

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„‘I Saw Things I Imagined’: Strategien weiblicher\*  
Selbstermächtigung im Format Visual Album am Beispiel von  
Solanges *When I Get Home*“

verfasst von / submitted by

Isabel Eberhardt, B.A.

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Arts (MA)

Wien, 2023 / Vienna 2023

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

UA 066583

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film-  
und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof.<sup>in</sup> Dr.<sup>in</sup> Andrea Seier, Privatdoz.  
M.A.



Gefördert aus dem Topf zur Förderung feministischer/queerer  
Nachwuchswissenschaftler:innen von der Hochschüler:innenschaft der Universität Wien.

Danke an

Stephan und Simon – für wertvolle Feedback-Sitzungen

Lea – für kritische Lektüre und fachlichen Rat

Franca und Clementine – für jede gemeinsame Bibliotheksstunde und anhaltenden Beistand

Laura und Julia – für den Glauben an mein Können, der mich bis hierhin gebracht hat

## **Inhaltsverzeichnis**

|                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Einleitung</b>                                         | <b>6</b>  |
| <b>1 Das Visual Album als Gattung</b>                     | <b>13</b> |
| 1.1. Historische Rahmung                                  | 14        |
| 1.1.1. Musikvideo-Diskurse                                | 18        |
| 1.1.2. Audiovisuelle Neuausrichtungen                     | 23        |
| 1.2. Das Visual Album                                     | 31        |
| 1.2.1. Formale Charakteristika                            | 32        |
| 1.2.2. Ästhetische und Inhaltliche Motivik                | 36        |
| 1.2.3. Definitionsversuch                                 | 38        |
| <b>2 Theoretische Perspektivierungen</b>                  | <b>39</b> |
| 2.1. Einführende Bemerkung zur Schreibweise von Begriffen | 39        |
| 2.2. Feministische Filmtheorien                           | 41        |
| 2.3. Intersektionale Perspektiven                         | 42        |
| 2.3.1. Repräsentationsprobleme                            | 47        |
| 2.3.2. Sexualisierung Schwarzer Körper                    | 49        |
| 2.4. Neuperspektivierung                                  | 52        |
| 2.4.1. Afro-Surrealismus als Stilmittel                   | 54        |
| 2.4.2. Gegenerzählungen                                   | 56        |
| <b>3 Fallbeispielanalyse</b>                              | <b>60</b> |
| 3.1. Methodische Überlegungen                             | 60        |
| 3.2. Das Visual Album <i>When I Get Home</i>              | 64        |
| 3.3. Handlungs- und Figurenanalyse                        | 67        |
| 3.4. Analyse der Bauformen und Ton-Bild-Verhältnis        | 72        |
| 3.5. Analyse der Normen und Werte                         | 75        |
| 3.5.1. Symbole: Aneignung durch Widersprüche              | 76        |
| 3.5.2. Motive: Aneignung durch Sichtbarmachung            | 79        |
| 3.6. Das Visual Album zwischen Abbildung und Imagination  | 82        |



|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| <b>Fazit</b>                            | <b>87</b>  |
| <b>Quellenverzeichnis</b>               | <b>91</b>  |
| Literaturverzeichnis                    | 91         |
| Audiovisuelle Medien                    | 99         |
| Abbildungsverzeichnis                   | 100        |
| <b>Anhang</b>                           | <b>122</b> |
| Abstract (Deutsch)                      | 122        |
| Abstract (English)                      | 122        |
| Sequenzprotokoll <i>When I Get Home</i> | 123        |

## Einleitung

Ausgangspunkt der vorliegenden Masterarbeit bildet das audiovisuelle Medienformat Visual Album und konkret dessen Funktion im Kontext der Selbstdarstellung Schwarzer Musikerinnen. Das Forschungsinteresse bezieht sich sowohl auf die Brauchbarmachung des noch jungen und mehr und mehr an Bedeutung gewinnenden Begriffs des Visual Albums innerhalb der audiovisuellen Medienlandschaft für einen wissenschaftlichen Kontext als auch um das In-Verhältnis-Setzen des neuen Formats in einen intersektional-feministischen Rahmen und Blickwinkel.

Meine Arbeit befasst sich folglich neben der theoretischen und praktischen Auseinandersetzung mit audiovisuellen Medien auch mit historisch gewachsenen Ordnungssystemen wie Sexismus und Rassismus, was unumgänglich Fragen nach der Sinnhaftigkeit von Begrifflichkeiten um Geschlecht und Herkunft aufwirft. Von der Prämisse ausgehend, dass Geschlechterkonzepte konstruiert sind, markiere ich im Verlauf meiner Arbeit entsprechende Bezeichnungen - Frau, Mann, weiblich und männlich – mit einem „\*“.<sup>1</sup> Die kritische Auseinandersetzung mit dem Konstrukt Hautfarbe sowie die Art der Verwendung bzw. Schreibweise von Begriffen um diese Thematik – Schwarz, Weiß, ‚farbig‘ – erfolgt einleitend im 2. Teil der Arbeit, wo diese Bezeichnungen relevant werden.

### Forschungsgegenstand

Spätestens mit dem Ende des Musikfernsehens lässt sich ein Richtungswechsel in den Veröffentlichungsstrategien von Künstler:innen und deren Musik beobachten. Statt der gängigen kurzen Begleitvideos zu Single-Auskopplungen von Musikalben wird nun vermehrt versucht, sich mit neuer Technik kreativ auszuprobieren und zu überbieten. Seien es interaktive Videos, App-Alben oder langformatige Konzeptalben auf Video- und Streamingplattformen: Künstler:innen sind zunehmend bemüht Aufmerksamkeit zu generieren, um sich gegen die

---

<sup>1</sup> An dieser Stelle möchte ich betonen, dass ich mit der Unterteilung in ‚Frauen\*‘ und ‚Männer\*‘ keineswegs die Dichotomie von Geschlecht aufrechterhalten möchte. Dass in dieser Arbeit keine abweichenden Identitäten miteinbezogen werden können, begründet sich in erster Linie durch die hier verwendeten wissenschaftlichen Theorien, die in diese binären Kategorien unterteilen, sowie dem Umfang und der Themenfokussierung meiner Untersuchung. Längst aber haben sich nicht nur die Diskurse über Geschlechterkonzepte erweitert, neue Sprech- und Denkweisen über Geschlecht unterlaufen auch zunehmend den Mainstream und dessen stereotype Vorstellungen von ‚männlich\*‘ und ‚weiblich\*‘. Vgl. hierzu Mithu M. Sanyal, *Vergewaltigung. Aspekte eines Verbrechens*, Hamburg: Edition Nautilus 2016, S. 63.

stetig wachsende Konkurrenz durchzusetzen und ihre Werke auf dem Musikmarkt attraktiv zu platzieren.

Eine dieser Neuerscheinungen ist das sogenannte Visual Album: Als ein jüngeres Phänomen innerhalb der audiovisuellen Medien, dessen Begriff erstmals mit der Veröffentlichung *ODDSAC* der Band Animal Collective im Jahr 2010 auftaucht, lässt es sich als ein Format an der Schnittstelle von Musikvideo und Film bezeichnen, in der ein ganzes Musikalbum visuell umgesetzt wird.<sup>2</sup> Im Laufe des letzten Jahrzehnts haben zahlreiche (Mainstream-) Musiker:innen wie bspw. Beyoncé, Frank Ocean oder Solange sich des Formats angenommen und ihr eigenes entweder selbsternanntes oder von der Öffentlichkeit als solches betiteltes Visual Album produziert. Eine gemeinsame Auffälligkeit einer Vielzahl dieser Veröffentlichungen findet sich dabei sowohl in der Länge als auch in der Produktionsweise der Visual Alben, in der die jeweiligen Interpret:innen der ca. 30-50-minütigen Videos die künstlerische Planung und Umsetzung häufig in Eigenregie durchführen.

Die scheinbare Doppelrolle des Visual Album als Film und Musikvideo erschwert dabei eine klare Zuordnung: Wie ein Musikvideo dient es zu Promotion eines musikalischen Trägers und wie ein Film scheint es sich als vollständiges Kunstwerk zu begreifen. Aus dieser Beobachtung lässt sich zum einen die These ableiten, dass es sich beim Visual Album um einen Kontaktpunkt zwischen Musikvideo und Film handelt, an dem sich das Format sowohl formal-inhaltlicher wie auch ästhetischer Strategien beider Genres bedient und die Frage aufwirft, ob es sich dabei nicht nur um eine einfache Mischform handelt, sondern um ein in Entstehungsprozess befindliches, eigenständiges audiovisuelles Genre. Zum anderen lässt sich das Visual Album folglich nicht nur als vermarktungsstrategische Reaktion der Musikindustrie auf den sich stetig beschleunigenden digitalen Fortschritt und Rückgang der Verkaufszahlen von Musikalben sehen, sondern markiert auch eine Entwicklung hin zu einem stärkeren Bedürfnis der Musiker:innen nach persönlichem und künstlerischem Ausdruck, der über die reine Musikproduktion und -ausführung hinausreicht.

Die Rolle der Frau\*, im Speziellen die von Schwarzen Frauen\*, ist sowohl in der Geschichte des Musikvideos als auch im Narrativ des klassischen Hollywood-Kinos seit jeher von einem unterdrückerischen Bild geprägt. Zwar beschränkt sich das Visual Album weder ausschließlich auf Narrative der Selbstermächtigung, noch ist diese thematische Ausrichtung ein Novum im Kontext audiovisueller Medien. Dennoch, so behaupte ich in einer dritten These, ist es die

---

<sup>2</sup> Animal Collective – *ODDSAC* (Film), R: Danny Perez 2010, 03.02.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=8UQa-dyblmo>, 03.05.2023.

spezifische Position des Formats an der Schnittstelle von Musikvideo und Film, die sich Schwarze weibliche\* Musikerinnen formal und ästhetisch in der jüngeren Vergangenheit zu Nutze machen, um besagte unterdrückerische Bilder nicht nur anzuprangern, sondern sie auch zu dekonstruieren, Kritik an der Form zu üben und selbstbestimmt über ihr audiovisuelles Selbstbild zu regieren.

### Forschungsinteresse

In meiner Arbeit möchte ich mich folglich sowohl um eine Charakterisierung des zum jetzigen Stand weitgehend undefinierten Begriffs Visual Album bemühen als auch mit seinen formal-ästhetischen Eigenheiten beschäftigen. Anhand einer exemplarischen Analyse des Visual Albums *When I Get Home* der Interpretin Solange aus dem Jahr 2019 sollen nicht nur Aufbau und Komplexität des Mediums ablesbar gemacht werden, sondern vor allem möchte ich erarbeiten, wie das Visual Album in einem intersektional-feministischen Kontext von Schwarzen Musikerinnen genutzt wird, um die eigenen Darstellungsweisen in einem selbstbestimmten Akt zu beeinflussen.<sup>3</sup> Im Fallbeispiel *When I Get Home* leitete die Künstlerin Solange sowohl Musikproduktion, Nachbearbeitung als auch Regie und Schnitt selbst und verhandelt darin insbesondere die Themen Heimat und Ursprung, wobei sie sich auf visueller und auditiver Ebene stark auf ihre Heimatstadt Houston bezieht.

### Forschungsstand

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Gegenstand Visual Album steckt, wie das Medium selbst und verglichen mit den Formaten Musikvideo und Film, noch in den Kinderschuhen. So fehlt es gleichermaßen an einer Fülle repräsentativer Abhandlungen in Form von begriffsdefinitorischen Versuchen sowie auch an Texten oder wissenschaftlichen Analysen des Formats. Es lassen sich dennoch Arbeiten finden, die sich in ein oder anderer Weise mit Visual Alben auseinandersetzen. Ein Beispiel hierfür ist Marietta Kestings Beitrag zu Beyoncé's Visual Album *Lemonade* im Sammelband *Sexualität und Widerstand. Internationale Filmtheorien*: Sie analysiert die darin verhandelten Themen von Schwarzer Geschichtsschreibung in den USA, weibliche Gewalt, Sisterhood und *Black Lives Matter*.<sup>4</sup> In einem Artikel aus dem Jahr 2016 der interdisziplinären Zeitschrift *The Soundtrack* beschäftigt

---

<sup>3</sup> Solange 'When I Get Home', R: Solange Knowles et al., <https://vimeo.com/329841592>, 06.05.2023.

<sup>4</sup> Mariette Kesting, „Goldene Zitronen – (Körper-)Politiken in Beyoncé's Lemonade“, *Sexualität und Widerstand. Internationale Filmkulturen*, hg. V. Aylin Basaran et al., S.334-350.

sich die Autorin Chiara Barrett mit dem Begriff der Autorinnenschaft.<sup>5</sup> Mit speziellem Fokus auf das Hip-Hop-Genres analysiert sie wie Kesting am Beispiel von *Lemonade* sowie auch anhand der Veröffentlichung *M3LL155X* der Künstlerin FKA Twigs Strategien der bewussten Kontrollausübung über die Repräsentation des Selbst innerhalb des Formats Visual Album.<sup>6</sup> Anknüpfend an beide erwähnten Beispiele möchte ich mit meiner Masterarbeit den Forschungsstand dahingehend erweitern und dabei gleichzeitig auch einen Blick auf die Frage werfen, welchen Umständen die bisher so verhaltene Auseinandersetzung mit dem Phänomen Visual Album geschuldet ist.

Das gewählte Fallbeispiel *When I Get Home* erachte ich aus drei Gründen für das Vorhaben dieser Arbeit geeignet: Einerseits aufgrund seiner Aktualität im Sinne von sowohl Entstehungszeit als auch inhaltlicher Ausrichtung. Andererseits als ein Visual Album der Genre R'n'B und Hip-Hop, das generell noch kaum wissenschaftlich-analytische Beachtung gefunden hat. Drittens als ein Visual Album einer namhaften Schwarzen Musikerin, deren Werk jedoch – anders als beispielsweise das ihrer Schwester Beyoncé, die nach aktuellem Stand bereits drei Visual Alben in ihrem Schaffen verzeichnet – noch überschaubar ist, was mir im Rahmen des Umfangs dieser Arbeit als sinnvoll erscheint.

### Forschungsfragen

Die zentrale Forschungsfrage lautet: Welche formalen, ästhetischen und inhaltlichen Mittel werden im Visual Album *When I Get Home* verwendet, um in einem intersektional-feministischen Kontext über die eigene audiovisuelle Darstellungsweise zu regieren. Daraus eröffnen sich folglich weitere Themenfelder, die die Grundlage für jene Analyse schaffen: Was genau ist ein Visual Album und welche Eigenschaften definieren es? Wie und wo lassen sich Visual Alben historisch und in einen audiovisuellen Gesamtkontext einordnen? In diesem Zusammenhang stellt sich zudem die Frage, wie Visual Albums formal-ästhetisch, inhaltlich und mit Hilfe welcher Vermarktungspolitiken gängige Hierarchien und Vorstellungen des klassischen Musikvideos bricht und diese hinterfragt.

Die daraus gewonnenen Erkenntnisse lassen sich wiederum auf das Fallbeispiel anwenden: wie werden ästhetische und narrative Strukturen im Visual Album *When I Get Home* genutzt, um mit traditionellen Erzählweisen des Musikvideos und Films zu brechen und worin liegt hier das spezifische Selbstermächtigungspotenzial? In diesem Kontext ist zentral, auf welche Weise

---

<sup>5</sup> Vgl. Barrett, Chiara, “‘Formation‘ of the female author in the hip hop visual album: Beyoncé and FKA Twigs”, *The Soundtrack*, 9/1-2, Hudson: 2016, 41-57.

<sup>6</sup> Vgl. ebd.

Künstlerinnen wie Solange in einem popkulturellen Gesamtkontext das Visual Album nutzen, um das Bild der Schwarzen weiblichen\* Musikerin in einem bewussten Akt neu zu besetzen.

### Aufbau der Arbeit

Die Arbeit gliedert sich in drei Teile. Zuerst definiere ich den Begriff Visual Album: Allein schon in der Sperrigkeit beim Versuch einer einfachen Beschreibung des Formats zeigt sich die Komplexität des Untersuchungsgegenstands und somit auch die Notwendigkeit, die erste und simple Frage zu stellen, was ein Visual Album überhaupt ist. Es bedarf einer genauen Betrachtung und Rahmung des Begriffs, einer Einordnung in den entsprechenden historischen und popkulturellen Kontext und einer Abgrenzung von anderen audiovisuellen Formaten, um Form und Gestalt der Gattung genauer bestimmen zu können. Diese theoretische Basis soll zu Beginn meiner Arbeit geschaffen werden und lässt sich in zwei Schritte aufteilen: Im ersten Schritt **(1.1.)** befasse ich mich mit der historischen Betrachtung sowie Weiterentwicklungsprozessen des Formats in seinem post-televisuellen Zeitalter. Dazu greife ich auf Grundlagenliteratur zur Geschichte des Musikfernsehens und zur Entwicklung des Musikvideos zurück. Demgemäß werden hier verschiedene Theorien der Musik- und Medienwissenschaftler:innen Carol Vernallis (*Experiencing Music Video*), Ansichten von Andrew Goodwin (*Dancing in the Distraction Factory*) und Ausführungen von Mathias Korsgaard (*Music Video After MTV*) zentral und sollen eine Grundlage für die spätere Untersuchung des Visual Albums *When I Get Home* schaffen sowie ermöglichen, dieses später zu interpretieren und auszuwerten.<sup>7</sup> Daran anknüpfend **(1.2.)** widme ich mich in einem ersten Versuch einer Charakterisierung des Visual Albums. Diese setzt sich aus der Herausarbeitung formaler Charakteristika, ästhetischer und inhaltlicher Motive sowie einem vorläufigen Definitionsversuch zusammen.

An der Schnittstelle von Film und Musikvideo verortet, bewegt sich das Visual Album in einem Feld, das historisch seit jeher von einer unterdrückerischen Geschlechter- und Rassenpolitik gekennzeichnet ist. Diese Thematik rückt im zweiten Teil der Arbeit ins Zentrum: Nach einer kurzen Erläuterung zur Schreibweise von wichtigen Begriffen **(2.1.)** werden in der theoretischen Perspektivierung feministische und intersektionale Theorien **(2.2.)** beleuchtet. Zentrale Punkte bilden dabei die Aussagen und Gedanken zu Intersektionalität und

---

<sup>7</sup> Vgl. Carol Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*, New York: Columbia University Press 2004, Andrew Goodwin, *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Pop Culture*, Chicago: University of Minnesota Press 1992 und Korsgaard, Mathias B., *Music Video After MTV. Audiovisual Studies, New Media and Popular Music*, London: Routledge 2017.

Repräsentation von bell hooks und Kimberlé W. Crenshaw.<sup>8</sup> Ein intensiverer Blick auf (historisch gewachsene) Darstellungsweisen Schwarzer Frauen\* in audiovisuellen Medien **(2.3.)** knüpft daran an. Das Visual Album in die Chronologie der Film- und Musikvideo-Geschichte einordnend, soll in diesem Kontext die Rolle des (Schwarzen) weiblichen\* Körpers beleuchtet werden, wofür beispielsweise Ansätze von Lisa A. Lewis zur Rolle der Frau\* im Musikfernsehen einbezogen werden. Dass weibliche\* Musikerinnen, insbesondere aber vermehrt Schwarze Frauen in der jüngeren Vergangenheit sich des neuen Formats bedient haben, rückt im Anschluss in den Fokus **(2.4.)**: Anhand der kurzen Betrachtung einer Auswahl wichtiger Visual Alben der Genres Pop und Hip-Hop der letzten 10 Jahre wird auf Prozesse des kritischen Umdenkens festgefahrener Bilder und stereotyper Darstellungsweisen aufmerksam gemacht. Wie sich daraus eine Neuperspektivierung der Denk- und Darstellungsweisen entwickelt hat und welche Rolle dabei das Stilmittel Afro-Surrealismus in einem popkulturellen Kontext für Schwarze weibliche\* und männliche\* Musiker:innen einnimmt, spielt dabei eine zentrale Rolle.

Im 3. Teil der Arbeit soll das Fallbeispiel *When I Get Home* der afro-amerikanischen Musikerin Solange auf visueller und auditiver Ebene auf die darin verwendeten narrativen und ästhetischen Mittel der Darstellungsweisen sowie Strategien der Selbstermächtigung untersucht werden. Wie das Format Visual Album von Schwarzen Künstlerinnen für Prozesse der Selbstermächtigung produktiv genutzt wird und wo darin das spezifische feministische Potenzial liegt, möchte ich anhand des Fallbeispiels versuchen sichtbarzumachen und mich so dem Begriff Visual Album in einem breiteren Kontext annähern.

Methodische Überlegungen zum Analyseverfahren **(3.1.)** bilden hierbei den Anfang. Dafür werden sowohl Methoden der Filmanalyse von Werner Faulstich und bereits erwähnte Musikvideo-Theorien betrachtet.<sup>9</sup> Andrew Goodwin betont im Kontext eines Neudenkens narrativer Analysemethoden von Musikvideos die Gefahr und Problematik, ein theoretisches Regelwerk auf ein anderes Medium als das ursprünglich vorgesehene anzuwenden.<sup>10</sup> Im Zuge dessen wird hier demnach auch die Frage virulent, inwieweit für die Analyse des Formats

---

<sup>8</sup> Vgl. „Der oppositionelle Blick. Schwarze Frauen als Zuschauerinnen“, *Feministische Theorie und Kritische Medienkulturanalyse*, 2020/19, Bielefeld transcript, S. 107-116 und Kimberlé W. Crenshaw, „Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics“, *University of Chicago Legal Forum*, 1/8, S. 138-167.

<sup>9</sup> Vgl. Werner Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Fink 2013.

<sup>10</sup> Vgl. Goodwin, *Dancing in the Distraction Factory*, S. 77.

Visual Album auch die Methode selbst hybridisiert werden muss. Daran anschließend rückt das Fallbeispiel *When I Get Home* in den Mittelpunkt (3.2.) und wird in einzelnen Schritten in Form einer Sequenzanalyse auf Handlung und Ort, Ton-Bild-Verhältnis und Normen und Werte untersucht. Das Hauptaugenmerk liegt bei der Analyse auf inhaltlichen und formal-ästhetischen Ausrichtungen des Visual Albums und den daraus resultierenden Einflüssen auf Darstellungsweisen Schwarzer (weiblicher\*) Personen. Dabei wird betrachtet, welche Themenfelder auf narrativer Ebene eröffnet und welche stilistischen Mittel dafür verwendet werden. Spezifische und wiederkehrende Symbole und Motive (3.3.) sollen dann ausgewertet und damit eingehend das kritische sowie selbstermächtigende Potenzial herausgearbeitet werden, wofür die zuvor erarbeiteten Theorien und Merkmale des Afro-Surrealismus zum Tragen kommen.

