	eher phant.
121	Nie	Narr.	2	4	2	4	3	2	3	eher phant.
122	Selten	T.	1	3	2	4	3	1	2	eher phant.
123	Manchmal	Phant.	4	4	3	4	3	1	1	eher phant.
124	Manchmal	T. Phant. Narr.	3	5	3	4	2	1	2	eher phant.
125	Selten	Phant. Narr.	3	5	3	4	5	2	2	eher phant.
126	Manchmal	T. Phant.	2	5	4	2	1	1	4	eher phant.
127	Häufig	T. Phant. Narr.	2	4	3	3	1	1	4	eher phant.
128	Häufig	T. Phant. Narr.	2	4	2	4	4	1	3	beides
129	Häufig	Narr.	3	4	3	1	1	2	1	beides
130	Selten	Phant. Narr.	3	4	3	3	2	3	2	haupt. phant.

131	Manchmal	T.	1	2	2	3	1	2	2	beides
132	Selten	T. Phant. Narr.	4	5	3	3	4	1	2	eher phant.
133	Häufig	Phant. Narr.	4	5	3	5	2	1	2	beides
134	Manchmal	Phant. Narr. Ill.	4	4	3	3	2	1	2	beides
135	Häufig	T. Phant. Narr.	2	4	4	3	2	2	2	beides
136	Häufig	T. Phant Narr. Ill.	3	5	1	4	4	1	2	eher phant.
137	Nie	T. Phant. Narr.	1	5	3	5	1	1	3	beides
138	Selten	T. Phant. Narr.	2	3	4	4	4	2	2	eher phant.
139	Manchmal	Phant. Narr. Ill.	3	3	1	5	5	1	2	eher phant.
140	Häufig	T. Phant. Narr.	3	5	2	5	5	2	1	eher phant.
141	Häufig	Narr.	3	4	4	4	4	4	4	eher phant.
142	Manchmal	Phant.	4	4	2	4	1	1	1	eher phant.
143	Häufig	T. Phant Ill.. Narr.	3	5	5	2	2	1	5	beides
144	Selten	Phant.	4	4	2	5	4	1	3	eher phant.
145	Selten	T.	1	5	3	3	3	1	3	eher phant.
146	Selten	T.	1	5	1	4	2	1	2	eher phant.
147	Häufig	Phant. Narr. Ill.	3	3	2	5	3	1	1	beides
148	Selten	T. Phant. Narr.	2	3	3	3	3	1	3	beides
149	Manchmal	Narr.	3	4	2	4	1	2	5	eher phant.
150	Häufig	Phant. Narr.	4	3	3	4	3	1	2	eher phant.
151	Manchmal	Phant. Narr.	4	5	3	4	3	1	1	haupt. phant.
152	Häufig	T.	4	4	3	3	3	1	2	eher phant.
153	Häufig	T. Narr.	4	4	5	1	1	2	3	eher phant.
154	Selten	T. Phant. Narr. Ill.	2	5	1	2	4	1	2	eher phant.
155	Manchmal	Phant.	2	4	3	2	1	3	3	haupt. phant.
156	Selten	Phant. Narr.	2	4	2	4	2	1	1	beides
157	Häufig	Narr.	1	1	1	1	1	1	1	eher phant.
158	Selten	Phant. Narr.	3	5	4	3	2	1	2	eher phant.
159	Häufig	T. Ill.	2	4	5	5	1	5	1	beides
160	Manchmal	T. Narr.	3	2	4	3	2	3	4	eher phant.
161	Selten	T. Narr.	3	5	2	3	2	4	2	eher phant.
162	Häufig	Phant. Narr.	3	2	4	1	4	4	3	beides
163	Selten	T. Phant. Narr.	3	4	3	2	4	1	2	eher phant.
164	Manchmal	Phant. Narr.	3	4	3	5	3	1	2	beides
165	Häufig	Narr.	3	4	3	3	2	1	4	beides
166										
167	Manchmal	Narr.	4	5	5	5	1	5	5	eher phant.
168	Selten	Phant.	3	5	4	5	2	1	1	eher phant.
169	Selten	Narr.	1	5	3	4	2	1	3	beides

Zusammenfassung

In meiner Dissertation habe ich den Einsatz phantastischer Kunst im Medium Musikvideo untersucht. Meine anfängliche Vermutung, dass dieses Medium sich als besonders phantastik-affin erweisen würde, hat sich jedoch nur bedingt bestätigt. Sowohl mediale Dispositionen, als auch kommerzielle und historische Faktoren machen das Musikvideo zu einem idealen Nährboden für phantastische Kunst. Die Fülle an schnell produzierten Musikvideos neigt jedoch zum klassischen Performance Video. Ausgehend von - vorwiegend aus der Literaturwissenschaft stammenden - Theorien der Phantastik und einer einleitenden Beobachtung der Historie des Begriffes der Phantasie habe ich versucht Strukturen, Besonderheiten und Gemeinsamkeiten der Phantastik im Musikvideo im Vergleich zu anderen Künsten zu eruieren.