### Limitation

Selbstredend gibt es bei einer solchen Herangehensweise Limitationen bzw. Hürden. So stellt der Versuch einer Begriffsdefinition allein schon durch die Sprachbarriere eine komplexe Aufgabe dar. Der Begriff Visual Album stammt aus dem englischsprachigen Raum und weist bis dato kein Äquivalent oder eine Übersetzung ins Deutsche auf. So wird in dieser Arbeit auch weiterhin der englische Begriff verwendet, mit der einzigen Anpassung einer großgeschriebenen Schreibweise des Begriffs für einen besseren Lesefluss.

Eine weitere Einschränkung ist, dass auch, wenn ich mich grundsätzlich der Haltung einiger in dieser Arbeit zitierter Stimmen anschließe, dass bei der Analyse von audiovisuellen Medien die tonale und die bildliche Ebene gleichberechtigt zu behandeln sind, ich aufgrund meiner fachlichen Ausrichtung und Bildung keine professionelle und detaillierte musikalische Analyse vornehmen werden kann. So werde ich zwangsläufig darauf beschränkt sein, mich mehr auf die visuellen Aspekte des Visual Albums zu konzentrieren – immer mit dem Anspruch, auch der auditiven Ebene bestmögliche Aufmerksamkeit zu schenken.

Des Weiteren sei an dieser Stelle nochmals betont, dass sowohl die Anmerkungen zur Geschlechterbinarität als auch die im 2. Teil formulierten Überlegungen zum Umgang mit Begriffen um Hautfarbe und Herkunft, deren Sinnhaftigkeit sowie adäquate Kennzeichnung, nur umrissene Ansätze sind und es auch bleiben werden, da sich im Rahmen dieser Masterarbeit längst nicht genug Raum bietet, diese so komplexe und vielschichtige Thematik in seiner Facettenreiche abzudecken.



“Through an awareness of intersectionality, we can better acknowledge and ground the differences among us and negotiate the means by which these differences will find expression in constructing group politics.”<sup>11</sup>

Abschließend möchte ich mit dem Verweis auf Kimberlé W. Crenshaws Aussage darauf aufmerksam machen, dass ich selbst zwar nicht aus einer Weißen, aber durchaus doch aus einer Weiß-geprägten und westlichen\* Perspektive spreche, was ich stets berücksichtigt wissen möchte, wenn es um die für diese Arbeit zentrale Thematik von Intersektionalität im Kontext von Selbstermächtigungsprozessen Schwarzer Musikerinnen geht.

## 1 Das Visual Album als Gattung

„[...] the hunt for origins is a fruitless exercise, like the pointless debate about labels [...]”<sup>12</sup>

Zur Annäherung an den Begriff Visual Album ist in einem ersten Schritt zu klären, woher es seine Ursprünge hat. So lässt sich durch die Betrachtung der Entwicklungen des Musikvideos, die es im Laufe der Jahrzehnte auf technischer, soziopolitischer und popkultureller Ebene durchschritten hat, besser verstehen, wie daraus andere audiovisuelle Formen wie das Visual Album entstanden sind. Richtigerweise stellt der Kommunikationswissenschaftler Andrew Goodwin wie oben zitiert fest, dass Fragen nach Ursprüngen, der Notwendigkeit von Labels und Klassifizierungen, wie sie sich auch beim Vorhaben dieser Arbeit aufdrängen, vergebens sind – zumindest solange man meint zu glauben, nur eine einzige bzw. eine einfache Antwort auf diese Fragen zu finden. Wie bei vielen kulturellen Phänomenen lässt sich auch das Medium Musikvideo nicht nur auf einen Ausgangspunkt herunterbrechen.<sup>13</sup> Ich werde mich vor allem auf die für die Thematik wesentlichen Zeitabschnitte konzentrieren und, ohne dabei den Anspruch auf eine vollständige Darstellung zu erheben, einen Überblick über die für meine Arbeit relevanten Aspekte der Musikvideogeschichte schaffen.

---

<sup>11</sup> Kimberlé Crenshaw (Hg.), „The intersection of race and gender“, *Critical Race Theory. The Key Writings that Formed the Movement*, New York: The New Press 1994, 357–383, hier S. 377.

<sup>12</sup> Goodwin, *Dancing in the distraction factory*, S. 30.

<sup>13</sup> Keazor/Wübbena (Hg.), *Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of Music Video*, Bielefeld: transcript 2015, S. 21.

### 1.1. Historische Rahmung

Wie umfangreich die Geschichte des Musikvideos ist, hängt davon ab, wo man den Ausgangspunkt setzen möchte, von dem aus man sie sich erarbeitet. Als Teil einer medialen und multimedialen Geschichte ließe sich das Musikvideo in seiner Idee auf die Geburt der Oper im 16. Jahrhundert oder sogar bis zum Aristotelischen Drama zurückführen, wenn es um eine visuelle Begleitung der Musik geht.<sup>14</sup> So existiert bereits in der Antike der Wunsch nach einer „Farbmusik für das Auge“<sup>15</sup>. Bestimmend sind bei solchen Fragen nach Ursprüngen auch immer der Blickwinkel und Anspruch der jeweiligen erzählenden Person. Andrew Goodwin kritisiert zu Beginn seines Buches *Dancing in the Distraction Factory* die nach seiner Meinung beschränkte Sichtweise vieler akademischer Auseinandersetzungen mit dem Musikvideo, die die musikalische Komponente des audiovisuellen Mediums verkennen:

“Strangely enough, very few analysts have thought to consider that music television might resemble music. It is remarkable that so many of the analogies [...] are forms that cannot be listened to. Whatever the merits of these arguments, music has barely been discussed. [...] The problem, of course, is that it is extremely difficult to theorize video clips without an adequate conceptualization of the music and its relation to pop iconography.”<sup>16</sup>

Währenddessen bemühen sich die Medien- und Kommunikationswissenschaftler Henry Keazor, Thorsten Wübbena und Mathias Korsgaard in ihren Publikationen neben einer Aufarbeitung der Musikvideogeschichte auch um eine andere geistige Haltung, wenn es darum geht, den Gegenstand in einen wissenschaftlichen Diskurs zu überführen.<sup>17</sup> Nicht nur auf ästhetischer Ebene hat das Musikvideo über Jahrzehnte zahlreiche Phasen durchschritten, auch der akademische Umgang mit dem audiovisuellen Medium hätte sich über die Jahre verändert, so Korsgaard, der mit *Music Video After MTV* das akademische Interesse am Musikvideo als ernstzunehmenden Forschungsgegenstand in den Mittelpunkt stellt.<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup> Vgl. Mathias B. Korsgaard (Hg.), *Music Video After MTV*. Audiovisual Studies, New Media and Popular Music, London: Routledge 2017, S. 18.

<sup>15</sup> William Moritz, „Der Traum von Farbmusik“, *Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*, hg. v. Peter Weibel et al., Köln: DuMont 1987, 17-52, hier S. 17.

<sup>16</sup> Goodwin, *Dancing in the distraction factory*, S. 3f.

<sup>17</sup> Vgl. Keazor/Wübbena, *Rewind*, S. 22ff.

<sup>18</sup> Korsgaard, *Music Video After MTV*, S. 4.

“More recently, however, the study of music video has gradually begun to regain momentum and entered its second stage [...]. It is startling how little attention has been paid to music video given its great presence across the current media landscape and in our daily lives. Since music video continues to make an aesthetic impact on a global scale, it is becoming increasingly problematic to neglect it as an area of academic study.”<sup>19</sup>

Denkt man die Entwicklung des Musikvideos in Phasen, so ließen sich drei ausmachen: eine prä-televisuelle, eine televisuelle und eine post-televisuelle Phase.<sup>20</sup> Unter den akademischen Stimmen ist man sich zumindest in dem Punkt einig, dass die Musikvideogeschichte nicht erst in seinen populärsten Jahren, nämlich den televisuellen, beginnt, wie Henry Keazor und Thorsten Wübbena in der Einleitung ihres umfangreichen Werks zur Geschichte, Themen und Analysen von Musikvideos betonen:

“Given that the histories and pre-histories of the music video stretch far further back than 1981 when MTV appeared [...], the consensus is that the beginning of the genre must be sought much earlier. The debate remains open regarding how far one should go back when seeking the earliest ancestors, however.”<sup>21</sup>

Die meisten Texte und Arbeiten, die sich mit der Frage um historische Ausgangspunkte des Musikvideos befassen, wählen einen deutlich späteren Zeitpunkt als Barock oder Antike: Als Medium bestehend aus Musikaufnahme und Bewegtbild verortet Goodwin in seinem Buch *Dancing in the Distraction Factory* die Ursprünge des Musikvideos in den technologischen Entwicklungen des ausgehenden 19. Jahrhunderts, der Tonaufnahme und dem Stummfilm.<sup>22</sup> Technische Errungenschaften des frühen 20. Jahrhunderts wie dem Kinetographen des Ingenieurs Thomas Alva Edison und daran anknüpfenden Erfindungen wie den sogenannten Soundies der 1940er Jahre (ca. 3-minütige schwarz-weiß Filme) oder Scopitones (eine quasi Jukebox für 16-Millimeter-Kurzfilme) werden oft als Wegweiser und frühe Formen des Musikvideos genannt.<sup>23</sup> In Edisons Filmbetrachter und dessen Vision einer Art Heimkino für Opernaufführungen liegen für Keazor und Wübbena bereits grundlegende Merkmale, die

---

<sup>19</sup> Korsgaard, *Music Video After MTV*, S. 4.

<sup>20</sup> Ebd., S. 17.

<sup>21</sup> Keazor/Wübbena, *Rewind*, S. 22

<sup>22</sup> Goodwin, *Dancing in the distraction factory*, S. 18.

<sup>23</sup> Vgl. Keazor/Wübbena, *Rewind*, S. 56f.

prägend für Entwicklungen ab den 1960er Jahren sein werden: sogenannte Promo-Filme gewinnen bei Bands mehr und mehr an Attraktivität, da sie als Ersatz für Live-Auftritte fungieren und so im Fernsehen eingesetzt werden können.<sup>24</sup>

Diese Hauptfunktion des Musikvideos als Ersatz für Live-Auftritte erweitert sich spätestens mit Beginn der 1980er Jahre: der Generationenwechsel, eine sich verjüngende Zuhörer:innenschaft und somit auch ein verändertes Konsumverhalten von Musik sind prägende Faktoren für die Entstehung des Musikfernsehens.<sup>25</sup> Das Jahr 1981 markiert den Sendestart des US-amerikanischen Musikfernsehsenders *MTV* (Music Television) und einen Zeitpunkt von signifikanter Bedeutung für Popkultur und Plattenindustrie, denn der explosionsartige Erfolg führt zu einer Massenproduktion von Musikvideos. In den darauffolgenden Jahren erfährt der Sender solch eine immense Popularität, was den akademischen Diskurs dazu bewegt, ihn immer wieder Begründer und Hüter des „goldenen Zeitalters“ des Musikvideos zu nennen.<sup>26</sup>

Der Erfolg von *MTV* und die Entwicklung des Musikvideos lassen sich in erster Linie auf sich verändernde Bedingungen der Musikproduktion sowie auf Entwicklungen der Rundfunk- und Fernsehindustrie zurückzuführen.<sup>27</sup> Andrew Goodwin liefert einen umfassenden Überblick über Produktionsbedingungen und unterschiedliche Einflussfaktoren der Entwicklung des Musikfernsehens und aus Konsequenz daraus des Musikvideos: Dabei spielen beispielsweise steigende Zahlen an TV-Programmen und verkürzte Produktionszeiten eine Rolle.<sup>28</sup>

“These two shifts made the development of video and television as an integral part of pop culture a real possibility. Music video did not, therefore, create the conditions of its own success; that success was made possible by these changes in the industry.”<sup>29</sup>

Existierte das Musikvideo auch bereits vor der Gründung von *MTV* und vergleichbaren Musikfernsehsendern, so manifestiert sich doch in dieser Epoche des Musikfernsehens die Form von kurzweiligem Videoclip, die bis heute unser gängiges Verständnis von Musikvideo prägt. Gleichzeitig markiert dieser Zeitpunkt auch den Beginn einer bis heute anhaltenden Debatte um den künstlerischen Wert und Anspruch des ab den 1980ern zunehmend von

---

<sup>24</sup> Keazor/Wübbena, *Rewind*, S. 22f.

<sup>25</sup> Vgl. ebd., S. 39.

<sup>26</sup> Vgl. Steven Shaviro (Hg.), *Digital Music Videos*, New Brunswick: Rutger University, S. 7.

<sup>27</sup> Vgl. Goodwin, *Dancing in the distraction factory*, S. 41.

<sup>28</sup> Vgl. ebd.

<sup>29</sup> Ebd., S. 37.

kommerziellen Absichten geprägten Mediums, die auch nach dem Ende von MTV weitergeführt wird. Durch das Wegfallen werbeorientierter Sender wie MTV reduzierte sich auch der vorherrschende Marketing-Aspekt von Musikvideos. Was einmal zu Werbezwecken massenweise produziert wurde, um rund um die Uhr auf Musiksendern konsumiert werden zu können, ist heute in seiner Gestalt wesentlich vielfältiger. Schmidt und Neumann-Braun kritisieren an einer promotionsstrategisch dominierten Sichtweise auf das Musikvideo, dass dabei die Vielfältigkeit des Formats und dessen bedeutsame popkulturelle und soziale Dimension verkannt würden:

“When considered as an aspect of the music business, music videos have lost their importance as a means of marketing and partly can’t be financed anymore; when being considered under the aspect of the TV market and the changed media landscape (keyword: digitalization, mobile media) they undergo decisive changes which concern less the classic music video as such (it still exists), but more the social and media-economic context in which music videos have to compete now.”<sup>30</sup>

Ob das Musikvideo als eigenständige und ernstzunehmende Kunstform begriffen werden kann oder ob es ein rein werbetechnisches Medium ist, sieht auch Peter Weibel als überflüssige Frage. Er spricht in seinem Text *Von der visuellen Musik zum Musikvideo* über die Multifunktionalität sowie genau die Untrennbarkeit von Kunstform und Promotionsstrategie des Musikvideos, wenn er sagt:

„Musikvideos sind [...] ein postmoderner Gebrauch des historischen Diskurses der Avantgarde des bewegten Bildes und der Rockmusik selbst, eben weil in ihnen die Unterscheidung zwischen populärem Realismus und subversiven Avantgardestrategien, zwischen U- und E-Kultur, zwischen Kommerz und Kunst, zwischen Heute und Gestern nicht mehr gilt.“<sup>31</sup>

Weibel verweist damit auf eine spezifische Heterogenität des Mediums, die sich scheinbar nicht nur auf die Rezeption in U- und E-Kultur beschränkt. Die Widersprüchlichkeit als wichtige

---

<sup>30</sup> Schmidt/Neumann-Braun, „Concerning the Transition of the Reception of the Music Video due to a Change in the Politics of Distribution of the Music Video- and the Music (-TV-) Market“, *Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of Music Video*, hg. v. Henry Keazor/Thorsten Wübbena, Bielefeld: transcript 2015, 77-89, hier S. 80.

<sup>31</sup> Peter Weibel (Hg.), „Von der visuellen Musik zum Musikvideo“, *Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*, Köln: DuMont 1987, 53-164, hier S. 126.

strukturelle und ästhetische Eigenschaft des Musikvideos hebt auch Korsgaard in *Music Video After MTV* hervor. Sie sei der Grund dafür, welcher die Analyse des Mediums so schwer mache. Er benennt drei Ursprünge dieser Heterogenität, die zum einen in der multimodalen und intermedialen Natur des Musikvideos liege, zum anderen in der Quantität der Produktionen, was eine gewisse Heterogenität impliziert und letztlich in der Tendenz der Nutzung von Musikvideos als Fläche für audiovisuelle Experimente:

“This frequent experimentation often takes on the form of a search for novel and innovative types of audiovisual combination, a search for aesthetic expressions that appear new. Consequently, music videos often show off the latest in technical wizardry, and, in doing so, they display a host of different audiovisual configurations.”<sup>32</sup>

Multi- und Intermedialität, die Masse an Musikvideos sowie audiovisuelle Experimentierfreudigkeit sind somit maßgebliche Einflussfaktoren, welche die Heterogenität des Mediums ausmachen. Mit zunehmendem technischem Fortschritt, so lässt sich beobachten, löst sich das Musikvideo immer mehr von seiner einst festen Form.

#### 1.1.1. Musikvideo-Diskurse

“What is a music video? At one time we knew, but no longer; part of the change has to do with media contexts.”<sup>33</sup>

Die historische Einordnung des Musikvideos und die Betrachtung seiner gesellschaftlichen Wahrnehmung und Funktion führt zwangsläufig zur Konfrontation mit der Frage, was ein Musikvideo überhaupt ist. Dass es auch darauf nicht nur eine Antwort geben kann scheint selbsterklärend, denn nicht minder komplex wie der Versuch, konkrete Ursprünge des Genres zu rekonstruieren, ist auch die Antwortsuche auf solch eine Definitionsfrage. Das betont auch Steven Shaviro, wenn er sagt:

“A rigorous definition [of music videos] is impossible, because cultural categories like ‘music video’ are intrinsically vague, with fuzzy boundaries. There are always ambiguous cases and exceptions to every rule.”<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Korsgaard, *Music Video After MTV*, S. 30.

<sup>33</sup> Vernallis, *Experiencing Music Video*, S. 208.

<sup>34</sup> Shaviro, *Digital Music Videos*, S. 4.

Nachdem das akademische Interesse am Gegenstand Musikvideo mit dem Ende des Musikfernsehens nachgelassen hat, keimt es im Zuge vom digitalen Wandel wieder neu auf.<sup>35</sup> Denn mit jener Zäsur gehen neue Bedingungen in Produktion, Distribution und Rezeption einher, die mit Beginn der 2000er Jahre zahlreiche technische Spielräume eröffnen, aus welchen in den darauffolgenden Jahren und bis heute immer wieder neue audiovisuelle Formen hervorgehen, die das bisherige Verständnis von Musikvideo in Frage stellen.<sup>36</sup> Durch die zunehmende Verlagerung in den Online-Sektor entstehen neue soziokulturelle Bedeutungen und soziale Gefüge im digitalen Raum, die auch Form, Gestalt und Konsum des Formats beeinflussen.

### Definitionen

Spätestens als das Musikfernsehen in den 1980er Jahren einen explosionsartigen Erfolg feiert, wird sich im wissenschaftlichen Diskurs verstärkt mit dem Charakter des Musikvideos auseinandergesetzt und um Definitionsansätze bemüht. Die Bandbreite der verschiedenen Sichtweisen darauf ist groß: Martin Lilkendey beispielsweise beschreibt das Musikvideo aus formaler Sicht als einen kurzen Ton-Film, welcher durch die Dauer seines zugehörigen Musikstücks zeitlich begrenzt ist und aus distributionstechnischer Sicht im Internet, Kino oder auf Datenspeichern wie der DVD, vor allem im Fernsehen zu sehen ist.<sup>37</sup> Die Bedeutung des Musikfernsehens für das Musikvideo ist, wie bereits deutlich gemacht wurde, immens: Werbefinanzierte Fernsehsender haben nicht nur den Begriff Musikvideo überhaupt erst eingeführt, als sie eine Bezeichnung für ihr Hauptsendematerial liefern mussten.<sup>38</sup> Vor allem hat das Musikfernsehen maßgeblich dazu beigetragen, dem Format jene spezifische Gestalt zu geben, die unser noch bis heute geltendes Verständnis von Musikvideos geformt und den Begriff geprägt hat:

„Musikvideos sind in der Regel drei- bis fünfminütige Videofilme, in denen ein Musikstück [...] von einem Solointerpreten oder einer Gruppe in Verbindung mit unterschiedlichen visuellen Elementen präsentiert wird.“<sup>39</sup>

---

<sup>35</sup> Vgl. Korsgaard, *Music Video After MTV*, S. 4.

<sup>36</sup> Vgl. Vernallis, *Experiencing Music Video*, S. 207.

<sup>37</sup> Vgl. Martin Lilkendey (Hg.), 100 Jahre Musikvideos: Eine Genregeschichte vom frühen Kino bis YouTube, Bielefeld: transcript 2017, S. 18.

<sup>38</sup> Vgl. ebd., S. 9f.

<sup>39</sup> Schmidt/Neumann-Braun/Autenrieth, *Viva MTV! reloaded: Musikfernsehen und Videoclips crossmedial*, Baden-Baden: Nomos 2009, S. 12.

Schmidt und Neumann-Braun beschreiben in diesem Definitionsansatz das uniforme Videoclip-Format aus einer Zeit, als Clips noch in erster Linie dazu dienten, die Zuschauer:innen zum Kauf der jeweiligen Single-Auskopplungen zu bewegen. Ihre Länge war durch die Spieldauer eines durchschnittlichen Pop-Songs festgelegt. Musikvideoproduzent:innen waren somit an die erfolgsbringenden Strukturen von Songs gebunden, sowohl was zeitliche Begrenzung als auch ästhetische Merkmale anbetraf und mussten sich zudem nach den formalen Vorgaben und inhaltliche Restriktionen des jeweiligen Senders ausrichten.

### Technischer Wandel

Auch heute müssen Musikvideos den Richtlinien der jeweiligen Veröffentlichungs-Plattform entsprechen. Jedoch, so zeigt sich deutlich an der Vielfalt audiovisueller Produkte der Musiklandschaft, sind Künstler:innen sowohl was Produktion als auch Distribution anbetrifft so frei wie noch nie zuvor in der Geschichte des Musikvideos.<sup>40</sup> Veränderte Produktionsbedingungen erlauben es, Videos in jeder Preisklasse umzusetzen: minimalistische, im low-budget-Stil gehaltene Videos entstehen gleichermaßen wie kostspielige Produktionen. Ein verändertes ästhetisches Verständnis führt somit auch dazu, dass Musiker:innen Videos in den unterschiedlichsten Formaten produzieren und mit technischen Mitteln experimentieren. Die Auswahl reicht dabei von opulenten und technisch aufwendigen Videos über interaktive Spiele und App-Alben, oder auch Teasern und Videos unter der Durchschnittslänge von drei bis fünf Minuten. So entsteht mit dem digitalen Fortschritt eine sich fortlaufend erweiternde Bandbreite an verschiedensten audiovisuellen Produkten, die sich nach Carol Vernallis Meinung alle immer noch unter dem Schirm des Begriffs des Musikvideos verstehen lassen:

“Clips can range from ten seconds to several hours; no longer is there a predictable for to five-minute format. [...] Music videos appear in new and unexpected media [...]. A dizzying array of user-based content ranges from vidding and remixes to mashups. It still makes sense to call all these music videos.”<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Vgl. Carol Vernallis (Hg.), „Music Video’s Second Aesthetic?“, *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*, hg. v. John Richardson et al., Oxford: Oxford University 2015, 437-465, hier S. 438.

<sup>41</sup> Carol Vernallis (Hg.), *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*, Oxford: Oxford University 2013, S. 208.



Vernallis erwähnt hier eine wesentliche Veränderung, die mit den neuen medialen Umständen zusammenhängt: Als MTV am 01.01.2011 seine kostenfreie Ausstrahlung endgültig einstellt, zirkulieren auf Online-Videoplattformen bereits seit mehreren Jahren täglich tausende Musikvideos. Die Gründung von YouTube im Jahr 2005 ermöglicht nicht nur neue Freiheiten, was die Wahl und grenzenlosen Konsum von Musikvideos anbetrifft, es bilden sich auch neue Produktionsbedingungen für Musikvideos.<sup>42</sup> Es ist nun nicht mehr nur die Industrie, die Musikvideos hervorbringt: Clips von namhaften Regisseuren finden sich auf YouTube, Vevo oder Vimeo direkt neben nutzergeneriertem Content und Amateurproduktionen von Hobbyvideograf:innen.<sup>43</sup> Distributionstechnisch ist dies ebenfalls ein ausschlaggebender Faktor, da sich durch Online-Videoplattformen auch eine neue Dimension der Reichweitengenerierung auftut. Das in Umlauf-Bringen von Musikvideos, nicht nur vor Ort der jeweiligen Plattform, sondern auch innerhalb anderer online- und sozialer Medien durch Nutzer:innen, ist heute als essenzieller Teil der Verbreitung von Musikvideos nicht mehr wegzudenken.

### Neudefinitionen

Mit den einhergehenden Veränderungen und neuen digitalen Plattformen wie YouTube scheint es nun schwieriger denn je zu benennen, was ein Musikvideo ist und was nicht. Mit jeder technischen Neuerung dieser Art potenziert sich auch die Unschärfe des Begriffs. Was die Gründung von MTV und der Erfolg des Musikfernsehens als generelles Verständnis von Musikvideos in den 1980er Jahren hervorgebracht hat, scheint folglich heute nicht mehr zu greifen und die Frage nach der Auffassung des Musikvideobegriffs lässt sich zunehmend schwerer beantworten: “We used to define music video as a product of the record company in which images are put to a recorded pop song in order to sell the song. None of this definition holds any more [sic!]”<sup>44</sup> Aus diesem produktions-, distributions- und rezeptionstechnischen Wandel heraus sowie vor dem Hintergrund einer veränderten medienökonomischen Lage resultiert das Bedürfnis nach einem Neudenken des Begriffs des Musikvideos, der es ermöglicht, all die neuen audiovisuellen Ausdrucksweisen miteinzubeziehen. Möchte man sich

---

<sup>42</sup> Matthias Schwarzer, „MTV wird 40: vom Kultsender in die Bedeutungslosigkeit“, *RedaktionsNetzwerkDeutschland*, 01.08.2021, <https://www.rnd.de/medien/mtv-wird-40-vom-musikfernsehen-mit-kultstatus-in-die-bedeutungslosigkeit-SW3UKKWDJZFB7CZAQT6X2QL7WM.html>, 03.05.2023.

<sup>43</sup> Vgl. Vernallis, “Second Aesthetic?”, S. 208.

<sup>44</sup> Vgl. Vernallis, “Second Aesthetic?”, S. 208.

Carol Vernallis‘ oben zitierter Aussage anschließen und diese alternativen Formen in die Chronologie des Musikvideos einordnen, so braucht es dafür ein Neudenken von Musikvideo fernab der Ära des Musikfernsehens. Sie plädiert für ein breites Begriffsverständnis, wenn sie vorschlägt: “We might thus define music video, simply and perhaps too broadly, as a relation of sound and image that we recognize as such.”<sup>45</sup> Auch Mathias Korsgaard spricht sich für einen flexibleren Musikvideobegriff aus: er sieht Versuche der letzten Jahrzehnte wie die von Marsha Kinder oder Bente Kristiansen, die 1984 in einem praktischen Ansatz einen charakterisierenden Katalog an Merkmalen für Musikvideos aufstellen, zwar nicht als obsolet, findet jedoch, dass sie eine Erweiterung benötigen, um heutige Formen miteinzubeziehen und beschreiben zu können.<sup>46</sup> In diesen neuen audiovisuellen Gebilden seien Bild, Ton und Musik teilweise so eng miteinander verflochten, dass Grenzen sich immer mehr aufzulösen scheinen.<sup>47</sup> Axel Schmidt und Klaus Neumann Braun sprechen von eben solch einer „dissolution of boundaries of the music video“<sup>48</sup>, welche das Aufkommen dieser alternativen Formen des Musikvideos zur Folge haben. Hierbei unterscheiden sie zwischen genrebezogenen Grenzauflösungen<sup>49</sup> und distributionsbezogenen Neuerungen<sup>50</sup>.

Das Musikvideo hat sich schon immer in einem paradoxen Zustand der Krise und Neuerfindung befunden.<sup>51</sup> War es zuerst das Ende des Musikfernsehens, das als Grund für die ‚Krise des Genres‘ genommen wurde, so ist es heute ein zunehmend schwammig werdender Musikvideobegriff, der als Marker für das Ende der Form verstanden wird. Aber auch, wenn das Musikvideo seine televisuelle Relevanz verloren hat, so lassen doch die hier erwähnten Stimmen vermuten, dass es auch heute eine sichtbare und wichtige Form in der Landschaft der Onlinemedien darstellt. Sie begreifen die Weiterentwicklungen des Mediums mehr als eine Chance denn als ein Ende des Genres:

“This shows however, that the music video has not one, but several histories, which are separated by ruptures, breaks, endings and starting points. Therefore, what we are witnessing

---

<sup>45</sup> Ebd.

<sup>46</sup> Vgl. Mathias B. Korsgaard, “Music Video Transformed”, *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*, hg. v. John Richardson et al., Oxford: Oxford University 2015, 501-524, hier S. 507f.

<sup>47</sup> Vgl. Vernallis, “Second Aesthetic?”, S. 209.

<sup>48</sup> Schmidt/Neumann-Braun/Autenrieth, *Viva MTV! reloaded*, S. 81.

<sup>49</sup> Ebd.

<sup>50</sup> Ebd.

<sup>51</sup> Korsgaard, *Music Video After MTV*, S. 3

now may not be the symptoms of an irretrievable end, but rather a point where clip – once again – begins to change, differentiate, evolve into something new.”<sup>52</sup>

### 1.1.2. Audiovisuelle Neuausrichtungen

Liest man also den formalen und distributionstechnischen Wesenswandel des Musikvideos als emanzipatorischen Akt, der neue Spielräume für alternative audiovisuellen Formen eröffnet und versteht das Musikvideo als ein Medienformat, das sich seit dem Aufkommen in einem Prozess der stetigen Weiterentwicklung befindet – von Soundies zu Scopitones, von uniformen Promoclips der MTV-Ära zu einer Bandbreite an verschiedenstem professionellem und nutzerbasiertem Content auf Online-Videoplattformen und Streamingdiensten – so lassen sich auch Visual Alben in diese Chronologie des Musikvideos einordnen.

#### Ursprung

Diese Einordnung ist mit Blick auf den Begriffsursprung gerechtfertigt: im Jahr 2006 kündigt die Band Animal Collective die Veröffentlichung eines neuen Projekts in Kooperation mit dem Regisseur Danny Perez an. Vier Jahre später wird das Produkt unter dem Namen *ODDSAC. A Visual Album by Danny Perez and Animal Collective* beim Sundance Film Festival im Januar 2010 erstmals ausgestrahlt.<sup>53</sup> Das „visual record“, wie es vor der Veröffentlichung von den Bandmitgliedern in Interviews bezeichnet wird, ist 53 Minuten lang und seinerzeit nur auf DVD erhältlich.<sup>54</sup> *ODDSAC* hat im Gegensatz zu später veröffentlichten Visual Alben kein losgekoppeltes Audioalbum, das separat zugänglich oder erwerblich wäre. Es existiert einzig in der audiovisuellen Verbindung und zählt so gesehen als Beispiel für einen eng gedachten Visual Album-Begriff, in dem Musik und Bildmaterial untrennbar miteinander verbunden und nur in Kombination erlebt werden können. *ODDSAC* bricht damit mit gängigen Hierarchien von Form und Nutzen des Genres Musikvideo und fordert so das gewohnte Verständnis von Musikvideo-Rezeption heraus.

---

<sup>52</sup> Keazor/Wübbena, *Rewind*, S. 21.

<sup>53</sup> Animal Collective, *ODDSAC. A Visual Album by Danny Perez and Animal Collective*, R: Danny Perez 2010, <http://www.oddsac.com>, 03.05.2023.

<sup>54</sup> Inzwischen lässt es sich jedoch auf der Plattform YouTube anschauen: <https://www.youtube.com/watch?v=8UQa-dyblmo>, 03.05.2023.

Die fluiden Grenzen des Musikvideos lassen sich anhand einer Vielzahl an audiovisuellen Umsetzungen von Musik der vergangenen Jahre ablesen. Dabei wird der strukturelle Aufbau von Musikvideos in Frage gestellt:

“When a clip is too short or too long, is it a music video? Do the teasers for Britney Spears’ “Hold It Against Me” constitute 10-second music videos? Is Kanye West’s “Runaway” a 35-minute music video, or something else? As do most of the other forms discussed, these occupy a position in between media forms and deviate somewhat from traditional music video.”<sup>55</sup>

Wie zuvor schon von Vernallis betont, ist auch Mathias Korsgaard der Meinung, dass diese Neuerscheinungen, die sich zwischen unterschiedlichen Formaten bewegen, trotzdem noch unter dem Begriff des Musikvideos gefasst werden können. Man könne mit Blick auf diese Formen von einem „second golden age“ des Musikvideos sprechen, in dem sich von der Norm abweichende Formate die Möglichkeiten der fortschreitenden Digitalisierung des Musikvideos zunutze machen und Clips auf neue Weisen produziert, distribuiert und rezipiert werden, indem sie sich die Möglichkeiten der Onlinerräume zunutze machen.<sup>56</sup> Korsgaard versucht, diese neu eröffneten Spielräume genauer zu beschreiben, indem er fünf Kategorien von alternativen Musikvideos aufführt, die sich im Verlauf des digitalen Wandels der vergangenen Jahre aufgetan haben. Neben den Formen Remake/Remix, interaktiven und nutzergenerierten Videos und Clips in „hi/low definition“, führt er die Kategorie „videos with alternative lengths“ an, unter die er sieben Formate mit über- oder unterdurchschnittlicher Länge verzeichnet:<sup>57</sup>

- The music video album: entire albums with one or more videos for each song (example: Liars: *Drum’s Not Dead*—each song has a total of three videos)
- The album music video: an entire album in one music video (example: Deerhoof: “*Breakup Song* [Full Album Stream]”)
- The album trailer: a music video composed of excerpts from different songs off a forthcoming album (example: Scott Walker: “*Bish Bosch* (Album Trailer)”)
- Long-form videos (example: Kanye West: “Runaway”)
- Two or more songs in one video (example: Justin Timberlake: “Let Me Talk to You / My Love”)
- The blip: a short form that does not feature an entire song but only a short part of a song—or no music at all (example: various blips for the Radiohead album *Kid A*)

---

<sup>55</sup> Korsgaard, „Music Video Transformed“, S. 505.

<sup>56</sup> Korsgaard, Music Video After MTV, S. 4.

<sup>57</sup> Korsgaard, „Music Video Transformed“, S. 501.

- The music video teaser (example: 14 ultra-short teasers for the Britney Spears video “Hold It Against Me”)

Als Achte ließe sich in dieser Kategorie auch das Visual Album verorten: Da es ein ganzes Album in sich vereint und audiovisuell umsetzt, weist es eine überdurchschnittliche Länge im Vergleich zu Musikvideos mit drei- bis fünfminütiger Länge auf.

### Etymologie und Visualität

Aus sprachlicher Perspektive stammt der Begriff Visual Album aus dem englischsprachigen Raum. Nimmt man die zwei Wortbausteine auseinander, so verweist ‚album‘ (aus dem lateinischen *albus* „weiß“) auf die Sammlung mehrerer Musiktitel auf einem Tonträger (im klassisch-analogen Sinne, bezieht sich aber auch auf Alben in digitaler Form). Sieht man sich das Adjektiv ‚visual‘ an, so findet man als Übersetzungsmöglichkeiten zuerst ‚visuell‘ oder ‚optisch‘. Eine dritte, wenn auch seltenere Übersetzung zu ‚sichtbar‘ oder ‚bildlich‘, scheint im Kontext des Begriffs Visual Album durchaus zutreffend. So ist es die Verbildlichung des musikalischen Werks als Ganzes, die als Teil der Definition des Begriffs zu verstehen ist. Das lässt sich auch an Gedanken der Band Animal Collective zu *ODDSAC* zurückbinden: so sei die Produktion des Visual Albums für alle Beteiligten eine gänzlich neue Herausforderung und Erfahrung in der Herangehensweise der Produktion gewesen, da es das Ziel war, ein Szenario zu kreieren, in dem sich Musik und Bild gleichermaßen aufeinander beziehen und reflektieren.<sup>58</sup> Dass *ODDSAC* im Rahmen eines renommierten Filmfestivals debütiert und nicht wie für Musikvideos üblich im Musikfernsehen erstmals ausgestrahlt wird, macht deutlich, dass die Interpreten es nicht nur als ein reines Mittel der Cross-Promotion verstehen: Sie platzieren das Visual Album *ODDSAC* als eigenständiges Produkt mit ernstzunehmendem Kunstwerkcharakter und möchten es als solches verstanden wissen. Ein ähnlicher Anspruch zeigt sich auch bei der Hip-Hop- und R’n’B-Musikerin Beyoncé, deren gleichnamiges Visual Album aus dem Jahr 2013 zwar chronologisch nach *ODDSAC* erscheint, es jedoch dasjenige von den beiden ist, welches es schafft, den Begriff erstmals in einer breiteren Öffentlichkeit zu prägen:

“I wanted people to hear things differently and have a different first impression. Not just listen to a 10 second clip but actually be able to see the whole vision of the album. It was important

---

<sup>58</sup> Matthew Solarski, „Hey, It’s an Animal Collective Film Project Quasi-Update“, 04.12.2008, <https://pitchfork.com/news/34189-hey-its-an-animal-collective-film-project-quasi-update/>, 03.05.2023.

that we made this a movie, we made this an experience. I wanted everyone to see the whole picture, and to see how personal everything is to me.”<sup>59</sup>

Da die Sängerin beim Kompositionsprozess von *Beyoncé* immer wieder spezifische Bilder und Erinnerungen mit den einzelnen Musiktiteln verknüpfte, suchte sie nach einem Weg, der es den Konsument:innen ermöglicht, ihre persönliche Vorstellung und Vision des ganzen Albums zu sehen. Die holistische Erfahrung des Produkts Visual Album sowie Nahbarkeit und der Ausdruck von persönlichen Themen kristallisieren sich hier als Motivationspunkte in der Realisierung von Visual Alben heraus. Dies unterstreicht auch die Annahme der verstärkten visuellen Komponente aus sozial motivierten Beweggründen, was in der Popmusik und -kultur keine neue Entwicklung darstellt:

“Pop has always stressed the visual as a necessary part of its apparatus – in performance, on record covers, in magazine and press photographs, and in advertising’, schreibt Andrew Goodwin im ersten Kapitel seines Buches über ‘Music Television and Popular Culture’, und so überrascht es auch nicht, dass die Musikbranche sich auch dankbar des Fernsehens bediente, um für sich zu werben [...]“<sup>60</sup>

Der musikindustrielle Wandel des 21. Jahrhunderts zeigt einschneidende Folgen in der ästhetischen und formalen Konzeption audiovisueller Produkte. So lässt sich eine Verschiebung von Musik als physisches Produkt in Zeiten von Vinyl, Kassette und CD mit einer starken visuellen Komponente in Form von Plattencovern oder Booklets hin zu einem immer digitaleren Produkt beobachten. Dieser Verlust der Haptik betrifft dabei nicht nur die Musikproduktion, bei der verstärkt mit synthetisch generierten Sounds gearbeitet wird, sondern auch ihre Rezeption: physische Tonträger fallen in Zeiten von Streamingdiensten zunehmend weg, was dazu führt, dass Musik überwiegend digital konsumiert wird. Was durch diesen Wandel verloren gegangen ist, wird versucht an anderer Stelle zu kompensieren und neu zu interpretieren.

### Gegenbewegungen

Ein interessantes Beispiel dafür ist die jüngste Entwicklung des Anbieters Spotify. Die ursprünglich auf die Hörerfahrung ausgelegte Musikplattform experimentiert seit Neustem

---

<sup>59</sup>Beyoncé *Beyoncé*, R: Beyoncé Knowles-Carter 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=IcN6Ke2V-rQ>, 03.05.2023.

<sup>60</sup> Keazor/Wübbena, *Rewind*, S. 66.

auch mit audiovisuellen Konzepten. 2019 präsentiert sie „Spotify Canvas“, eine Funktion, mit der Künstler:innen drei- bis achtsekündige Videoschleifen erstellen können, die im Hintergrund der Songwiedergabe abgespielt werden.<sup>61</sup> Es handelt sich um ein kurzes visuelles Element, das den Zuhörer:innen eine ergänzende Erfahrung simultan zum gehörten Song bieten soll. Die Funktion Spotify Canvas impliziert auch eine angestrebte Neuinterpretation des klassischen Formats Albumcovers („So muss ein Albumcover im Streaming-Zeitalter aussehen“<sup>62</sup>).

Die inzwischen für alle Spotify-Künstler:innen kostenlos verfügbare Funktion soll den Künstler:innen ermöglichen, ihre Musik mehrdimensional zu präsentieren und mit ihren Fans auf eine kreative und interaktive Weise in Verbindung zu treten:

“It’s a way to get noticed and build a vision — and an excellent way to share more of who you are with your listeners, hopefully turning them into fans ... The goal is for you to have richer ways to express yourself and to allow listeners to engage with you and your music even more deeply. We’re continuing to work on additional features, as well as more tools and metrics to help you better understand how your art is reaching your audience.”<sup>63</sup>

Der Drang zu neuartigen Visualisierungsmethoden von Musik zeigt sich also nicht nur in Langspielformaten, sondern auch in kurzformatigen Medien. Der Streamingdienst wirbt mit dieser Funktion als Chance, die Hörerfahrung der Nutzer:innen mit einschlägigen visuellen Inhalten zu erweitern.<sup>64</sup> Reichweitengenerierung soll durch ergänzende bildliche Erfahrung in Form von Videoloops garantiert werden. Auch das interaktive Potenzial der Funktion wird bemüht und ist erkennbar, so nutzen beispielsweise erfolgreiche Musikerinnen der Mainstream-Popmusik wie Billie Eilish die Videoschleifenfunktion, um sogenannte Fan-Art auszustellen.<sup>65</sup> Zwar scheint Spotify Canvas auch die Verstärkung eines allumfassenden künstlerischen

---

<sup>61</sup> Sarah Lopez, „Get ready to see more looping videos on Spotify, as Canvas launches into beta“, *techCrunch*, 10.10.2019, <https://techcrunch.com/2019/10/10/get-ready-to-see-more-looping-videos-on-spotify-as-canvas-launches-into-beta/>, 03.05.2023.

<sup>62</sup> O.A., o.T., *Spotify*, o.D., <https://canvas.spotify.com/de-de>, 03.05.2023.

<sup>63</sup> O.A., „Canvas: Your Art Has The Power To Move“, *Spotify*, 10.10.2019, <https://artists.spotify.com/blog/canvas-your-art-has-the-power-to-move>, 03.05.2023.

<sup>64</sup> Sie erwähnen im Zuge dessen sogar das Medium Visual Album als Vergleichswert, wenn sie von den Erfolgen und Einfluss von Produkten wie Beatles „Hard Day’s Night“ sprechen, vgl. hierzu o.A., „Canvas“, <https://artists.spotify.com/blog/canvas-your-art-has-the-power-to-move>, 03.05.2023.

<sup>65</sup> Lopez, „Get ready to see more looping videos on Spotify“, <https://techcrunch.com/2019/10/10/get-ready-to-see-more-looping-videos-on-spotify-as-canvas-launches-into-beta/>, 03.05.2023.

Ausdrucks zu beabsichtigen, jedoch sind es mehr die vermarktungsstrategischen Aspekte, die im Zentrum des Interesses dieser Anwendung stehen.

Der Trend hin zu Kurzweiligkeit zeigt sich auch anhand von Apps wie TikTok, die sich an der Schnittstelle von Videoplattform und sozialem Medium bewegen. Ursprünglich unter dem Namen Musical.ly betrieben ist die Dynamik von TikTok getrieben von einer hohen Geschwindigkeit und Kürze der Videos, bei denen es um höchstmögliche Aufmerksamkeit in kürzester Zeit geht. Formate wie das Visual Album, in denen die Laufzeit ausgedehnt wird, wirken so der Schnelllebigkeit entgegen und betonen die visuelle Komponente in der Popmusik. Das Visual Album als mehrspurige Sequenz ermöglicht mit seiner langen Spielzeit im Vergleich zu einzelnen kurzen Musikvideos eher einen „konzentrierten Blick“ als den typischen „abgelenkten Blick“, der typischerweise mit Musikvideos als televisuellem Medium verbunden ist. Musikvideos sind dafür gemacht, mehrfach angesehen zu werden, während das Visual Album als erweitertes Format die Betrachtenden dazu einlädt, die Aufmerksamkeit über einen längeren Zeitraum zu fokussieren.

Man kann das Visual Album somit auch als Reaktion auf diesen veränderten Umstand der Sichtbarkeit von Musik lesen. Das ließe sich untermauern, wenn man sich auf Alf Björnberg bezieht: Seiner Meinung nach sind Veränderungen in Musikvideo-Praktiken immer auch sozial bestimmt und motiviert.<sup>66</sup> Somit sind langformatige audiovisuelle Formen des Musikvideos wie das Visual Album auch als Reaktion auf soziale Veränderungen im Rezeptionsverständnis und -bedürfnis der Konsument:innen zu verstehen. Musik wird im Visual Album noch digitaler, da sie in Abhängigkeit zur visuellen Komponente arbeitet und existiert.

### Remediation

Mag der Begriff Visual Album neu sein, so sind es langformatige audiovisuelle Formate, die in Verwandtschaft zum Musikvideo stehen und sich die Struktur des Musikalbums als Grundlage nehmen nicht neu. Einige davon weisen auch eine vermeintliche Ähnlichkeit zu dem auf, was hier als Visual Album bezeichnet wird. In den 1980er Jahren feierten Musikfilme wie beispielsweise Prince *Purple Rain* oder Konzertfilme wie *Stop Making Sense* der Band Talking Heads große Erfolge.<sup>67</sup> Auch schon bei den Beatles lassen sich sogenannte Konzeptalben

---

<sup>66</sup> Vgl. Alf Björnberg, „Structural Relationships of Music and Images in Music Video“, *Popular Music*, 13/1, hg. v. Cambridge University, Cambridge: 2008, S. 51-74.