Videos mit phantastischen Inhalten wurden zuvor lediglich in Kategorien, wie z.B. Art-Clip[395], Postmodernes Video[396] eingeordnet oder deren Inhalte und Ästhetiken als musikvideotypisch bewertet und nicht weiter untersucht. Untersuchungen liegen dagegen in Bezug auf Parallelen phantastischer Videos und Phantastik in der bildenden Kunst vor. Hierbei handelt es sich jedoch um einzelne Clipanalysen und keine umfassende Theorie.[397]

Neben einer Strukturanalyse phantastischer Videos habe ich mich abschließend mit einer Befragung zur Wirkung phantastischer Videos befasst, wobei ich u.a. herausfinden wollte, ob phantastische Videos auf den Rezipienten anders wirken als realistische und ob diese als solche überhaupt wahrgenommen werden, oder Phantastik bereits - wie von einigen Theoretikern vermutet[398] - integraler Bestandteil unserer Lebenswirklichkeit ist.

Eine aus der Medienwirkungsforschung sowie Phantastikforschung hergeleitete verstärkte Werbewirkung phantastischer Videos im Vergleich zu realistischen konnte nur unter bestimmten Faktoren nachgewiesen werden. Der Phantastik-Anteil des Videos darf für eine positive Wirkung nicht zu hoch sein, ein moderater Phantastik-Anteil, gepaart mit klassischen Performanceszenen oder eine narrative Phantastik scheinen allerdings sehr

[395] Vgl. Springsklee, 1987, S.139 ff.
[396] Kaplan, 1987.
[397] Vgl. Keazor und Wübbena, 2007.
[398] z.B. Todorov, 1972.

erfolgsversprechend zu sein. Wichtig ist, dass eine gewisse nachvollziehbare, bekannte Struktur erhalten bleibt. Internationale Auszeichnungen und Rezipientenbewertungen sprechen für eine häufige Gleichsetzung der Eigenschaft „phantastisch“ mit den Wertungen „künstlerisch wertvoll“ oder „interessant“, unabhängig von der tatsächlichen Innovationsleistung des Clips.

Abstract

In my dissertation project I investigated the relationship between the fantastic in the arts and the music video. I started with an analysis of the history of the term “fantasy” as a base for the acceptance of fantastic art through the times. Based on theories mainly from the discipline of literature I tried to categorize, analyze and distinguish different forms of the fantastic within video clips. My assumption, that the music video shows a higher or more intense level of fantastic elements than other art forms prove as only partly true. The conditions of the medium support the fantastic more than any other communication medium, nevertheless low budgets and conventions still result in a preference of the classical performance video. In a structural analysis I tried to find out more about structure, parallels, intensities and conditions of fantastic music videos and compared these categories to the fantastic in other art forms.

Finally I organized a survey on the impact of fantastic music videos on their viewers. I wanted to find out about differences between realistic and fantastic videos and the manifestation of those antagonist terms in the opinion of the participants. An increased advertising impact of fantastic videos – derived from literary theory and media effect research- could be proven evident in certain cases. The fantastic must not take to much space in the video, a combination of performance scenes and fantastic scenes or a fantastic narration seem to be most successful. Viewers in this case rate the video interesting, arty and think that it will stay in their mind. A complete fantastic video in contrast seems to scare off the audience and decrease memorization and interest, a clear renown form seems to be important even for the by definition rebellious music video.

Curriculum Vitae

BERUFLICHE TÄTIGKEITEN

12/2013 – heute	**RELATIONS Communications - Panta Rhei GmbH** PR-Texterin und Event Managerin
08/2012– heute	**Diverse** Textkonzeption im IT-Bereich (freiberuflich)
08/2010 – 09/2013	**GENOA net works IT-Beratungs GmbH** Marketing und internationale Kommunikation
10/2010 – 10/2011	**Internetfalke - Internetagentur** Online-Redakteurin
10/2009 – 12/2010	**Theater Fleischerei** Wissenschaftliche Autorin und Redakteurin
07/2007 – heute	**Shining Shadows – Verein für Feuerkunst und Schwarzlichtperformance** Feuer- und UV-Tänzerin

VERÖFFENTLICHUNGEN

11/2008	Westreicher, Nicole: Zeitgenössisches, italienisches Ballett. Die Compagnia Aterballetto.- Wien: Univ., Dipl.- Arb., 2008.
09/2013	Westreicher, Nicole: Ein Traum-Labor: Das Projekt Theater Studio - Phase I (1998 – 2004).- In: Anpassung oder Widerstand. Freies Theater heute. Vom Verlust der Vielfalt. Eva Brenner (Hg.), Wien: Promedia, 2013.

AUSBILDUNG

01/2009 – 01/2014	**Universität Wien** Doktoratsstudium im Bereich Medienwissenschaft
10/2004 – 11/2008	**Universität Wien** Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft
09/2005 - 06/2007	**Halfstreet 7, Wien** Ausbildung zur Bühnentänzerin
09/2005 - 01/2009	**PerformDance, Linz** Ausbildung zur Tanzpädagogin
09/1996 - 06/2004	**Bundesgymnasium Vöcklabruck**