<sup>67</sup> Prince *Purple Rain*, R: Albert Magnoli 1984 und Talking Heads *Stop Making Sense*, R: Jonathan Demme 1999.



finden, die in den 1960er Jahren ihre Album-Tourneen in Kurzfilmform ersetzen.<sup>68</sup> Aus einem Zitat, in dem sie über *A Hard Day's Night* für die Promotion ihres Albums „Sergeant Pepper“ sprechen, geht diese Ähnlichkeit in der Idee der filmischen Umsetzung eines Albums hervor: „Why don't we make an album that is a show, and send it on tour instead of ourselves?“<sup>69</sup> Um sich nicht von solchen Zitaten zur Schlussfolgerung verleiten zu lassen, das Visual Album hätte bereits bei den Beatles existiert, lassen sich solche Fragen, die das Verhältnis zwischen früher und jetzt adressieren, mit Blick auf medientheoretische Ansätze wie beispielsweise denen von Marshall McLuhan erklären, der sagt „no medium has its meaning or existence alone, but only in constant interplay with other media“<sup>70</sup>. Auch Jay David Bolter und Richard Grusin und ihre Überlegungen zum Begriff der „remediation“ können für ein breiteres Verständnis der Zusammenhänge in Betracht gezogen werden, um das Wesen von neuen audiovisuellen Medien in Relation zu setzen. Den Autoren geht es darum, dass alle (neue) Medien immer eine Umgestaltung von bereits existierenden sind.<sup>71</sup> Indem sie Beziehungen mit anderen neuen und alten medialen Formen eingehen, verändern und/oder verwerten sie deren Ästhetik und Form wieder. Auch Mathias Korsgaard verwendet diesen Begriff und setzt ihn in Bezug zum Musikvideo und dessen Fähigkeit, Dinge aus der Vergangenheit und aus anderen medialen Formen wiederzuverwerten. Er sieht darin einen wesentlichen Charakterzug des Mediums Musikvideo, das eine Vielzahl anderer Medientypen in sich vereint, neu ver- und überarbeitet und weiterentwickelt.<sup>72</sup>

“Music video has many different and surprising precursors and is shown to have taken on its contemporary shape by remediating a wide variety of different media types. Concerning its trademarks, music video is defined by its very ability to resist such formal definitions as it constantly transgresses its own norms.”<sup>73</sup>

Er erwähnt im Zuge dessen auch die Non-Linearität des Konzepts der Remediation:

---

<sup>68</sup> Keazor/Wübbena, *Rewind*, S. 64.

<sup>69</sup> Ebd.

<sup>70</sup> Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Chicago: Mentor 1964, S. 39.

<sup>71</sup> Vgl. Bolter/Grusin, „Remediation: Understanding New Media“, *Corporate Communications: An International Journal*, 4/1, hg. v. Emerald Group, Bingley 1999, 208-209.

<sup>72</sup> Vgl. Korsgaard, *Music Video After MTV*, S. 15.

<sup>73</sup> Ebd., S. 16.

“Consequently, the remediation of music video functions in both directions: music video remediates both older media such as cinema and popular music as well as new digital media, and, conversely, music video is also remediated by both older media and new media. Remediation can thereby be seen as a process of “historical reversal,” where not only new media remediate old media but also the other way around.”<sup>74</sup>

### Zwischenfazit

Visual Alben lassen sich als eine Kombination aus Musikvideo und Avantgardefilm betrachten, die aufgrund ihrer oft experimentellen Tendenzen und der Distanz zum klassisch-realistischen Erzählkino eher zum Musikvideo tendieren. Das Visual Album ist somit weder eine reine Rückbesinnung auf die Anfänge des Musikvideos, noch hat die Geschichte des Musikvideos mit dem Visual Album begonnen. Ebenso wenig wie beim Musikvideo lässt sich beim Visual Album eine exakte Geburtsstunde der Form und des Begriffs festmachen. Gemessen am Beispiel von *ODDSAC* und am Standard eines Musikalbums, das im Durchschnitt 12-14 Titel umfasst, beläuft sich die Länge eines Visual Albums auf zwischen 30 bis 60 Minuten, eine Dauer, die an Kurz- oder sogar Spielfilmlänge erinnert. Nicht nur der musikalische Teil vergrößert sich dadurch, auch die visuelle Komponente rückt durch ihre „Überlänge“ ins Zentrum der Aufmerksamkeit.<sup>75</sup>

Das Visual Album stellt eine neue Form der Audio-Video-Verschmelzung dar, aus der sich zunächst durch unkonventionelle Laufzeiten und fehlendes Cross-Promotion-Potenzial die Fragen nach Relevanz und Nutzwert aufdrängen. Jedoch zeichnet sich anhand der Menge an Veröffentlichungen, die sich heute zählen lassen, ab, dass ein Interesse das Visual Album etablierten Musiker:innen die Möglichkeit bietet, sich kreativ mit Musik auseinanderzusetzen, ohne sich dabei festzulegen, ob sie für Augen oder Ohren bestimmt ist.

---

<sup>74</sup> Vgl. Korsgaard, *Music Video After MTV*, S. 16.

<sup>75</sup> Dass diese Länge nicht nur ein wichtiges Charakteristikum für Visual Alben im Allgemeinen und auch für die Darstellung von Selbstermächtigungsprozessen innerhalb des Formats ist, wird sich im folgenden Kapitel im Zuge der Bestimmung weiterer formaler Charakteristika und in der späteren Analyse des Fallbeispiels noch zeigen.

## 1.2. Das Visual Album

Wie muss sich also ein audiovisuelles Produkt zusammensetzen, um als Visual Album bezeichnet werden zu können? Dieser Frage möchte ich in diesem Kapitel meine Aufmerksamkeit schenken und den Begriff schärfen.

Wenn eine Charakterisierung des Visual Albums überhaupt möglich ist, dann nur unter Berücksichtigung seiner spezifischen Heterogenität als Teil des Genres Musikvideo. Gleichwohl ist auch hier jede Definition von Visual Alben lückenhaft, denn als Teil eines flexiblen Genres werden bestimmte Aussagen stets nur auf einen Teil des abzudeckenden Werks passen.<sup>76</sup> Allein aufgrund der Überlappungen und Ähnlichkeiten zu anderen audiovisuellen Formaten, die sich auftun, kann und wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden. Carol Vernallis bezieht sich im Kontext von Genre-Grenzen auf Ludwig Wittgenstein und den von ihm geprägten Begriff der Familienähnlichkeiten:

“It is hard to be rigorous about what exactly is within this genre, and what is an outlier. Wittgenstein’s idea that genres are made up of family resemblance might prove helpful here. [For example, games can share a number of features, but not all; they can be related but very different (chess and hopscotch are both games, for example).] This may also hold true for music video and music video-like aesthetics.”<sup>77</sup>

Wittgenstein illustriert im Konzept der Familienähnlichkeiten die Grenzen hierarchischer Systematiken, also die Frage nach der Wirklichkeit von Allgemeinem, das auch eines der zentralen Themen der Philosophie darstellt. Anhand von Beispielen wie Sprache oder Spielen versucht er den hohen Konstruktionsgehalt von Allgemeinbegriffen zu verdeutlichen und wählt für das „komplizierte Netz“, was sich daraus spinnt, den Begriff der Familienähnlichkeiten. Mit diesem Terminus ließen sich die Kreuzungen innerhalb und die „verschwommenen Ränder“ ebensolcher Allgemeinbegriffe wie Spiel oder Sprache verdeutlichen und erklären.<sup>78</sup> Hartmut Kubiczak sagt dazu:

„Er lehnt die traditionelle Sicht ab, wonach man alle Objekte, die unter denselben Begriff oder – wie Wittgenstein auch bisweilen sagt – unter dasselbe ‚Wort‘ subsumiert werden können, als

---

<sup>76</sup> Korsgaard, *Music Video After MTV*, S. 30.

<sup>77</sup> Vernallis, „Music Video’s Second Aesthetic?“, S. 439.

<sup>78</sup> Vgl. ebd.

Träger einer konstanten Eigenschaft bzw. eines konstanten Eigenschaftsbündels erachtet. Anstelle solcher durchgängig gemeinsamen Eigenschaften würden die subsumierten Objekte vielmehr nur in gewissen Ähnlichkeitsbeziehungen stehen.“<sup>79</sup>

Es gilt hier folglich die Annahme, dass wir diese Begriffe nicht aufgrund des vorgegebenen Terminus, sondern nach „Maßgabe von Ähnlichkeiten“<sup>80</sup> verwenden. So wie sich dieses Konzept auf das Musikvideo anwenden lässt, wie von Vernallis oder Korsgaard getan, lässt es sich auch auf den Begriff des Visual Album übertragen, denn es steht fest, dass es nicht das *eine* Visual Album gibt. Veröffentlichungen der jüngeren Vergangenheit, die der Kategorie Visual Album zugeordnet werden können – sei es entweder durch Musiker:innen selbsternannt oder von der Öffentlichkeit als solches deklariert – unterscheiden sich nicht nur inhaltlich-ästhetisch, sondern auch auf formaler Ebene, und trotzdem lassen sie sich unter dem Schirm des Begriffs Visual Album fassen.

#### 1.2.1. Formale Charakteristika

Zunächst möchte ich auf von mir beobachtete und herausgearbeitete formale Charakteristika von Visual Alben eingehen.

##### Verwandtschaftsgrad

Ich gehe davon aus, dass sich ein strukturelles Hauptmerkmal von Visual Alben ausmachen lässt, welches das Format maßgeblich definiert und aus dem heraus sich zwei weitere Merkmale als Konsequenz ableiten lassen und ich nenne es den direkten Verwandtschaftsgrad: er markiert die Verbindung zwischen Musikalbum und Visual Album. Das bedeutet, dass beim Visual Album der direkte Bezug des audiovisuellen Produkts zu seinem dazugehörigen Audio-Album erkennbar bleibt. Dieser Verwandtschaftsgrad definiert sich in erster Linie über die musikalische Ebene: Im Idealfall sind alle Titel des Albums im Visual Album enthalten, wie es beispielsweise beim Visual Album *When I Get Home* von Solange der Fall ist. Es gibt jedoch auch Fälle, bei denen teilweise Songs ausgelassen, verändert oder zusätzliche Titel hinzugefügt werden.<sup>81</sup> Diese Fälle lassen sich dann unter einem lockererem Begriff des Visual Album

---

<sup>79</sup> Hartmut Kubczak, „Überlegungen zu Wittgensteins ‚Familienähnlichkeiten‘“, *Zeitschrift für romanische Philologie*, hg. v. Eva Buchi et al., 98/1-2, 1-19, hier S. 5.

<sup>80</sup> Kutschera nach Kubczak ebd., S. 8.

<sup>81</sup> Ein Beispiel hierfür wäre Beyoncé's Veröffentlichung *Lemonade* aus dem Jahr 2016.

zusammenfassen. Die Verwandtschaft wird außerdem über die jeweiligen Künstler:innen hergestellt: Interpret:innen des Audio-Albums sind die gleichen im Visual Album, zumindest was den (Band-)Namen anbetrifft.

Flexibler hingegen scheint die zeitliche Komponente in Bezug auf Entstehung und Veröffentlichung zu sein. So kann das Visual Album zeitgleich mit der jeweiligen Audioversion erscheinen, wie es beispielsweise bei *Dirty Computer* von Janelle Monae der Fall war. Zwei Beispiele für Sonderfälle stellen das bereits besprochene Visual Album der Band Animal Collective *ODDSAC* sowie die Veröffentlichung *Endless* von Frank Ocean dar, welche ausschließlich in der audiovisuellen Verbindung erschienen sind und nicht bzw. nur limitiert als reines Audioprodukt für die Konsument:innen erwerblich waren. Dass sich diese Form von Visual Album kommerziell nicht durchgesetzt hat, lässt sich auf profit- und vermarktungsstrategische Gründe zurückführen, da in Zeiten von Musikstreaming die Verfügbarkeit und leichte Zugänglichkeit des Produkts für den (finanziellen) Erfolg der Musiker:innen eine maßgebliche Rolle spielt. Der Erscheinungszeitraum von Album und Visual Album bildet aber kein obligatorisches Charakteristikum, um die Verwandtschaft aufrecht zu erhalten.

Bei Visual Alben wird also die bestehende Struktur der Audioversion nie so weit disruptiert, als dass die Verwandtschaft zwischen beiden Medien nicht mehr erkennbar wäre. Dies ließe sich als notwendige Bedingung für Werke anführen, um in die Kategorie Visual Album eingeordnet werden zu können. Diese Beziehung ist auch aus promotionsstrategischer Sicht wichtig, da sie die nötige Verbindung zwischen beiden Produkten herstellt und die Verknüpfung gewährleistet. Je direkter das audiovisuelle Produkt in Bezug zum Audio-Album steht und je näher es musikalisch-strukturell der Audioversion folgt, desto näher bewegt es sich an dem Phänomen, was in dieser Arbeit unter dem Verständnis des Begriffs Visual Album etabliert werden soll.

Eine Reihe an Parametern aufzustellen, die festlegen, was ein Visual Album strukturell-formal auszeichnet, wurde nach meinen Recherchen zufolge bisher nur in einer anderen Arbeit versucht: Cara Harrison untersucht in ihrer Arbeit *The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in ‚Beyoncé‘* die Art und Funktion von unterschiedlichen Narrativen innerhalb von Visual Alben.<sup>82</sup> Auch in ihren Augen steht die Verwandtschaft zum Album ein Hauptcharakteristikum dar, die sie in ihrer Analyse als „direct

---

<sup>82</sup> Cara Harrison, *The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in ‚Beyoncé‘*, Lund University 2014.

relationship“ bezeichnet.<sup>83</sup> Sie macht deutlich, auf welche Faktoren sich diese direkte Beziehung vor allem bezieht:

“The relationship seems to be in regards to musical content and to the artist(s) themselves. The artist is one and the same on both products. In the case of a band, the band name stays the same, but the line-up of the band can change. The year of release and the name of the visual album can differ from the name and year of the audio album.”<sup>84</sup>

Das zweite entscheidende Merkmal des Formats ist die Dauer des Visual Albums und resultiert direkt aus der ersten Eigenschaft, der Verwandtschaft zum Audioformat. Da Visual Alben mehrere, bis alle Songs des Albums beinhalten, grenzen sie sich zu anderen Formaten in struktureller Ähnlichkeit zum Visual Album ab.<sup>85</sup> Die Länge des Endprodukts kann durch hinzugefügte nicht-musikalische Teile wie Dialoge oder Monologe ausgedehnt werden. Ein Beispiel dafür ist Beyoncés 2016 erschienenes Visual Album *Lemonade*: doch, wenngleich es eines der erfolgreichsten Visual Album der jüngeren Vergangenheit repräsentiert, so bewegen sich doch Visual Alben dieser Form weiter am Rand meiner Definition von Visual Album, da es sich dabei um einen merklichen Eingriff in die Struktur des in Beziehung stehenden Audio-Albums handelt. Hierin liegt für mich ein weiteres Merkmal, wodurch das Visual Album sich zu Formaten wie Musikfilmen abgrenzt. Damit der direkte Bezug zur Musik bestehen bleibt, wird die Form des Audio-Albums nicht zu sehr manipuliert. Lange Dialoge oder eingefügte Zwischenspiele verfremden die originale Form des Albums und somit bewegen sich solche Produkte noch stärker zwischen verschiedenen Formen und näher an audiovisuellen Formaten wie Musicals oder Musikfilmen.

Da sich Visual Alben an der Struktur der Audioversion orientieren, ergeben sich grundlegende Voraussetzungen für das Entstehen von Narrativen. Anders als beim Film werden Narrative hier nicht über das gesprochene Wort generiert. Visual Alben arbeiten mit anderen narrativen Strategien sowohl im Unterschied zu Film als auch zum Musikvideo. Filme haben als Hauptwerkzeug Sprache zum Bilden von Narrativen, Musikvideos hingegen, so stellt es beispielsweise Carol Vernallis dar, haben aufgrund ihrer kurzen Dauer kein klassisch

---

<sup>83</sup> Harrison, *The visual album as a hybrid art-form*, S. 10.

<sup>84</sup> Ebd.

<sup>85</sup> Beispielsweise sogenannte „cinematic song-videos“, welche nur etwa drei Songs des Albums beinhalten. Vergleiche Dazu auch Harrison, *The visual album as a hybrid art-form* S. 10.

semantisches Narrativ.<sup>86</sup> Narrative, wenn sie in Visual Alben existieren, werden also in erster Linie über die Kombination von visueller und musikalischer Ebene erzeugt. Sobald ein Narrativ über die sprachliche Ebene erzeugt wird, ist die Nähe zum Film stärker.

Mathias Korsgaard führt in seiner Kategorisierung von Videos mit alternativen Längen die beiden Formen ‚album music video‘ und ‚music video album‘ auf. Beide von ihm genannten Kategorien ließen sich nach meinem Verständnis unter dem Begriff des Visual Album zusammenfassen. Betrachtet man verschiedene Beispiele von als Visual Album bezeichneten Produkten, so fällt auf, dass es eben solche zwei Arten gibt: einmal in Form von einzelnen, hintereinander gereihten Videos zu jedem Song des Albums, oder aber als ein durchgehendes, zusammenhängendes Video. Sie zählen in meinen Augen beide gleichermaßen zum Format, solange die starke Verbindung zum musikalischen Ausgangsmaterial gewährleistet ist.

#### Autor:innenaspekt

Etwa seit 2013 steigt die Zahl an langformatigen audiovisuellen Produkten, die als Visual Album klassifiziert werden könnten. Man könnte dies als eine Gegenmaßnahme und Reaktion auf das gegenwärtige Rezeptionsverhalten verstehen, das von der Kurzweiligkeit von Plattformen wie TikTok oder Formaten wie Reels bestimmt ist. Ein weiteres Merkmal, das sich als typisch für Visual Alben der jüngeren Vergangenheit benennen lässt, ist die Rolle und Betonung der eigenen Person der jeweiligen Künstler:innen. Der Verwandtschaftsgrad von Musikalbum und Visual Album bestimmt sich nicht nur über die Inter:pretinnen als gemeinsamer Nenner, sondern auch über das Maß an Exponierung der Rolle und Funktion der eigenen Person im Kontext des Entstehungsprozesses. Das geschieht auf formaler Ebene auf eine Art, die an Wirkweisen des Autorenkinos erinnert, im Sinne einer umfassenden kreativen Schöpfung und Kontrolle des Prozesses. Beim Autorenkino trifft eine Person alle maßgeblichen Entscheidungen in Konzeption und Produktion des Films. Musiker:innen in Visual Alben sind häufig nicht nur Urheber:innen des Audio-Albums, sondern übernehmen auch auf visueller Ebene maßgeblichen Einfluss in konzeptionellen und praktischen Belangen. In der jüngsten Veröffentlichung der Sängerin Beyoncé *Black Is King* ist die Musikerin in Teilen in Regie, Drehbuch sowie Produktion involviert.<sup>87</sup> Frank Ocean hat in seinem 2016 erschienenen Visual

---

<sup>86</sup> Vgl. Vernallis, *Experiencing Music Video*, S.209.

<sup>87</sup> *Black is King*, R: Emanuel Adeji et al., 2020. Bei diesem Visual Album handelt es sich jedoch um einen Sonderfall, da die Musik nicht von Beyoncé stammt, sondern die Filmmusik zum neuesten *König der Löwen* Spielfilm ist. Somit ließe sich aus meiner Sicht die Bezeichnung als Visual Album anzweifeln.

Album *Endless* die Rolle des Produzenten eingenommen sowie auch Regie geführt.<sup>88</sup> Ein weiteres Beispiel für eine derartige Beteiligung der Interpretin ist das Visual Album *When I Get Home* der Musikerin Solange: ihre Veröffentlichung ist ein Beispiel für ein Visual Album, in dem die Musikerin nicht nur zu Regisseurin wird, sondern auch den Schnitt des Videos übernimmt und in post-produktionelle Prozesse miteingebunden ist. Durch das hohe Maß an Involvierung der Künstler:innen im Entstehungsprozess von Visual Alben eröffnet sich ihnen die Möglichkeit des Entwickelns einer eigenen audiovisuellen und erzählerischen Handschrift. In dieser Form von Umsetzung grenzen sie sich auch von gängigen Produktionsweisen und Konventionen der Musikvideogeschichte ab, in denen Musikvideos angeblich keine Autor:innen haben.

### 1.2.2. Ästhetische und Inhaltliche Motivik

Die Art von Visual Alben variiert. Einige erinnern von ihrem Aufbau an einen Spielfilm, andere arbeiten episodisch mit klar voneinander getrennten Sequenzen. Visual Alben können als individuelle Musikvideos analysiert werden, sind aber bisweilen auch in sich geschlossen genug, um als eigenständige Werke betrachtet zu werden. Das Visual Album bietet als Format künstlerische Freiheit, die nicht durch Laufzeiten oder potenzielle Beschränkungen von Filmstudios limitiert ist. So lässt es sich als eine Plattform für musikalische Kreativität und synästhetischen Ausdruck verstehen.

Visual Alben können sich inhaltlich mit verschiedenen Themen beschäftigen. Einige der in den letzten zehn Jahren erschienenen selbst- und/oder öffentlich proklamierten Visual Alben weisen jedoch formale, erzählerische und praktische Ähnlichkeiten auf. Audiovisuelle Veröffentlichungen wie Beyoncé's *Lemonade* oder Frank Oceans *Endless* sind von Schwarzen Künstler:innen produziert oder koproduziert, inszeniert und aufgeführt. Es sind zudem wichtige Beispiele für Visual Alben Schwarzer Musiker:innen, welche die traditionelle Darstellung von Geschlecht und Hautfarbe in Film und Musikvideo herausfordern und sich mit den Themen Rassismus, Feminismus und Sexualität befassen.<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> *Endless*, R: Frank Ocean, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=AHLFNoT64HQ>, 03.05.2023.

<sup>89</sup> Es sei darauf hingewiesen, dass eine kritische Untersuchung der Visual Alben männlicher\* Interpreten ebenfalls lohnend wäre, jedoch der Fokus dieser Arbeit auf einer weiblichen Betrachtung liegt und sich auf eine detaillierte Analyse eines Fallbeispiels einer Frau\* beschränkt, um die darin angewandten audiovisuellen Repräsentationssysteme zu verstehen.



## Formate

*ODDSAC* wurde als Grundform eines Visual Albums bereits genannt, sein Distributionsformat hat sich jedoch nicht nachhaltig durchgesetzt. Durch seine unkonventionelle Erzählweise abweichend von der bisherigen Musikvideo-Tradition scheint es wie für den experimentierfreundlichen Onlinemarkt gemacht, gleichzeitig übt *ODDSAC* aber mit seinem aus heutiger Sicht sperrigen DVD-Format Kritik am Online-Musikmarkt in Zeiten von Streamingdiensten, indem es das Album als zusammenhängende, künstlerische Arbeit und nicht trennbare Entität interpretiert.

Wesentlich größere Erfolge hingegen zeichnen sich bei Veröffentlichungen über Onlineplattformen wie Tidal oder Apple Music ab. Beyoncés bereits erwähntes Visual Album *Lemonade* lässt sich als eines der bekanntesten Visual Alben bezeichnen, das häufig als Referenz genannt wird, wenn es darum geht, den Begriff Visual Album zu definieren. Formal ist es ein Beispiel für ein Visual Album, das episodisch arbeitet und sich in einzelne Videos zerlegen lässt, welche auch unabhängig voneinander veröffentlicht wurden. Was die Struktur betrifft ist das Video an einigen Stellen mit spoken word Interventionen durchzogen. Es arbeitet mit unterschiedlichen Materialien und kombiniert choreografische Tanzeinlagen mit Doku-Material und fiktiven Szenen.<sup>90</sup>

Ein Beispiel für ein von der Öffentlichkeit proklamiertes Visual Album, welches mit Figurenentwicklung, Dialogen und Handlung ein spielfilmartiges Narrativ entwickelt, ist Janelle Monáes *Dirty Computer*. Es erinnert stark an einen Science-Fiction Film und erzählt die Flucht des Androiden Jane aus einer totalitären und homophoben Cyber-Gesellschaft. Das von ihr als Emotion Picture bezeichnete audiovisuelle Produkt erinnert an Musikfilme wie Vorgänger Prince's *Purple Rain*. Mit afrofuturistischen Elementen zeichnet es ein bisweilen dystopisches Bild einer heteronormativen Cyber-Gesellschaft. Sie verarbeitet darin Themen der Identität und Sexualität auf feministische Art und Weise.

Frank Oceans *Endless* ist weniger engmaschig als das Beispiel von Beyoncé. Es zeigt den Rapper im Prozess des Bauens einer Treppe, der am Ende wieder von vorne beginnt, worauf auch der Titel des Albums verweist. Es ist ein Beispiel für ein Visual Album, das in seiner thematischen Auslegung abstrakter arbeitet. Es lässt den Zuschauer:innen Raum zur Interpretation.

Was die Promotion anbetrifft, lässt sich hieraus auch eine Verschiebung der Konventionen lesen: unmittelbar vor der Veröffentlichung des Visual Albums geht die Website

---

<sup>90</sup> Vgl. Kesting, „Goldene Zitronen“, S. 339.

„boysdontcry.co“ live, auf welche der Musiker bereits zuvor in Instagram Posts und auf seiner Website aufmerksam macht. Die Wahl des Websitenamen, der auf den Titel eines Songs des Albums verweist, impliziert eine Kritik Oceans an geschlechterbezogenen Klischees innerhalb einer Industrie und eines Genres mit einer Geschichte notorischer sexueller Stereotypisierung. Samphas Visual Album *Process* knüpft im Titel an das prozesshafte Moment von seinem Kollegen Ocean an.<sup>91</sup> Beschrieben als „collision of sound and image, music and cinema“ erscheint es 2017 in Kooperation mit dem Filmemacher Kahlil Joseph auf der Streamingplattform *Le Cinéma Club*.<sup>92</sup> Es sei eine auditive und visuelle Reflexion der persönlichen Geschichte des Sängers und verarbeite die Themen des dazugehörigen Audio-Albums. Diese kreisen um Heimat und Kindheit und das Aufwachsen in der Vorstadt Südlondons. Das Visual Album wirft Fragen nach Herkunft, Identität, Geschichte und Repräsentation in den USA auf. Sampha arbeitet für dieses Visual Album mit dem aufstrebenden Filmemacher Kahlil Joseph zusammen, der auch zuvor bei *Lemonade* mitgewirkt hat.

### 1.2.3. Definitionsversuch

Ich definiere daher das Visual Album als ein transmediales Format, das sich an der Schnittstelle von Musikvideo und Film verorten lässt. Die Wurzeln im Musikvideo tragend, bedienen sich Visual Alben formaler und inhaltlicher Strukturen des Spielfilms und überschreiten und verwischen damit Grenzen zweier medialer Formate. So lässt sich das Phänomen Visual Album als eine junge audiovisuelle Medienform bezeichnen, die mit gängigen Filmnarrativen bricht und traditionelle Musikvideoformate neu denkt.

Das Visual Album kennzeichnet sich durch den direkten Verwandtschaftsgrad mit dem dazugehörigen Audio-Album, der sowohl durch die musikalische Ebene als auch die Interpret:innen hergestellt wird. Es ist auf mindestens einer digitalen kommerziellen Plattform verfügbar und wird entweder gleichzeitig mit oder in Erwartung eines Audio-Albums veröffentlicht, das eine signifikante thematische oder ästhetische Kohärenz aufweist. Es

---

<sup>91</sup> *Process*, R: Kahlil Joseph, 2017, <https://www.lecinemaclub.com/archives/sampha-process/>, 03.05.2023.

<sup>92</sup> Vgl. o.A., „Sampha: Process“, *Le Cinema Club*, o.D., <https://www.lecinemaclub.com/archives/sampha-process/>, 03.05.2023.

zeichnet sich außerdem durch eine lange Dauer aus, die wiederum durch den Verwandtschaftsgrad zum Audio-Album reguliert wird.

## 2 Theoretische Perspektivierungen

### 2.1. Einführende Bemerkung zur Schreibweise von Begriffen

Sprache hat Gewicht und Bedeutung, die über ihre konkrete Zeichenebene hinausgeht. Sie kann durch Unterlassung oder Euphemisierung Konzepte transportieren, die auf asymmetrischen Machtkonstellationen gewachsen sind. Im Kontext der intersektionalen Perspektive meiner Fragestellung erachte ich es als wichtig, an dieser Stelle über die Verwendung und Schreibweise der Begriffe Schwarz und Weiß in dieser Arbeit aufmerksam zu machen.

„Wo Sprache ‚stattfindet‘, ob im Alltag oder in politischer Rede, ob schriftlich fixiert in Geschichtsbüchern, Lehrmaterialien oder Printmedien, sollte immer nach möglichen Leerstellen und der Autor\_innenschaft gefragt werden. Kurz gesagt: Wer spricht hier über was und/oder wen und, vor allen Dingen, wer spricht *nicht*?“<sup>93</sup>

Die Wirkmacht sprachlicher Konzepte, wie sie von der Journalistin Nadja Ofuatey-Alazard beschrieben wird, findet sich auch in herkunftsbezeichnenden Beschreibungen von Hautfarbe wieder. Koloniale Bezeichnungen wie „farbig“ oder „dunkelhäutig“ werden oft als Euphemismus von Schwarz verwendet und sind Begriffe, die aus diskriminierenden Logiken heraus aus einer Weißen Machtgesellschaft entstanden sind. Die Schreibweise von Schwarz mit großem Anfangsbuchstaben soll verdeutlichen, dass es sich dabei nicht um eine rein faktische Beschreibung einer Hautfarbe handelt, sondern um eine gesellschaftliche Position, die in global wirkenden, rassistischen Gefügen diesen Menschen zugeschrieben wird.<sup>94</sup> Der Begriff Schwarz ist als eine aus Widerstandspraktiken erwachsene Selbstbezeichnung von Menschen afrikanischer oder afrodiasporischer Herkunft essenziell, um sich fremddefinitorischen Logiken zu entziehen.<sup>95</sup>

---

<sup>93</sup> Nadja Ofuatey-Alazard (Hg.), „Maafa“, Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutscher Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk, hg. v. Susan Arndt et al., Münster: Unrast 2011, 594-596, hier S. 596.

<sup>94</sup> Vgl. Seyda Kurt, *Radikale Zärtlichkeit. Warum Liebe politisch ist*, Hamburg: HarperColins 2021, S. 25.

<sup>95</sup> Vgl. ebd.

„Wenn vor diesem Hintergrund etwa von afrozentrischen Aktivist\_innen eine Rektifikation von Begrifflichkeiten gefordert und vollzogen wird, zeugt dies von einem Verständnis von Sprache als denk- und handlungsleitendes Kommunikations- und Machtinstrument, das seinerseits auch auf semiotischer Ebene Möglichkeiten des Widerstands in sich birgt und deshalb bewusstseinsbildend wirkt.“<sup>96</sup>

Die politisch korrekten Begriffe Schwarz oder People of Colour sind – im Gegensatz zu farbig – unabhängig von der tatsächlichen Farbgebung gültig, da es sich um gesellschaftspolitische Bezeichnungen handelt, welche die Realität des strukturellen Rassismus weder ausblenden noch auf Biologismen verlagern.<sup>97</sup>

Die Unterscheidung zwischen Schwarz und Weiß beruht auf historischen, kulturellen und sozialen Faktoren. Auch bei der Bezeichnung Weiß geht es nicht um die Beschreibung einer tatsächlichen weißen Hautfarbe, sondern um eine soziale Position in der hierarchischen, rassistischen Ordnung, die sich weit oben verorten lässt. Es ist eine Zuschreibung aufgrund der Herkunft und der Erscheinung, die es in unserer Gesellschaft Menschen erlaubt, nicht als weniger wertvoll bzw. als anders, fremd oder normabweichend wahrgenommen zu werden. Weiß wird in dieser Arbeit ebenfalls groß geschrieben, um zu betonen, dass es sich auch hierbei um ein gesellschaftliches Konstrukt handelt, das anpassungs- und wandlungsfähig ist.<sup>98</sup>

Hautfarbe als ein soziales Konstrukt und dessen sprachliche Benennung mit unterschiedlichen Begriffen birgt viele Problematiken. Eine Selbstbezeichnung wie „Schwarz“ erlaubt es jedoch, in einem politischen Referenzrahmen die spezifischen kollektiven Erfahrungen und Verbindungslinien einer marginalisierten Gesellschaftsgruppe in den Fokus zu rücken und sollte als befreiender Impuls gelesen werden.<sup>99</sup> So sagt die Performerin Noah Sow:

„Schwarz zu sein ist keine *Eigenschaft*, sondern eine *gesellschaftspolitische Position*. Die Selbstbenennung ‚Schwarz‘ markiert bestimmte gemeinsame Erfahrungshorizonte und somit auch Lebensrealitäten in einer weiß-dominierten Gesellschaft.“<sup>100</sup>

---

<sup>96</sup> Ofuatey-Alazard, „Maafa“, S. 596.

<sup>97</sup> Vgl. Noah Sow, „Farbig/e“, S. 685f.

<sup>98</sup> Vgl. Kurt, *Radikale Zärtlichkeit*, S. 25.

<sup>99</sup> Vgl. Nicola Lauré al-Samarai, „Schwarze Deutsche“, S. 611.

<sup>100</sup> Sow, „Schwarz“, S. 608.

## 2.2. Feministische Filmtheorien

Stereotype Frauen\*bilder, die sowohl das Medium Film als auch das Musikvideo in der Geschichte maßgeblich beeinflusst haben, sind zählebig. Feministische Kritiken an patriarchalen Strukturen und einem verzerrten, objektivierenden und sexistischen Frauen\*bild haben nicht nur den gesellschaftlichen Diskurs, sondern bisweilen auch reale Geschlechterverhältnisse verändert. Trotzdem werden Frauen\* nach wie vor in audiovisuellen Medien auf klischeehafte und objektivierende Weise repräsentiert. Diskriminierende und stereotypisierende Mechanismen werden auch bis heute noch in der Medienproduktion fortgetragen. Somit bleiben beide Genres auch von solchen Kritiken daran nicht verschont. Feministische Filmtheorien verurteilen die Darstellungsweisen von Frauen\* in Filmen seit Jahrzehnten und weisen immer wieder auf (repräsentative) Missstände hin. In diesem Kapitel werden ausgewählte und zentrale Thesen benannt, um Rückschlüsse auf die Veränderungen der Selbstinszenierung von Schwarzen Frauen\* im Visual Album zu ziehen.

Die feministische Filmtheorie findet ihre Anfänge in den 1970er Jahren in den Vereinigten Staaten. Zu Beginn als Teil der Frauenbewegung mit der Absicht entstanden, „mit journalistischen Mitteln eine Öffentlichkeit für die Filmarbeit von Frauen zu schaffen“<sup>101</sup>, entwickelte sich daraus über die Jahre mehr und mehr eine wissenschaftliche Disziplin mit Theoriebildung. Ziel war es, mit der Kritik an vorherrschenden Darstellungsformen weiblicher\* Lebensrealitäten im Film sexistische und patriarchale Strukturen zu entlarven.

Aus der damit einhergehenden Forderung nach einer adäquaten medialen Darstellung von Frauen\* entstand als Opposition auch die Idee eines feministischen Gegenkinos, in dem positive und emanzipatorische Entwürfe von Weiblichkeit\* umgesetzt werden können.<sup>102</sup>

Ein wichtiges und vielbesprochenes Werk der feministischen Filmwissenschaft stellt der Aufsatz „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ der Filmtheoretikerin Laura Mulvey von 1975 dar. Wie viele feministische Filmtheorien nutzt auch Mulvey psychoanalytische Ansätze, um auf in der Filmstruktur inhärente Missstände aufmerksam zu machen. So verweist sie beispielsweise auf Lacans Theorie des Spiegelstadiums und schlägt den Bogen zur Faszination

---

<sup>101</sup> Heike Klippel, „Feministische Filmtheorie“, *Moderne Film Theorie*, hg. v. Jürgen Felix, Mainz: Bender 2014, 168-186, hier S. 168.

<sup>102</sup> Vgl. Seier/Warth, „Perspektivverschiebungen: Zur Geschlechterdifferenz in Film- und Medienwissenschaft“, *Genus: Geschlechterforschung / Gender Studies in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Ein Handbuch*, hg. v. Hadumod Bußman, Stuttgart: Körner 2005, 80-111, hier S. 83.

des Wiedererkennens und der Produktion von Ich-Idealen im Kino.<sup>103</sup> „Psychoanalytische Theorie wird hier somit als politische Waffe verwendet, die aufzeigt, wie das Unbewusste der patriarchalen Gesellschaft die Filmform strukturiert.“<sup>104</sup>

Insbesondere für diese Arbeit relevant ist der Begriff des ‚male gaze‘, den Mulvey mit ihren Ausführungen in diesem Werk geprägt hat. Demnach werde im Film durch spezifische visuelle Strategien die Frau\* zum Objekt des männlichen\* Blicks gemacht.<sup>105</sup> Durch drei Blickperspektiven – jene der Zuschauer:innen, der Protagonist:innen und des Kamerablicks – manifestiere sich dabei eine klare Hierarchie: „Männer sehen, Frauen werden angesehen.“<sup>106</sup> Geschlechterstereotype Sichtweisen seien somit schon in die technischen Strukturen des Mainstream-Kinos eingeschrieben.

Mulveys beschriebene Konzeption über den männlich dominierten Blick im Hollywoodfilm legt die Strategien der medial-filmischen Konstruktion der Kategorie Geschlecht des klassischen Hollywood-Spielfilm offen. Diese Theorie der Blickkonstruktion im Mainstream-Kinos der 1930er bis 1950er Jahre ist noch bis heute für die Filmwissenschaften von zentraler Bedeutung. Wenngleich Mulveys Überlegungen also in ihren entsprechenden zeitlichen Kontext eingeordnet werden müssen und ihre Ansätze auch nicht gänzlich unumstritten sind, stellt der Aufsatz doch ein vielzitiertes Werk dar, das mit Blick auf die Darstellungsweisen der Frau\* als Objekt der sexuellen Begierde und Zielscheibe eines voyeuristischen, fetischisierenden männlichen Blicks auch heute noch von Relevanz ist, da es mit als erstes den Versuch gewagt hat, das Verhältnis zwischen Dargestelltem und Zuschauenden aus feministischer Sichtweise zu betrachten.

### 2.3. Intersektionale Perspektiven

Das Konzept der Intersektionalität hat sich seit der feministischen Erklärung des Combahee River Collective als Teil vieler Theorie- und Forschungsbemühungen etabliert. Es hebt die Art

---

<sup>103</sup> Vgl. Laura Mulvey, „Visuelle Lust und narratives Kino“, *Gender & Medien-Reader*, hg. v. Andrea Seier et al., Zürich: Diaphanes 2016, 45-60, hier S. 49f.

<sup>104</sup> Ebd., S. 46.

<sup>105</sup> Vgl. ebd., S. 51.

<sup>106</sup> Ute Bechdolf (Hg.), „Puzzling Gender. Re- und Dekonstruktion von Geschlechterverhältnissen im und beim Musikfernsehen“, Weinheim: Deutscher Studienverlag 1999, S. 80.

und Weise hervor, in der Identitätskategorien und Ungleichheitsstrukturen wechselseitig konstituiert werden und sich einer Trennung in einzelne Analysekategorien entziehen.

“Intersectionality provides a unique lens of study that does not question difference; rather, it assumes that differential experiences of common events are to be expected. By noting the ways in which men and women occupy variant positions of power and privilege across race, space, and time, intersectionality has refashioned several of the basic premises that have guided feminist theory as it evolved [...].”<sup>107</sup>

Die Bemühungen der feministischen Forschung hat seit den 1970ern zu wichtigen Veränderungen und zur medialen Sichtbarmachung von Geschlechterdifferenzen beigetragen. Jedoch wurde bei der Forderung nach einer gesellschaftlichen Gleichberechtigung von Männern\* und Frauen\* über weite Strecken eine intersektionale Dimension von Feminismus verkannt. Bis in die 1990er Jahre klammerten die feministischen Filmwissenschaften Gesichtspunkte wie Klasse und Ethnizität weitgehend in ihren Argumentationen aus.<sup>108</sup> Diese mangelnde Fähigkeit, Faktoren außerhalb der Kategorie Geschlecht miteinzubeziehen, stellt seit jeher eine große Kritik an großen und kleinen feministischen Filmtheorien dar:

„Feminismus, Gender und Queer Studies, bzw. queer-feministisches Denken und Handeln, sind keine klar zu trennenden Bereiche und sollten es auch nicht sein. In allen Überschneidungen mit Fragen von class, race, whiteness und disability geht es vor allem darum, sich mit einer politischen Praxis zu verknüpfen bzw. sich selbst als solche zu verstehen.“<sup>109</sup>

Die Literaturwissenschaftlerin Teresa de Lauretis war mit eine der ersten Theoretikerinnen, die das Geschlechterkonzept radikal neu dachte: 1987 liefert sie mit ihrem Werk *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film and Fiction* einen grundlegenden Beitrag zur Weiterentwicklung der feministischen Filmwissenschaften.<sup>110</sup> Sie betont darin die Notwendigkeit einer Neudefinition von der Idee des sozialen Geschlechts, „die nicht derart eng mit dem Konzept der sexuellen Differenz verknüpft ist, dass sie praktisch gleichbedeutend

---

<sup>107</sup> Bechdolf, „Puzzling Gender“, S. 80.

<sup>108</sup> Vgl. Seier/Warth, „Film und Medienwissenschaft“, S. 90.

<sup>109</sup> Peters/Seier, „Einleitung“, *Gender & Medien-Reader*, S. 12.

<sup>110</sup> Teresa De Lauretis (Hg.), *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film and Fiction*, Bloomington, Ind.: Indiana Press 1987.

damit ist.“<sup>111</sup> Sexuelle Differenz könne sich nicht nur allein über Geschlechterunterschiede definieren, sondern bedürfe der Einbeziehung und Verschränkung von ethnischer Zugehörigkeit, Klasse und sexuellen Beziehungen und zwar in Gegenüberstellung zu den universalen Kategorien Frau\* und Mann\*.<sup>112</sup> De Lauretis sagt:

„Ein Ausgangspunkt könnte sein, Gender im Sinne von Michel Foucaults Sexualitätstheorie als ‚Technologie des Sexes‘ zu verstehen und damit nahezulegen, dass das Geschlecht, sowohl als Repräsentation wie als Selbstrepräsentation, ebenfalls ein Produkt verschiedener sozialer Technologien wie Kino und institutionalisierter Diskurse, Erkenntnistheorien, kritischer Praxisformen und auch von Alltagspraxis ist.“<sup>113</sup>

De Lauretis legt in der Bezugnahme auf Michel Foucault und Werkzeuge der Semiotik und Psychoanalyse auch einen Schwerpunkt auf dessen These, „dass Sexualität allgemein als natürlich und privat, als intime Angelegenheit begriffen, in Wirklichkeit aber vollständig kulturell, den politischen Zielen der herrschenden Klasse in der jeweiligen Gesellschaft entsprechend verfasst ist.“<sup>114</sup> Sie übersieht darüber hinaus nicht Foucaults männlich\* geprägte Sichtweise auf die Thematik, sondern reflektiert kritisch die Lücken, die sich durch die eingeschränkte Perspektive des Autors auftun. So stellt sie fest, dass der Philosoph in seinen Überlegungen zur „Technologie des Sexes“ eine Berücksichtigung unterschiedlicher Dynamiken für Frauen\* und Männer\* versäumt:

„Indem Foucaults Theorie den widerstreitenden Beweggründen und Besetzungen von Männern und Frauen in den Diskursen und Praktiken der Sexualität keine Beachtung schenkt, schließt sie die Einbeziehung des Geschlechts aus, wenn auch nicht von vornherein.“<sup>115</sup>

Und weiter:

---

<sup>111</sup> De Lauretis, „Technologien des Geschlechts“, S. 454.

<sup>112</sup> Vgl. de Lauretis, „Technologien des Geschlechts“, S. 454.

<sup>113</sup> Ebd.

<sup>114</sup> Ebd., S. 462.

<sup>115</sup> Ebd., S. 455.



„So besteht das Paradox [...] darin, dass diese Theorien [...] die Existenz des Geschlechts verneinen, während sie der sozialen Technologie, die die Sexualität und die sexuelle Unterdrückung hervorbringt, entgegenwirken wollen.“<sup>116</sup>

Es sind solche Kritiken an Foucaults Analysen, welche die Autorin produktiv nutzt, um aufzuzeigen, woran bisherige, psychoanalytisch-feministische Überlegungen ihrer Meinung nach gescheitert sind: Das spannungsgeladene und paradoxe Verhältnis zwischen ‘women’ – als soziale Wesen innerhalb einer Gesellschaft – und ‘woman’ – als Terminus einer kulturellen Repräsentation und als ästhetisches Konstrukt – werde ihrer Beurteilung nach nicht ausreichend thematisiert.<sup>117</sup>

“The real task is to enact the contradiction of female desire, and of women as social subjects, in terms of the narration; to perform its figures of image and gaze, with the awareness that spectators are historically engendered in social practices, in the real world, and in cinema too.”<sup>118</sup>

Lange Zeit wurden in der feministischen Theorie sexuelle Unterschiede binär, ahistorisch und heterosexistisch begriffen.<sup>119</sup> Eine differenzierte Sichtweise, die Aspekte der Klasse und Ethnizität miteinbezieht, blieb aus. De Lauretis diesbezügliche Kritiken am Differenzfeminismus bilden die Grundlage, auf der in der Folge weitere Stimmen der feministischen (Film-)Theorie aufgebaut, weitergedacht und weiter kritisiert haben.

Eine der lautesten dieser kritischen Stimmen ist die der Literaturwissenschaftlerin bell hooks. In ihrem 1992 erschienenen Aufsatz *Der oppositionelle Blick. Schwarze Frauen als Zuschauerinnen* bemängelt sie nicht zu Unrecht das Fehlen einer intersektionalen Perspektive der feministischen Filmwissenschaften: Dies führe zu einer problematischen Identifikationssituation, in der aufgrund von Mangel an Repräsentation von Schwarzen Frauen\* keine Identifikation für ebensolchen Zuschauerinnen stattfinden kann. Sie wirft dem Fach ein Reproduzieren bestehender Missverhältnisse vor, das schon in seinen Grundfesten eingeschrieben sei:

---

<sup>116</sup> Ebd., S. 462.

<sup>117</sup> Seier/Warth, „Film- und Medienwissenschaft“, S. 87.

<sup>118</sup> De Lauretis (Hg.), *Alice Doesn't: feminism, semiotics, cinema*, Bloomington: Indiana Press 1984, S. 156.

<sup>119</sup> Shohini Chaudhuri (Hg.), *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed*, London: Routledge 2006, S. 61.

„Die feministische Filmtheorie hat ihren Ursprung in einem [...] Gedankengerüst, das sexuelle Unterschiede allen anderen Fragestellungen vorzieht und somit aktiv verhindert, dass Rassismus zur Kenntnis genommen wird. Sie wiederholt und spiegelt wider, was in Filmen geschieht: Der schwarzen Frau wird kein Platz eingeräumt, jede Diskussion über Differenz, die auf Erfahrungen mit Rassismus beruht, oder über rassistisch begründete sexuelle Unterschiede wird erstickt.“<sup>120</sup>

hooks sieht diese Undifferenziertheit nicht als reines Anzeichen von Rassismus. Vielmehr läge das Problem innerhalb der Struktur begründet, an der sich die feministische Filmtheorien von Beginn an orientieren – eine Struktur, und hier bezieht sich die Autorin auf die Begrifflichkeiten von Laura Mulvey, „in der die Frau ausschließlich als Objekt gilt und ihr Bild nur der Bestätigung und Festschreibung des Patriarchats dient.“<sup>121</sup> Der Begriff Frau\* sei so verallgemeinernd und undifferenziert, was zur Folge den Diskurs über sie von vornherein selektiv mache und in der Regel nur Weiße Frauen\* impliziere.<sup>122</sup>

Intersektionalität bedeutet somit Unterschiede zwischen Frauen\* zu erkennen, die sich durch das Ineinandergreifen von Rasse, Klasse, Geschlecht und Sexualität konstituieren. Indem diese Differenzen nicht beiseitegelegt, sondern gerade bewusst anerkannt werden, sprechen sie die Zuschauerinnen an, als „weiblich im Geschlecht und vielfältig und heterogen in Rasse und Klasse“.<sup>123</sup> Der Verweis der Autorin auf das Unvermögen intersektionaler Denkweisen und die Unterrepräsentation von Women of Color\* im Film macht auf die komplexe Identifikationssituation aufmerksam, in der sich Schwarze Frauen\* im (Mainstream-)Kino zusehends wiederfinden. Aus der Position der Zuschauerin können sie sich in keiner der dargestellten Figuren erkennen, weder im weißen weiblichen\* Objekt, noch dem männlichen\* Subjekt. Mit Nachdruck fordert hooks die Überarbeitung und ein Neudenken der feministischen Filmtheorie, um diesen exkludierenden Mechanismen Einhalt zu gebieten:

„Bedient sich die feministische Filmtheorie solcher Leitlinien, ermöglicht sie einen Diskurs, der es nie nötig haben wird, Aspekte der Darstellung schwarzer Frauen oder der schwarzen Frauen als Zuschauerinnen zu thematisieren.“<sup>124</sup>

---

<sup>120</sup> hooks, „Der oppositionelle Blick“, Bielefeld: transcript S. 98f.

<sup>121</sup> Ebd., S. 99f.

<sup>122</sup> Vgl. Ebd.

<sup>123</sup> Chaudhuri.Feminist Film Theorists, S. 68f.

<sup>124</sup> Vgl. hooks, „Der oppositionelle Blick“, S. 99f.

### 2.3.1. Repräsentationsprobleme

Eine vieldeutige Metapher einer Straßenkreuzung transportiert eindrücklich die Mehrfachdiskriminierung Schwarzer Frauen\*: Verkehrsströme aus unterschiedlichen Richtungen stehen für verschiedene Formen der Diskriminierung, die beim Aufeinanderprallen einen Unfall verursachen.

Dieses Sinnbild stammt von der US-amerikanischen Juristin Kimberlé W. Crenshaw. Die Professorin mit Schwerpunkt auf feministischer Rechtstheorie und institutionalisiertem Rassismus macht auf das kritische Potenzial an der Schnittstelle von Geschlecht und Herkunft aufmerksam: in ihrem Artikel *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics* demonstriert sie anhand dieser Verbildlichung gleichermaßen die durch Herrschaftspraktiken entstehende Verbindungen von Stigmatisierungen, wie auch die dadurch entstehenden Lücken.<sup>125</sup>

„Wenn es an einer Kreuzung zu einem Unfall kommt, kann dieser von Verkehr aus jeder Richtung verursacht worden sein – manchmal gar von Verkehr aus allen Richtungen gleichzeitig. Ähnliches gilt für eine Schwarze Frau, die an einer ‚Kreuzung‘ verletzt wird; die Ursache könnte sowohl sexistische als auch rassistische Diskriminierung sein.“<sup>126</sup>

Der Unfall an einer Kreuzung als dynamische und dramatische Situation spiegelt das Ausgeliefertsein Schwarzer Frauen\* an der Achse verschiedener Benachteiligungsformen wider. Crenshaws Texte gelten mitunter als maßgebliche Grundgedanken der begrifflichen Intersektionalitätstheorie, in denen sie eine Systematik zum Erfassen des Zusammenwirkens verschiedener Formen der Stigmatisierung erarbeitet.<sup>127</sup> In *Mapping the Margins* legt sie den Fokus auf die kulturelle und mediale Öffentlichkeit und die strukturelle, politische und repräsentationsbezogene Intersektionalität.<sup>128</sup>

---

<sup>125</sup> Kimberlé W. Crenshaw, „Demarginalizing the Intersection of Race and Sex“, S. 138-167.

<sup>126</sup> Katrin Meyer (Hg.), *Theorien der Intersektionalität zur Einführung*, Hamburg: Junius 2017, S. 45.

<sup>127</sup> Meyer, „Kimberlé W. Crenshaw“, S. 44.

<sup>128</sup> Crenshaw, „Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics and Violence Against Women of Colour“, *Stanford Law Review*, 43/6, 1991, 1241-1299, hier S. 1245.

„Dabei geht es nicht nur um die Abwertung von Women of Colour in kulturellen Repräsentationen durch vorherrschende Bilder von Race und Gender, sondern auch um den Nachweis, dass die Erfahrungen und Perspektiven von Women of Colour in den Kontroversen, die sich um Sexismus und Rassismus in der Kulturproduktion drehen, nicht vorkommen.“<sup>129</sup>

Auch im Genre Musikvideo und alternativen audiovisuellen Medien treten Diskriminierungen isoliert, kombiniert oder ineinander verschränkt auf. Was die Repräsentation Schwarzer Frauen\* anbetrifft, herrschen von Beginn an problematische Verhältnisse. So sehen sich Women of Colour in ihrer Darstellung in audiovisuellen Medien über weite Strecken sowohl mit einer kompletten Unsichtbarkeit als auch einer massiven Missrepräsentation konfrontiert. Sexualität, Gewalt, Gender und Race sind wiederkehrende und dominierende Themen des Genres Musikvideo. Diskriminierende narrative Strukturen gegenüber Frauen\* lassen sich unabhängig ihrer Ethnizität nicht nur durch alle Genres des Musikvideos, sondern auch durch verschiedenste audiovisuelle Medien hinweg finden. Insbesondere jedoch Clips der Musikgenres Hip-Hop und Rap weisen eine Geschichte eines unterdrückerischen Bildes der Schwarzen Frau\* auf, das sich teilweise bis heute hartnäckig hält.<sup>130</sup>

Datenbasierten Untersuchungen zufolge spiegeln und verstärken einige Hip-Hop-Videos rassistische und sexistische Darstellungen von Schwarzen Frauen\*.<sup>131</sup> Marquita Marie Pellerin weist in ihrer Arbeit zu dieser Thematik darauf hin, dass solche Repräsentationen neben den Auswirkungen auf die Wahrnehmung nicht-schwarzer\* Menschen besonders problematisch für das Selbstbild Schwarzer Frauen\* seien und zu einer Geringschätzung des Selbst führen:

“In this case of racist and sexist imagery, [...] the dearth of affirming images of Black femaleness in art, magazines, movies, and television reflects not only the racist white world's way of seeing us, but the way we see ourselves. These images are internalized and reflected in African American women's behavior [...]. These self-objectifying behaviors cause some women to devalue their bodies and use their sexuality as a commodity to be exploited and exchanged in the marketplace.”<sup>132</sup>

---

<sup>129</sup> Meyer, „Kimberlé W. Crenshaw“, S. 48.

<sup>130</sup> Vgl. Lisa L. Lewis, „Female Address on Music Television: Being Discovered“, *Jump Cut. A Review of Contemporary Media*, 1990, 35/2, 2-15, hier S. 2.

<sup>131</sup> Vgl. Marquita Marie Pellerin, *Perceptions of African American Females: an examination of Black Women's Image in Rap Music Videos*, 2011, S. 1.

<sup>132</sup> Pellerin, *Black Women's Image in Rap Music Videos*, S. 14f.

Ergänzend hierzu fügen sich die Gedanken von Zenobia L. Hikes bezüglich des Einflusses auf Kinder und junge Mädchen an. Darin formuliert und belegt die Autorin ihre Befürchtung, dass ein derart verzerrtes Bild besonders gravierende Auswirkungen auf jüngere Generationen haben kann, da diese über eine viel geringere Differenzierungsfähigkeit vermögen. Jugendliche aller Herkunft und Hautfarbe seien somit hilflos jenen Bildern ausgesetzt, die ihr Denken über ein Schwarzsein in unterschiedlichen Weisen schon im frühen Alter beeinflussen und prägen:

“[...] Young children who do not have the cognitive ability to differentiate between illusion and reality are continually exposed to a genre of "entertainment" that serves as the predominant and prevailing expression of African American culture. For non-Black children, it creates gross misrepresentations of the Black experience. But its impact is exceedingly worse for Black children, particularly for young Black girls whose self-worth and self-esteem are frequently being shaped by these unrealistic and harmful images of Black womanhood.”<sup>133</sup>

Die im popkulturellen Diskurs fortgeführte Klischees tragen maßgeblich dazu bei, dass ein negativ behaftetes, bisweilen rassistisches Bild über Schwarze Frauen\* weiter existieren kann. In den poststrukturalistischen Ansätzen spielt der Zusammenhang von Geschlechterdifferenz und Macht eine zentrale Rolle.

„Wenn Subjektivität und Identität erst durch den Diskurs hergestellt werden, können Medien, die als Institutionen sozialer Kontrolle fungieren, Stereotypisierung verstärken. Geschlechtsspezifische Identifikationsstrategien werden hier durch Text und Bild gesteuert, was bedeutet, dass die symbolische Ordnung der Geschlechter immer wieder neu hergestellt wird.“<sup>134</sup>

### 2.3.2. Sexualisierung Schwarzer Körper

Aufgrund der jahrhundertelangen Unterdrückungs- und Erniedrigungsgeschichte durch Sklaverei und Missbrauch Schwarzer Menschen gelten ihre Körper historisch seit jeher als minderwertig und weniger begehrenswert. Sander L. Gilman legt in seinem Text *Schwarze Körper, weiße Körper. Zur Ikonografie weiblicher Sexualität* die historische Entwicklung

---

<sup>133</sup> Zenobia L. Hikes, „Hip-Hop viewed through the prisms of race and gender“, *Black Issues in Higher Education*, hg. v. Cox, Mathhews and Associates, 2004, 21/13 o.S.

<sup>134</sup> Erika Funk-Hennigs, „Musikvideos im Alltag: Geschlechterspezifische Darstellungsweisen“, *Clipped Differences. Geschlechterrepräsentationen im Musikvideo*, hg. v. Dietrich Helms et al., Bielefeld: transcript 2003, 55- 68, hier S. 57.

dieser rassistischen Sichtweise dar. Bis in das 18. Jahrhundert hinein, so merkt er an, werde die Sexualität sowohl „des ‚schwarzen Mannes‘ als auch ‚der schwarzen Frau‘“<sup>135</sup> mit einem Bild abweichender Sexualität im Allgemeinen gleichgesetzt und entwickle so auch im wissenschaftlichen Diskurs ein pauschalisierendes Narrativ, in welchem „die Schwarze Frau“ zum Bild Schwarzer Sexualität im Allgemeinen gemacht werde.<sup>136</sup>

Das auch im 19. Jahrhundert noch vorherrschende Narrativ der Austauschbarkeit der Körper Schwarzer Frauen\* wird auch in medialen Darstellungsweisen der Gegenwart weiterhin vermittelt.<sup>137</sup> Dies spiegelt sich auch im Genre Musikvideo wider, wie Rana A. Emerson deutlich macht, wenn sie über die Objektifizierung Schwarzer Frauen\* im Hip-Hop-Musikvideo spricht:

“For the most part, the portrait of Black womanhood that emerges from the video analysis is flat and one-dimensional. Black women are not represented in their full range of being. They are not multifaceted but are reduced to decorative eye candy. Black women performers are not allowed to be artists in their own right but must serve as objects of male desire.”<sup>138</sup>

Ergänzend dazu betont Pellerin, welche Schäden die sexistischen und fetischisierende Repräsentationen im Selbstverständnis dieser Frauen\* anrichten kann:

“African American female bodies in the rap music videos are seen primarily as sex objects [...]. This representation has done violence to the image of Black womanhood and devalues its essence. As rap music evolved and became more popular, African American women increasingly became a target of negative portrayals in the videos of male and female rap music artists. The common view of African American females in rap music videos is women dressed in revealing clothing and dancing suggestively toward the camera. However it is questioned whether Black women chose to be represented in this fashion.”<sup>139</sup>

Eine Antwort darauf, ob diese Art der Darstellung eine freiwillige Wahl dieser Frauen\* ist, liefert bell hooks: Konfrontiert mit klischeeüberladenen Erzählweisen im popkulturellen

---

<sup>135</sup> Sander L. Gilman, „Schwarze Körper, weiße Körper. Zur Ikonografie weiblicher Sexualität“, S. 123.

<sup>136</sup> Vgl. Ebd.

<sup>137</sup> Vgl. hooks, *Black Looks: Popkultur, Medien, Rassismus*, Hamburg/Berlin: Orlanda 1994, S. 99.

<sup>138</sup> Rana E. Emerson, „Where My Girls At? Negotiating Black Womanhood in Music Videos“, *Gender & Society*, 16/1 2002, 115-135, hier S. 123.

<sup>139</sup> Pellerin, *Black Women's Image in Rap Music Videos*, S. 155.

Diskurs über ihre Körper und ihr Wesen, internalisieren Schwarze Frauen\* ihrer Meinung nach diese Bilder und sähen sich dadurch häufig gezwungen, negative Stereotype als eine Form von Selbstschutzmechanismus in ihren Arbeiten und Auftreten selbst zu verwenden, „um entweder die Darstellung zu kontrollieren oder zumindest davon zu profitieren.“<sup>140</sup>

Die Sexualisierung des Schwarzen Frauen\*körpers steht generell und im Musikvideo in einem fragwürdigen Verhältnis zum in der von westlichen Werten geprägten Welt gängigen Verständnis der Begriffe Schönheit und Sexualität. Schwarze Frauen\* können diesen Idealen durch die Art, wie sie repräsentiert werden, nicht gerecht werden. Dies führt zu einer Form von Selbstdarstellung Schwarzer Frauen\*, in der sie den Zuschauer:innen vornehmlich Attraktivität und sexuelle Verfügbarkeit suggerieren:

„In der rassistischen/sexistischen Bildersprache gilt die Sexualität der schwarzen Frau als freier und emanzipierter. [...] Gemäß dem konventionellen Begriff sind Schönheit und Sexualität nur begehrenswert, solange sie idealisiert werden und unerreichbar sind. In diesem Sinne gelten schwarze Frauen als nicht begehrenswert. Und so wirkt der Körper der schwarzen Frau nur attraktiv, wenn er zugänglich und verfügbar ist, wenn er also sexuell von der Norm abweicht.“<sup>141</sup>

Die Autorin erläutert in ihren Gedanken über das Wesen und Strukturen von Rap-Musik, dass Sexismus in diesem Musikgenre kein Zufall sei. Vielmehr, so argumentiert sie, sähen sich Frauen\* aufgrund der starken Betonung der Männlichkeit\* von vornherein dazu bestimmt, ihrem männlichen\* Gegenpart untergeordnet zu sein.<sup>142</sup> Die amerikanische Medienwissenschaftlerin Lisa A. Lewis kategorisiert in ihrem Text *Being Discovered: The Emergence of Female Address on MTV* sogenannte ‚male-address videos‘, also Musikvideos, die in ihren Erzählstrukturen vorrangig ein männliches Publikum ansprechen. In diesen Clips dominieren exkludierende Strategien, in denen Frauen\* entweder gänzlich ausgeklammert oder aber der weiblichen\* Körper auf ein dekoratives Element reduziert wird, sollte er denn in solchen Videos überhaupt auftaucht.<sup>143</sup> Eine Reproduktion klassischer Rollenklischees vom aktiven Mann\* und der sich anpassenden, passiven Frau\* erfolge des Weiteren auch beispielsweise dadurch, dass letztere nur behandelt, beschrieben und besungen würde, anstatt

---

<sup>140</sup> hooks, *Black Looks*, S. 99.

<sup>141</sup> Ebd.

<sup>142</sup> hooks, *Black Looks*, S. 99.

<sup>143</sup> ABl, „Geschlecht im Musikvideo“, S. 99.

Eigeninitiative entwickeln oder selbst zur Schau stellen zu können.<sup>144</sup> Darüber hinaus wird sexuelles Begehren nur von Männern artikuliert, während der männliche Blick – Laura Mulveys ‚male gaze‘ – die Blickinszenierung dominiere.<sup>145</sup>

## 2.4. Neuperspektivierung

Schwarze Künstler\*innen und Musiker\*innen behaupten zunehmend ihre Position in der popkulturellen Gegenwart. Immer mehr zeitgenössische afro-amerikanische Künstler\*innen beschäftigen sich in ihren Arbeiten mit Rassismus beziehungsweise verarbeiten Stereotype Denkweisen oder bilden ihre Lebensrealität ab, um eine Gegenstimme zu bilden. Nicht zuletzt spielt dabei das Hinterfragen politischer und gesellschaftlicher Missstände eine zentrale Rolle. Dass Thematiken der Stigmatisierung auf unterschiedlichste Weise in Musik und Film zu bewältigen versucht werden, zeichnet sich in den vergangenen Jahren immer deutlicher ab. Umso mehr leisten Schwarze Musiker\*innen mit ihren Arbeiten einen entscheidenden Beitrag, auf gesellschaftliche Probleme, Ungleichgewichte unserer Gegenwart und konstruierte Denkweisen aufmerksam zu machen und im Idealfall ein kritisches Infrage stellen der eigenen Position und Verantwortung der Betrachter\*innen zu bewirken.

Parallel zu den frauenfeindlichen Darstellungen Schwarzer Weiblichkeit\*, welche die Musikvideolandschaft von Beginn an durchdringen, finden sich auch schon in den 1990er Jahren Schwarze Darstellerinnen, Produzentinnen, Autorinnen und Musikerinnen, die das Musikvideo als ein Sprachrohr für positive Darstellungsweisen und Selbstermächtigungsprozesse nutzen. Schwarze Performerinnen und Produzentinnen wie Erykah Badu, Missy Elliott oder Lauryn Hill, haben die Hip-Hop-, Rap- und Popkultur in dieser Hinsicht tiefgreifend beeinflusst.<sup>146</sup> Während die meisten Musikvideos, einschließlich derer einiger Schwarzer Interpretinnen, die Ausbeutung des weiblichen\* Körpers verschärfen und Stereotypen der Schwarzen Weiblichkeit\* aufrechterhalten, stellen sich Musikerinnen wie Badu, Elliott und Hill als unabhängige, starke und eigenständige Agentinnen ihrer selbst dar.<sup>147</sup>

---

<sup>144</sup> Funk-Hennings, „Musikvideos im Alltag“, S. 58.

<sup>145</sup> Aßl, „Geschlecht im Musikvideo“, S. 99.

<sup>146</sup> Emerson, „Where My Girls At?“, S. 116.

<sup>147</sup> Ebd.



„Die Etablierung neuer Medien wird von historisch sehr beständigen Diskussionen über ihre emanzipatorischen und repressiven Dimensionen begleitet, die sich mit jedem Medium aufs Neue entfacht [...].“<sup>148</sup>

Auch im Kontext von Schwarzer Repräsentation im Allgemeinen lassen sich positive Gegenbeispiele der Gegenwart in audiovisuellen Medien finden. Das bereits angeführte Visual Album *Lemonade* von Beyoncé setzt die Themen Rassismus und Schwarze Lebensrealitäten in den USA in den Fokus. Zudem verhandelt das Visual Album persönliche Themen der Musikerin um einen Ehekonflikt und die Musikerin öffnet die Grenze zwischen Privatem und Öffentlichem, indem sie das angeschuldete Fremdgehen ihres Partners aus verschiedenen Perspektiven und audiovisuellen Mitteln von Ton, Bild und Text erzählt.

Eine politische Dimension kommt hinzu, wenn sie in Textzeilen wie „I might just be a black Bill Gates in the making“ ein Aufbegehren kommuniziert, Kritik an einer Weißen, reichen Vorherrschaft übt und sich gleichzeitig als Schwarze Frau\* mit dieser auf eine Stufe stellt. Das von Spoken-Word-Interventionen durchzogene Visual Album thematisiert auch Schwarzen Feminismus:

„Beyoncé sexualisiert sich selbst und feiert ihren Körper. Damit bleibt sie als Popdiva einerseits innerhalb hegemonialer Blickregime, andererseits geht sie stellenweise darüber hinaus. Sie schleust bewusst positive Bilder schwarzer Frauen in den Mainstream ein, wo diese unterrepräsentiert sind.“<sup>149</sup>

Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass Kritikerinnen wie bell hooks Beyoncé's Visual Album *Lemonade* auf mangelnde Intersektionalität hin scharf kritisiert haben und ihr vorwerfen, stereotype Opferrollen-Bilder Schwarzer Frauen\* zu reproduzieren. Besondere Kritik übt hooks an der Sexualisierung und Verherrlichung weiblicher\* Gewalt und vergleicht diese mit wagnerischen Darstellungsweisen rücksichtloser Walküren.<sup>150</sup>

Ein Beispiel für ein von der Öffentlichkeit proklamiertes Visual Album, das mit Figurenentwicklung, Dialogen und Handlung ein spielfilmartiges Narrativ entwickelt, ist Janelle Monáe's *Dirty Computer*. In Science-Fiction-Charakter erzählt es die Flucht des

---

<sup>148</sup> Peters/Seier, „Einleitung“, *Gender & Medien-Reader*, S. 15.

<sup>149</sup> Kesting, „Goldene Zitronen“, S. 346.

<sup>150</sup> Vgl. hooks, *Moving Beyond Pain*, o.D., o.S., <https://bellhooksbooks.com/moving-beyond-pain/>, 05.05.2023.

Androiden Jane aus einer totalitären und homophoben Cyber-Gesellschaft. Das von der Interpretin selbst als „Emotion Picture“ bezeichnete audiovisuelle Produkt lässt sich nach meiner vorangegangenen Definition für diese Arbeit eher einem breitem Verständnis von Visual Album zuordnen, da durch viele Unterbrechungen zwischen den einzelnen Songtiteln in Form von Dialogen und Handlungsentwicklung der Verwandtschaftsgrad zum Musikalbum kompromittiert wird.

*Dirty Computer* arbeitet mit afrofuturistischen Elementen und zeichnet ein bisweilen dystopisches Bild einer heteronormativen Cyber-Gesellschaft. Monae verarbeitet darin Themen der Identität und Sexualität auf feministische Art und Weise. Visual Alben und Musikvideos der Gegenwart setzen sich immer häufiger kritisch und unter Bezugnahme auf afro-surrealistische und afrofuturistische Elemente mit den Themen Identität, Sexualität und Rassismus auseinander:

“Rapper Nicki Minaj’s cartoonish high fashion, neon wigs, comical expressions, and multiple personalities; the social commentary, spaghetti western violence, and humor in Quentin Tarantino’s *Django Unchained*; the mythology in the post-Katrina narrative *Beasts of the Southern Wild*; even the over-the-top irreverent antics in rapper Trinidad James’s near-ridiculous video for “All Gold Everything” are evidence of the Afro-surreal in pop culture.”<sup>151</sup>

#### 2.4.1. Afro-Surrealismus als Stilmittel

Afro-Surrealismus als Stilmittel erhält in den vergangenen Jahren in der Musik- und Filmbranche vermehrt Aufmerksamkeit. Der aus der Literatur stammende Begriff umfasst eine Bewegung und Kunstströmung, die als Teil des sogenannten *Black Speculative Arts Movement* (BSAM) verstanden werden kann und in der sich Schwarze Künstler:innen in einer Vielzahl von Positionen kritisch mit Fragen Schwarzer Lebensrealitäten und Repräsentationsproblemen in einer westlich geprägten Gesellschaft auseinandersetzen.<sup>152</sup>

Afro-surrealistische Strömungen finden sich in Musik, Fotografie, Film, bildender und darstellender Kunst. Die Ursprünge der Bewegung gehen in die 1930er Jahre auf den senegalesischen Kulturhistoriker und Dichter Léopold Sédar Senghor, die literarisch-philosophische, anti-kolonialistische und pan-afrikanische Négritude-Bewegung und

---

<sup>151</sup> Ytasha L. Womack (Hg.), *Afrofuturism. The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture*, Chicago Review Press 2013, S. 169f.

<sup>152</sup> Vgl. Reynaldo Anderson (Hg.), *Afrofuturism 2.0: The Rise of Astro-Blackness*, Lanham: Lexington Books 2016.

Dekolonialisierungsgedanken zurück.<sup>153</sup> In den 1970er Jahren definiert der US-amerikanische Autor Amiri Baraka den Begriff für sich im einleitenden Essay *Henry Dumas: Afro-Surreal Expressionist*, um damit den besonderen Erzählstil Dumas‘ und anderer afro-amerikanischer Autor:innen zu beschreiben.<sup>154</sup> Die spezifische Verbindung von Vergangenheit und Gegenwart stehe beim Afro-Surrealismus im Zentrum und die Fähigkeit über alte Geschichten und Legenden zu schreiben, die dadurch gleichzeitig für die Gegenwart an Relevanz gewinnen:

“The stories are fables;[...] they are morality tales, magical, resonating dream emotions and images; shifting ambiguous terror, mystery, implied revelation. But they are also stories of real life, now or whenever, constructed in weirdness and poetry in which the contemporaneity of essential themes is clear. [...] Zora Neale Hurston, Jean Toomer, Toni Morrison, and Henry Dumas are the giants of this genre of African American literary Afro-Surreal Expressionism.”<sup>155</sup>

Barakas Ansätze beeinflussen später den US-amerikanischen Künstler, Schriftsteller und Lyriker D. Scot Miller: 2009 veröffentlicht er den Text *Afrosurreal Manifesto* und tritt damit eine neue Welle des Afro-Surrealismus los.<sup>156</sup> Miller hatte zuvor nach einem Begriff gesucht, um sich vom Stilmittel des Afrofuturismus abzugrenzen, da dieser für seine Arbeit nicht zutreffend war: „It's like fiction, but it's not. It's like fantasy, but it happens in real time“, sagt er dazu.<sup>157</sup> In seinem Manifest formuliert er verschiedene Definitionsansätze des Begriffs Afro-Surrealismus sowie sein Verständnis davon, was afro-surrealistisch ist und was nicht. Ytasha L. Womack geht dem Kern dieses Leitfadens in ihrem Text *The Surreal Life* auf den Grund und schärft den Begriff weiter: demnach kennzeichne sich Afro-Surrealismus durch drei Merkmale, die gleichzeitig in Abgrenzung zum Afrofuturismus stehen: erstens durch eine Schwerpunktsetzung auf die Gegenwart als Handlungsort, zweitens durch einen geringen

---

<sup>153</sup>Vgl. D. Scot Miller, “The Electrical Scent of Damas”, 02.05.2017, <https://openspace.sfmoma.org/2017/05/the-electrical-scent-of-damas-negritude-the-harlem-renaissance-and-the-afrosurreal/>, o.S., 05.05.2023.

<sup>154</sup> Vgl. Amiri Baraka, “Henry Dumas: Afro-Surreal Expressionist”, *Black American Literature Forum*, 22/2 1988, 164-166, hier S. 164f.

<sup>155</sup> Ebd.

<sup>156</sup> Miller, “Afrosurreal Manifesto: Black is the New Black – A 21<sup>st</sup> Century Manifesto”, *Black Camera*, 13/1 2021, 515-519.

<sup>157</sup> Miller nach Womack, *Afrofuturism*, S. 165.

Technologiebezug in der Thematik und drittens durch die Grenzauflösung zwischen Traumwelt und echter Welt als Stilmittel.<sup>158</sup>

Mit Bezug auf aktuelle globale Geschehnisse und bemerkenswerte Umbrüche in Politik und Gesellschaft argumentiert Miller, dass Afro-surrealismus weder Surrealismus noch Afrofuturismus sei, sondern vielmehr Spiegel eines Jetzt-Zustands:

“Right now, Barack Hussein Obama is America's first black president. Right now, Afro-surreal is the best description to the reactions, the genuflections, the twists and the unexpected turns this 'browning' of White-Straight-Male-Western-Civilization has produced.”<sup>159</sup>

Afrosurrealistischen Autor:innen gehe es um das Entlarven des Jetzt-Zustands, indem einen klarer Gegenwartsbezug unter Einbindung der Vergangenheit geleistet wird. Um die Erfahrungen der afro-amerikanischen Gesellschaft zu verstehen, bedürfe es einer Referenz auf deren Lebensrealität. So schreiben auch Lacey Murphy und Kevin McCoy in ihrem Artikel *Afro-Surrealism: What Black is and Can Be* über das “right now” mit Bezug auf die Schattenseiten der Gegenwart und betonen die Wichtigkeit, auf diese Zustände hinzuweisen:

“From 'stop and frisk' policies to racially motivated 911 calls and other forms of racial profiling prevalent in society today, black Americans are continuously policed simply by race and appearance. This is why the mission of exposing the 'right now' is crucial.”<sup>160</sup>

#### 2.4.2. Gegenerzählungen

Afro-Surrealismus bezieht sich vorwiegend auf Afro-Amerikaner:innen und Afrikaner:innen in der Diaspora. Als Stilmittel eingesetzt zielt es darauf ab, surrealistische Wirkweisen und ein gesellschaftskritisches Moment durch die Darstellung von (Lebens-)Realitäten Schwarzer Personen zu erzeugen. Ebenso wie das allgemein bekanntere Stilmittel des Afrofuturismus setzt es sich mit Utopien des Schwarzseins auseinander.

---

<sup>158</sup> Vgl. Womack, *Afrofuturism*, S. 166.

<sup>159</sup> Miller, „Afrosurreal Manifesto“, S. 516.

<sup>160</sup> Lacey Murphy et al., ”Afro-Surrealism: What Black is and Can Be”, 19.02.2019, <https://humanities.wustl.edu/features/murphy-mccoy-afro-surrealism-what-black-and-can-be>, o.S., 05.05.2023.

Der Musiker und Drehbuchautor Donald Glover stellt letzteres in seiner Serie *Atlanta* unter Beweis.<sup>161</sup> Die Handlung befasst sich mit den alltäglichen Hürden, Ängsten und Träumen des Protagonisten Earl Erwachsenen in der Großstadt, wobei die Handlung der Serie nur als Rahmen für eine tiefergreifender Gesellschaftskritik dient. Ähnlich wie in Jordan Peeles Horrorkomödie *Get Out* liegt in der Verbindung von Tragik, Komik und dem Seltsamen in einem radikal realistischen Setting das afro-surrealistische Moment, das von D. Scot Miller als “absurdity of the right-now”<sup>162</sup> umschrieben wird.

Eine vergleichbare Gesellschaftskritik übt Glover als Musiker unter den Namen Childish Gambino mit dem Musikvideo zu *This is America* aus dem Jahr 2018.<sup>163</sup> Auf inhaltlicher und visueller Ebene thematisiert es Stigmatisierung, Rassendiskriminierung und Polizeigewalt. Mit einer Bilderflut voll von Symbolen und durchsetzt mit Schockeffekten, die sich mit unbekümmerten Szenen abwechseln, zeichnet der Künstler ein Bild der gegenwärtigen US-amerikanischen Gesellschaft aus seiner kritischen und zynischen Perspektive. In den schnellen Wechseln zwischen heiter und düster – im einen Moment tanzt er fröhlich in einer Gruppe von Schwarzen jungen Leuten, im nächsten erschießt er einen Gospelchor mit einem Maschinengewehr – liegt das verstörende und afro-surreale Moment dieses Musikvideos.

Die Leiterin des Black Film Center der University of Indiana, Terri Francis, sieht das hohe Aufkommen afro-surrealistischer Auseinandersetzungen in der Popkultur als natürliche Reaktion und Konsequenz, resultierend aus einer Gesellschaft, die mit Rassengewalt und Ungleichheit zu kämpfen hat: “I think their work is very realistic in representing the absurdity of black life [...]. [In America] the ideals are there and you’re aware of what should be going on... but that’s not the reality.”<sup>164</sup>

Dies thematisiert auch Beyoncé in ihrem Visual Album *Lemonade*. In der Sequenz zum Song *Formation* übt sie Kritik an Polizeigewalt und verweist auf die prekären Lebensumstände von Schwarzen Personen in den gegenwärtigen USA.<sup>165</sup> In der Eingangsszene sieht man die

---

<sup>161</sup> Vgl. *Atlanta*, R: Donald Glover, USA 2017.

<sup>162</sup> Miller, “Afrosurreal Manifesto”, S. 516.

<sup>163</sup> Vgl. *Childish Gambino - This Is America (Official Video)*, R: Hiro Murai, <https://www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY>, 05.05.2023.

<sup>164</sup> Terri Francis nach Lanre Bakare, “From Beyoncé to Sorry to Bother You: The New Age of Afro-surrealism“, *The Guardian*, 06.12.2018 <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/dec/06/afro-surrealism-black-artists-racist-society>, 05.05.2023.

<sup>165</sup> Vgl. *Beyoncé - Formation*, R: Melina Matsoukas, [https://www.youtube.com/watch?v=WDZJPJV\\_\\_bQ](https://www.youtube.com/watch?v=WDZJPJV__bQ), 05.05.2023.

Sängerin auf einem im Hochwasser sinkenden Polizeiauto stehen, während eine Stimme aus dem Off fragt: “what happened in the New Wil’ins?” – eine Referenz zu der Hochwasserkatastrophe von New Orleans nach Hurrikan Katrina im Jahr 2011. Kurz darauf wird eine Hauswand eingeblendet, die ein Graffiti mit der Aufforderung “stop shooting us” zeigt und zum Ende des Videos sieht man einen Schwarzen Jungen, wie er vor einer Reihe schwerbewaffneter Polizisten tanzt. In *Formation* steht jedoch das Aufbegehren, Emanzipation und der Stolz auf die eigene Herkunft mehr im Vordergrund, wie sich aus den Lyrics entnehmen lässt: “My daddy Alabama, mommy Louisiana / You mix that negro with that Creole make a Texas bama / I like my baby hair with baby hair and afros / I like my negro nose with Jackson Five nostrils / earned all this money but they never take the country out me.”<sup>166</sup>

Auch im Song *Apeshit* von Beyoncé und ihrem Mann und Rapper Jay-Z wird dieser Stolz deutlich, so heißt es in den Lyrics: “This is what we’re thankful / I can’t believe we made it / Have you ever seen a crowd going apeshit?” und auch der Drang nach Emanzipation und Gleichberechtigung wird verbalisiert: “Gimme my check, put some respect on my check / or pay me in equity / watch me reverse out of debt”.<sup>167</sup> Der Handlungsort des Videos ist der Pariser Louvre, ein Ort konnotiert mit einer Weißen Elite, an dem auf zahlreichen Gemälden die Kolonialisierung visualisiert und heroisiert wird. *Apeshit* vermittelt die Beschlagnahmung dieses Orts: Man sieht beide in ausgefallenen Kleidern, begleitet von ausschließlich Schwarzen Tänzer:innen im Museum zwischen Renaissancegemälden umherlaufen. Hier knüpft das Video an einen weiteren Aspekt des Afro-Surrealismus an, welchen D. Scot Miller in seinem *Manifesto* anführt, nämlich dem der Ästhetik des 18. Jahrhunderts: “Afro-surrealists strive for rococo: the beautiful, the sensuous, and the whimsical.”<sup>168</sup> Nach Miller diene die Ästhetik des 18. Jahrhunderts mit ihren Masken der für den Afro-Surrealismus typischen Dekontextualisierung des Alltags.<sup>169</sup> Der britische Sänger Devonté Hynes, alias Blood Orange, visualisiert dies in seinem 2019 erschienenen Musikvideo *Benzo* deutlich, wenn er im barocken Setting mit gepudelter Perücke einem ausschließlich Schwarzen Publikum auf dem Cello vorspielt.<sup>170</sup> Gebrochen wird das Bild mit Elementen, die der Gegenwart zugehörig sind wie

---

<sup>166</sup> <https://genius.com/Beyonce-formation-lyrics>.

<sup>167</sup> <https://genius.com/The-carters-apeshit-lyrics>.

<sup>168</sup> Miller, “Afrosurreal Manifesto”, S. 517.

<sup>169</sup> Vgl. Womack, “The Surreal Life”, S. 167.

<sup>170</sup> Vgl. *Blood Orange – Benzo (Official Video)*, R: Devonté Hynes, <https://www.youtube.com/watch?v=BeTzwtkFnls>, 05.05.2023.

dem Slang, der zu Beginn des Videos gesprochen wird oder den modernen Leuchtreklametafeln im Hintergrund der Szenerie. Auch die von Miller thematisierte sexuelle Ambiguität als Merkmal afrosurrealistischer Arbeiten findet sich in *Benzo*, wenn traditionell als männlich\* gelesene Personen in Absatzschuhen, Make-Up und Kleidern zu sehen sind:

“‘Am I black or white? Am I straight, or gay? Controversy!’ [...] Afrosurrealism rejects the quiet servitude that characterizes existing roles for African Americans, Asian Americans, Latinos, women and queer folk. Only through the mixing, melding, and cross-conversion of these supposed classifications can there be hope for liberation. Afrosurrealism is intersexed, Afro-Asiatic, Afro-Cuban, mystic, silly, and profound.”<sup>171</sup>

### Zwischenfazit

Medien nehmen weitreichenden Einfluss in der Konstruktion und Reproduktion rassistischer Bilder und Denkweisen, den es nicht zu unterschätzen gilt. Die Genderforschung strebt eine Veränderung des Machtverhältnisses zwischen den Geschlechtern an und geht dabei von der Überlegung aus, dass dieser Prozess der Annäherung an gleichberechtigte Denk- und Handlungsweisen nur mit Hilfe neuer, andersdenkender und -handelnder (medialer) Diskurse in Gang gesetzt werden kann.<sup>172</sup> In alternativen audiovisuellen Formen lässt sich seit einigen Jahren eine Fortsetzung dieser Bestrebungen der veränderten Verhältnisse beobachten. Schwarze Musikerinnen orientieren sich an den Vorbildern und Vorreiterinnen der 1990er Jahre und brechen vorherrschende abwertende und fetischisierende Narrative auf. Dabei greifen sie auch immer häufiger auf das Format Visual Album zurück. Dieses bietet sich aufgrund seines bereits im 1. Hauptteil erläuterten strukturellen Aufbau an und reflektiert ein emanzipatorisches Moment im doppelten Sinne. Das Visual Album emanzipiert sich von gängigen Musikvideohierarchien und seine Künstler:innen emanzipieren sich von der repressiven Bild- und Erzählsprache der Formate Musikvideo und Film. Innerhalb der beiden Genres Film und Musikvideo üben Schwarze Musikerinnen\* medienreflexiv Kritik an diesen festgefahrenen Mechanismen. Mit ihren Visual Alben prangern sie nicht nur Rollenklischees an, sondern üben mit der Form des Visual Albums gleichzeitig auch Kritik an beiden medialen Formen.

---

<sup>171</sup> Miller, „Afrosurreal Manifesto“, S. 116.

<sup>172</sup> Vgl. Funk-Hennings, „Musikvideos im Alltag“, S. 58.

### 3 Fallbeispielanalyse

Im vorangegangenen Kapitel hat sich gezeigt, dass sich zahlreiche Veröffentlichungen Schwarzer Musikerinnen\* finden lassen, die im Visual Album-Format intersektional-feministisch operieren und veraltete Denkweisen kritisch reflektieren. Um dies genauer zu beleuchten, rückt nun das Fallbeispiel *When I Get Home* in den Mittelpunkt. Indem ich mich mit den Besonderheiten eines einzelnen Fallbeispiels befasse, lässt sich besser verstehen, wie das Visual Album als eigenständiges Medium in einem intersektional-feministischen Kontext funktioniert.

#### 3.1. Methodische Überlegungen

Die methodische Herangehensweise an das Fallbeispiel gestaltet sich vielschichtig, da sich das Visual Album als audiovisuelles Format zwischen den Gattungen Film und Musikvideo bewegt und weder nur der einen noch anderen Kategorie eindeutig zugeordnet werden kann. Somit bin ich zum Entschluss gekommen, Werkzeuge beider Disziplinen zu kombinieren, um mich dem semiotisch komplexen Phänomen zu nähern. Im Folgenden werde ich die von mir gewählten Methoden genauer erläutern.

##### Musikvideo-Theorien

Carol Vernallis grundlegende Gedanken zur Entwicklung des Musikvideos habe ich zuvor schon beleuchtet und ihre Methode der Musikvideoanalyse bildet für den analytischen Teil der Arbeit die Basis. In *Experiencing Music Video* schlägt die Autorin eine Herangehensweise vor, die sowohl die Analyse des Textes als auch die Interpretation einer möglichen davon ausgehenden Bedeutung miteinbezieht.<sup>173</sup> Sie orientiert sich dabei an dem Strukturmodell von Nicholas Cook und verwendet eine taxonomische und prozessuale Analysemethode, um das Musikvideo als künstlerische Praxis einerseits und als ideologischen Apparat andererseits zu begreifen.<sup>174</sup> Musikvideos sind von ihrer prozessualen Form bestimmt, in der Musik, Bild und Gesangstext und das Zusammenspiel dieser drei Felder kombiniert die Grundpfeiler der Bedeutungsbildung schaffen.<sup>175</sup> Disruptive Momente, Überraschungen, pointierte Aufnahmen innerhalb des Videos bergen dabei ebenso wichtige Informationen wie die Betrachtung des

---

<sup>173</sup> Vgl. Vernallis, *Experiencing Music Video*, S. 199.

<sup>174</sup> Vgl. ebd., S. 205 und 209f.

<sup>175</sup> Vgl. ebd., S. 199.



Gesamtflusses.<sup>176</sup> Auch, wenn diese Komponenten unabhängig voneinander operieren, verlieren sie ihre Autonomie, sobald sie im multimedialen Kontext erscheinen und sind voneinander beeinflusst.

Musikvideoanalyse kann Einblicke und Informationen in die Gedanken und Intentionen der Regisseur:innen gewähren. Aufbauend auf Angus Fletchers Theorien zu Rolle des Autors in der Literatur behauptet Vernallis, dass Videoclips ebenfalls Autor:innen haben können, was für meine Überlegungen zur weiblichen\* Autorinnenschaft im Visual Album *When I Get Home* von Bedeutung ist.<sup>177</sup>

### Grundmodell der Filmanalyse

Um meinem Vorgehen eine zusätzliche arbeitsökonomische Struktur zu geben, werde ich ergänzend zu den bereits im 1. Teil besprochenen Musikvideo-Theorien mit dem Filmanalyse-Grundmodell von Faulstich arbeiten.<sup>178</sup> Bei Solanges Visual Album *When I Get Home* bildet die Form des gesamten Albums und nicht nur einzelner Songs die Untersuchungsgrundlage. Somit ist eine Betrachtung des Gesamtaufbaus mit einem für umfangreichere audiovisuelle Medien ausgelegtes Analysewerkzeug sinnvoll.

Faulstich unterscheidet zwischen vier Zugriffen in seinem Grundmodell, das sich je nach Untersuchungsgegenstand variieren, verkürzen oder ausweiten lässt: 1. Handlungsanalyse, 2. Figurenanalyse, 3. Analyse der Bauformen und 4. Analyse der Normen und Werte.<sup>179</sup> Dabei müssen nicht alle der vier Zugriffe zwangsläufig gleichberechtigt behandelt werden. Je nach Gegenstand können manche Aspekte eine größere Rolle einnehmen, während andere in den Hintergrund rücken.<sup>180</sup> Für das vorliegende Fallbeispiel *When I Get Home* lege ich den Schwerpunkt auf die Analyse der Bauformen und Analyse der Normen und Werte.

### Sequenzen

Faulstich empfiehlt das Anfertigen eines Filmprotokolls der ersten Sichtung, um persönliche Eindrücke festzuhalten und eine möglichst spontane, unreflektierte, unbeeinflusste Rezeption zu ermöglichen.<sup>181</sup> „Bei einer Sequenz handelt es sich um eine relative Einheit, deren Festlegung mitunter aber auch umstritten sein kann [...] die gesamte Filmhandlung wird damit

---

<sup>176</sup> Vgl. Vernallis, *Experiencing Music Video*, S. 199.

<sup>177</sup> Vgl. ebd., S. 202.

<sup>178</sup> Werner Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Fink 2012.

<sup>179</sup> Vgl. ebd., S. 28f.

<sup>180</sup> Vgl. Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 28f.

<sup>181</sup> Vgl. ebd., S. 65.

gegliedert, und die einzelnen Sequenzen werden in ihren Proportionen sichtbar.“<sup>182</sup> Das 33 Minuten und 14 Sekunden lange Visual Album *When I Get Home* habe ich in 21 Sequenzen plus diverse Subsequenzen unterteilt. Diese Einteilung habe ich subjektiv nach meiner Wahrnehmung nach der ersten Sichtung vorgenommen und mich dabei überwiegend an den Songstrukturen orientiert. Sie deckt sich fast mit der Aufteilung in 19 Tracks auf dem Audioalbum.

Die einzelnen Analyseschritte sollen das Visual Album in seiner Gänze abbilden, legen aber jeweils Fokuspunkte auf bestimmte Sequenzen, in denen sich besondere Merkmale verdichten, die für die Auswertung des selbstermächtigenden Potenzials des Visual Albums von Bedeutung sind.

### Handlungsanalyse

Da sich der musikalische Grundbau durch das gesamte Visual Album zieht und nicht durch Dialoge oder non-musikalische Interventionen außerhalb des Audio-Albums unterbrochen wird, kann die Musik als grundlegende Einheit sowohl einer potenziellen Handlung als auch des analytischen Aufbaus gesehen werden, welche die semantische und formale Struktur des Visual Albums maßgeblich beeinflusst.<sup>183</sup> Handlung spielt sich im Visual Album nicht auf traditionelle Weise des Hollywood-Spielfilms ab. In einer chronologischen Betrachtung von *When I Get Home* wird nach einem möglichen roten Faden gesucht, sowie auch Entstehungsprozesse, Promotion und Distributionswege des Visual Albums miteinbezogen.

### Figurenanalyse

„Der Film als ein audiovisuelles Medium tendiert zum sichtbaren, zum Äußerlichen und muss einen besonderen Aufwand betreiben, um Inneres – Gedanken, Gefühle, mentale Zustände usw. einer Person – zu gestalten.“<sup>184</sup>

In *When I Get Home* kann nur bedingt in eine klare Haupt- oder Nebenhandlung unterschieden werden sowie sich schwer Protagonist:innen oder Seitenfiguren bestimmen lassen. Da das Visual Album keine klassischen Hollywood-Erzählstrukturen des Films aufweist und somit essenzielle Informationen wie Ortsnamen, Treffpunkte oder dezidierte Persönlichkeitsentwicklungen nicht beinhalten, rückt eine Figurenanalyse im klassischen Sinne in den Hintergrund. Neben dem Versuch einer Charakterisierung findet hier deshalb bereits eine

---

<sup>182</sup> Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 81.

<sup>183</sup> Vgl. Vernallis, *Experiencing Music Video*, S. 224.

<sup>184</sup> Vgl. Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 99.

Herausarbeitung der Symbolhaftigkeit einzelner Figuren statt. Der bewusst kurz gehaltene Blick auf die wiederkehrenden Personen(-konstellationen) in *When I Get Home* soll dazu dienen, deren Zeichencharakter auf einer abstrakteren Ebene zu betrachten.<sup>185</sup>

#### Analyse des Ton-Bild-Verhältnisses

Nicht jeder Zugriff von Faulstichs Grundmodell eignet sich zwangsläufig für jeden Untersuchungsgegenstand. So sagt der Autor, dass die „Brauchbarkeit an jedem neuen Filmbeispiel erst erprobt werden muss“<sup>186</sup>. Die bisweilen schwierige Abgrenzung der einzelnen Sequenzen voneinander ist auf das spezifische Ton-Bild-Verhältnis des Visual Albums *When I Get Home* zurückzuführen. Um mich dieser Beziehung zu nähern, habe ich deshalb in Faulstichs Modell die Kategorie der Bauformen abgeändert bzw. den Zugriff um eine Analyse des Ton-Bild-Verhältnisses ergänzt.

“While I acknowledge the fact that the music plays a crucial role in music video, I also insist that music videos should ideally be analyzed in their specific combination of sound and image, not merely as “music” or “video” but as both. Indeed, a music video is [...] a totality of music, image and text and should be analyzed as such.”<sup>187</sup>

Faulstich thematisiert bei der Analyse der Bauformen Kamera, Einstellung und Montage. Diese Aspekte sind in *When I Get Home* auffällig und ich werde sie als solches betrachten, bevor ich sie dann ins Verhältnis zur Musik setze. Besonderer Fokus liegt bei meiner Betrachtung auf den Faktoren Einstellungslänge und -größe, Kamera- und Objektbewegung sowie Räume, Licht und Farbsymbolik.<sup>188</sup> Diese Parameter werde ich im Verhältnis zu Rhythmik, Melodie und Instrumentierung der Musik in *When I Get Home* betrachten.

#### Analyse der Normen und Werte

Abschließend nehme ich eine Analyse der Normen und Werte vor. Hierfür untersuche ich das Visual Album zunächst auf charakteristische und wiederkehrende Symbole und Motive. Symbole und Motive können Träger von Sinnkonzepten sein und verweisen auf übergreifende Bedeutungssysteme.<sup>189</sup> Ich werde mich auf das gesamte Visual Album beziehen sowie auf ausgewählte Sequenzen von *When I Get Home* konzentrieren, anhand derer ich gezielt das

---

<sup>185</sup> Vgl. Vernallis, *Experiencing Music Video*, S. 15.

<sup>186</sup> Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 28.

<sup>187</sup> Koorsgard, *Music Video after MTV*, S. 6.

<sup>188</sup> Vgl. ebd., S. 117ff.

<sup>189</sup> Vgl. ebd., S. 198.

selbstermächtigende und gesellschaftskritische Potential des Visual Albums herausarbeite. In einer Mischung aus intersektional-feministischer und afro-surrealistischer Interpretation des Stoffes bieten sich hinsichtlich der Gesichtspunkte und durch den kritischen Fokus auf die zentralen Aspekte und Wirkungsweisen des Visual Albums eine klare Betrachtungsweise der Repräsentationsformen und Strategien der Selbstermächtigung.

### **3.2. Das Visual Album *When I Get Home***

*When I Get Home* ist das erste und nach aktuellem Stand einzige Visual Album der US-Amerikanischen Musikerin Solange Piaget Knowles (Künstlerinnenname Solange), das im März 2019 begleitend zum gleichnamigen Studioalbum erschien. Die Künstlerin leitete selbst Produktion und Schnitt des 33-minütigen Visual Albums, das sie als „interdisciplinary performance art film“ und eine Erforschung der Themen Heimat, Ursprung und persönliche Entwicklung beschreibt.<sup>190</sup> Szenisch verankert ist *When I Get Home* in Solanges Geburtsstadt Houston und in visuellen und auditiven Oden an die Kultur der Schwarzen Texaner:innen. Als Visual Album einer Schwarzen Musikerin steht es beispielhaft für die kritische Auseinandersetzung mit Themen um Kultur, Identität, Repräsentation und Schwarze weibliche\* Kollektivität in einer intersektional-feministischen und afro-surrealistischen Ausführungsweise.

#### Entstehung

*When I Get Home* beinhaltet sowohl auf musikalischer als auch auf visueller Ebene verschiedene Kooperationsarbeiten. Gefilmt wurde der visuelle Teil in Teilen von Houston, der Heimatstadt der Musikerin. Ein Großteil der kollaborierenden Personen sind Schwarze Musiker:innen und Künstler:innen, die ebenfalls in Houston bzw. Texas geboren oder aufgewachsen sind. Regie führte Solange selbst, wobei Teile des Visual Albums in Zusammenarbeit mit anderen Regisseuren wie dem gebürtigen Texaner Terence Nance gedreht worden sind. *When I Get Home* zitiert zudem Arbeiten der feministischen Dichterin Pat Parker, Animationen des texanischen Künstlers Robert Pruitt und eine Videoinstallation der interdisziplinären Videokünstlerin Autumn Knight.<sup>191</sup> Sowohl im Team von Schnitt und

---

<sup>190</sup> Vgl. Eric Skelton, „The Role of Animation in Solange’s ‘When I Get Home’, According to the Artist Behind It“, *Complex*, 03.03.2019, <https://www.complex.com/music/2019/03/solange-film-surreal-animation-jacolby-satterwhite-interview>, 05.05.2023.

<sup>191</sup> O.A., „Solange Knowles Opens Up About Her Most Personal Work Yet“, *WePresent*, 26.07.2019, <https://wepresent.wetransfer.com/stories/solange-knowles-when-i-get-home>, 05.05.2023.

Postproduktion sowie in der Tontechnik arbeitet Solange mit einer Vielzahl Schwarzer Personen. Die gezielte Wahl der Künstlerin Solange ihrer verschiedenen Kooperationspartner:innen in *When I Get Home* lässt sich nicht nur die spartenübergreifende Unterstützung Schwarzer Künstler:innen lesen, sondern ist auch als bewusster Akt der Präsentation ihres Selbst als Schwarze Frau\* und ihrer Arbeit in einem intersektional-feministischen Kontext zu verstehen.

### Promotion

Neben Screenings in großen, international renommierten Kunstinstitutionen wie dem New York Brooklyn Museum und dem Londoner Victoria & Albert Museum fanden auch Aufführungen an mehreren Orten im afro-amerikanisch geprägten Viertel Third Ward in Houston statt. Der Stadtteil, in dem die Künstlerin aufwuchs, trägt maßgebliche Bedeutung sowohl in der Geschichte als auch Gegenwart Schwarzer Kultur. Präsentiert wurde *When I Get Home* unter anderem an Orten wie dem alten Friseursalon ihrer Mutter, die Unity National Bank, das einzige texanische Kreditinstitut unter Schwarzem Besitz und im Emancipation Park: 1872 gegründet, ist es der älteste Park Texas', der zur Zeit der Rassendiskriminierung des 19. Jahrhunderts der Einzige, für Schwarze Personen öffentlich zugängliche war.<sup>192</sup> Einst Schauplatz eines berüchtigten Schusswechsels zwischen der Polizei von Houston und den Black Panthers ist der Emancipation Park heute transformiert zu einem gemeinschaftlichen Raum mit Spielplätzen und Konzertbühnen und belegt so den Ort mit neuer Bedeutung.

### BlackPlanet

Das Visual Album *When I Get Home* wurde zudem über die Online-Plattform BlackPlanet beworben und veröffentlicht. Das soziale Netzwerk wurde 1999 gegründet, weit vor Diensten wie MySpace, Facebook oder Instagram, als Ort des Austauschs speziell für Schwarze und afrodiasporische Personen.<sup>193</sup> Ziel der Plattform war es, als kreatives und politisches Forum zu fungieren, in dem Schwarze Erfahrung im Zentrum stehen und Kontakte geknüpft werden können. 2018 wurde BlackPlanet nach einer mehrjährigen Pause wieder in Betrieb genommen und in Kooperation mit der digitalen und politischen Strategin Lulah Dualeh bewarb und veröffentlichte Solange im März 2019 ihr Visual Album *When I Get Home* auf einer eigenen Seite in dem digitalen Netzwerk, welches um die Wichtigkeit von Safe Spaces insbesondere für

---

<sup>192</sup> Vgl. Noelle Huser, „Solange's ‚When I Get Home‘ provides Southern Surrealism“, *Montana Kaimin*, 13.03.2019, [http://www.montanakaimin.com/arts\\_and\\_culture/solange-s-when-i-get-home-provides-southern-surrealism/article\\_d9a49990-44eb-11e9-859c-a7f5e0565fc1.html](http://www.montanakaimin.com/arts_and_culture/solange-s-when-i-get-home-provides-southern-surrealism/article_d9a49990-44eb-11e9-859c-a7f5e0565fc1.html), 05.05.2023.

<sup>193</sup> *BlackPlanet*, <https://blackplanet.com>, 05.05.2023.

Schwarze Frauen\* in der Online-Welt bemüht ist. Sie positioniert sich dabei politisch und gesellschaftskritisch, indem sie gezielt und bewusst die Schwarze Gesellschaft anspricht.

“Solange making the culturally dormant Black Planet home to her album and film rollout, as an artist regarded as being on the precipice of The Cool, using her social power to create conversation about digital Black power and how it is treated.”<sup>194</sup>

In ihrer in einem Interview getätigten Äußerung „We’ve had to rewrite what black history means for us since the beginning of time“<sup>195</sup> zeigt sich die Motivation der Künstlerin, die sich auch in der Wahl der verschiedenen Promotions- und Distributionswege des Visual Albums *When I Get Home* niederschlägt. Ihr Visual Album an untypische und (historisch) bedeutsamer Orte Schwarzer Kultur anzubinden, birgt nicht nur ein emanzipatorisches Potenzial im Kontext klassischer Werbestrategien:

„I’m thinking about the possibility of maybe some young black girl in 20 years needing to reference a black sculptor who’s making work that large [...], and the blessing and privilege [that] I might come up in that search.“<sup>196</sup>

In Kombination mit dem Einbinden renommierter, westlich und Weiß geprägter Kunstinstitutionen für Screenings ihres Visual Albums positioniert sich Solange politisch im Zuge der Neuschreibung Schwarzer Geschichte für sich und kommende Generationen und platziert *When I Get Home* abseits eines promotionsstrategischen Kontexts als ein eigenständiges und ernstzunehmendes Kunstwerk.

---

<sup>194</sup> Myles E. Johnson, „Solange And Reclaiming Digital Space, Time And Home“, *Afropunk*, 05.03.2019, <https://afropunk.com/2019/03/solange-when-i-get-home/>, 05.05.2023.

<sup>195</sup> Channing Hargrove, „How Solange Knowles ‚Came Home‘ To BlackPlanet“, *The Guardian*, o.D., <https://graziamagazine.com/us/articles/solange-blackplanet-when-i-get-home/>, 05.05.2023.

<sup>196</sup> Knowles nach Britt Julious, „‘Blackness will never go away’: how Solange takes pride in her roots“, *The Guardian*, 06.03.2019, <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

### 3.3. Handlungs- und Figurenanalyse

“Of course, I want to make these massive landscapes and express these parts of me [...] and I want to make astounding work. But I really want to make work to be discovered 50 years from now.”<sup>197</sup>

*When I Get Home* vereint in sich alle siebzehn Songs des Audio-Albums in ineinander übergehenden, losen zusammenhängenden, audiovisuellen Sequenzen. Es lässt sich kein Erzählstrang im klassischen Sinne innerhalb des Videos festmachen. Vielmehr vermitteln die einzelnen Sequenzen in ihrer Gesamtheit eine mehr auf der abstrakten Ebene begreifbare Geschichte. Bereits der Titel verrät eine Auseinandersetzung mit dem Thema Heimat als Ort der Rückkehr. Eine Betrachtung der ersten beiden Sequenzen offenbart weitere Handlungssujets des Visual Albums *When I Get Home*, die um Weiblichkeit, Spiritualität, Schwarze Cowboy-Kultur, die Stadt Houston und Black Community kreisen.

#### Handlungsanalyse

Inhaltlich scheint das Visual Album, ähnlich, wie es bei Musikvideos zu beobachten ist, keiner festgelegten Chronologie oder einem sich entwickelnden Handlungsstrang zu folgen. Der Versuch, Faulstichs Unterteilung in eine 5-Akt-Struktur auf ein scheinbar narrativbefreites Produkt wie das Visual Album *When I Get Home* zu übertragen, erweist sich als aufschlussreich. Da es sich nicht um einen klassischen Spielfilm handelt, treffen Stadien wie „Verzögerung der Handlung“ oder „Happy End/Katastrophe“ seines Modells augenscheinlich zwar nicht auf dieses Visual Album zu.<sup>198</sup> Die ersten drei Stufen der 5-Akt-Struktur lassen sich jedoch auf *When I Get Home* übertragen: die sogenannte „Problementfaltung“ vollzieht sich hier im Sinne einer Einführung zentraler Figuren, Handlungsarten, Milieus und Motiven. Ebenso findet eine „Steigerung der Handlung“ durch das Auftauchen neuer Symbole und Schauplätze und eine „Krise/Umschwung“ durch hinzutretende Figuren(-gruppen) statt.<sup>199</sup> Die Handlungsphasen, die sich auch anhand des Aufbaus des Audio-Albums ablesen lassen, entfalten sich unkonkreter und subtiler als in von Sprache dominierten, audiovisuellen Produkten.

---

<sup>197</sup> Knowles nach Julious, ”Blackness will never go away”, <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

<sup>198</sup> Vgl. Faulstich, „Grundkurs Filmanalyse“, S. 85.

<sup>199</sup> Vgl. ebd.

### Eröffnungssequenz

Das Video beginnt mit einer Aufnahme einer Ansammlung schwarzer und weißer Formen, die sich in einer Aufzugfahrt der Kamera nach unten schnell als die Decke eines geschlossenen Raums identifizieren lassen. Es handelt sich um eine Art Galerieraum, der eine Figur und eine Reihe pechschwarzer Gemälde beherbergt. Die Figur ist ganz in schwarz gekleidet, bis auf eine silberne Kopfbedeckung, die ihr Gesicht verhüllt.<sup>200</sup> Unten angekommen zoomt die Kamera so weit heran, bis der Rahmen nur noch aus einem schwarzen Feld besteht, in dem der schwarz gekleidete Unterkörper der Figur verschwindet und der grelle Schimmer des Schleiers hervorsticht. Mit dem ersten Schnitt des Videos wechselt das Bild jetzt in einen schwarzen, undefinierten Raum: eine große Figur mit einem ähnlichen kristallinen Schleier, der nun den gesamten Körper verhüllt, wird von hinten gezeigt. Mit einer Kamerafahrt von links wird hinter der Figur die Interpretin Solange sichtbar. Sie ist in denselben glitzernden Steinen gekleidet, hält mit geschlossenen Augen die Arme zum Himmel gestreckt und wedelt mit den Händen, während die andere, nicht identifizierbare Figur beide Arme ausgebreitet hat und trägt mit kreisenden Kopfbewegungen leicht von links nach rechts schwankt.<sup>201</sup> Als sie die Augen öffnet und ebenfalls beginnt, mit fließenden Armbewegungen den Körper hin- und herzuschwingen, wechselt kurz darauf das Bild in einem fließenden Black wieder in den Galerieraum. Die Kamerafahrt folgt dem gleichen Muster wie zuvor, eine leicht veränderte Aufnahme der vieleckigen, schwarz-weißen Decke, die nach unten schwenkt und auf diesmal einem anderen Gemälde ruht. Die Figur vom Beginn taucht mit einem Unterschied wieder auf: sie tritt in Begleitung auf und geht, mit dem ursprünglichen Schleier bedeckt, an dem Bild vorbei, während eine andere Figur, unverschleiert, aber mit einer Schärpe aus demselben silbernen Material am Handgelenk, ihr folgt.<sup>202</sup>

Neben einer Vielzahl zentraler Motive wie Farbgebung, Stimmung, Tempo und Kameraeinstellungen zeichnet sich anhand der Schilderung der Eröffnungssequenz von *When I Get Home* und dieser Person eine Auffälligkeit ab, die im Versuch der Beschreibung und Benennung der Figuren und ihrer Anzahl liegt. Es lässt sich nicht mit Sicherheit sagen, dass es sich bei den gesehenen Figuren – die Verschleierte, die Verhüllte und die Mitlaufende – um drei, zwei oder um eine einzige Person handelt. Begründet liegt diese Mehrdeutigkeit im filmischen Charakter des Visual Albums: In dem Schnitt zwischen den ersten beiden

---

<sup>200</sup> Vgl. Abb. 1.

<sup>201</sup> Vgl. Abb. 2.

<sup>202</sup> Vgl. Abb. 3.



Einstellungen des Films birgt sich ein für den Film als Kunstform zentraler Punkt, so ist es die Gegenüberstellung zweier oder mehrerer Bilder in einer Montage, die eine dritte Idee schafft und beide Bilder zu einer Kette verbindet, die Bedeutung generiert. Ob die Bilder der ersten Sequenz den Beobachter:innen eine Figur im Laufe der Zeit zeigt oder zwei bzw. drei Figuren, die sich ähneln abbildet, bleibt im Schnitt verborgen, also in dem, was nicht sichtbar wird, was unter dem kristallinen Schleier versteckt bleibt. Das Motiv der Unsichtbarkeit und damit auch Uneindeutigkeit – was ist echt und was nicht – scheint durch die Verhüllung von Gesicht und Körper unterstrichen zu werden. Das Beispiel des Kristallwesens verdeutlicht den Kunstwerkcharakter und die Problematik des Definierens einer abgebildeten „Realität“ des Visual Albums *When I Get Home*. Es macht deutlich, dass es nicht nur soziologisch oder dokumentarisch mit dem Thema der Stadt Houston arbeitet, sondern auch künstlerisch-abstrakt. Das Visual Album als Kunstform entzieht sich klarer Bedeutung, indem es steigert, verkompliziert und verschleiert und sich nicht auf eine Bedeutung herunterreduzieren lässt.

### Schauplätze

In der dritten Subsequenz der Eröffnungssequenz wechselt abermals die Szenerie: in einer weiten, kargen Landschaft befindet sich ein weißes Gebilde, das aus drei geschwundenen Teilen eine Art Arena formt. Von der Mitte aus steigen stufenweise Sitzreihen. Eine Vielzahl schwarz gekleideter Personen schreitet prozessionsartig durch eine der drei Öffnungen in das unbedachte, niederschwellige Rundtheater, in dem sich in der Mitte eine mit Wasser gefüllte Wanne befindet. Nach und nach formieren sich Personen in einem sich öffnenden Reißverschluss-System um den runden Brunnen.<sup>203</sup> Darauf folgt ein harter Schnitt zu einer Montage von Bildern eines urbanen Raumes: in der fünfzehnsekündigen Sequenz Nr. 2 sind keine Menschen, dafür aber Aufnahmen von Hochhäusern und Straßen einer modernen Großstadt zu sehen.<sup>204</sup> Sequenz 2 schließt mit einer Kamerafahrt von hinten vorbei an einem reitenden Mann mit Cowboyhut auf einem Pferd durch eine Straße einer Vorstadtsiedlung.<sup>205</sup> Der urbane Raum, der Naturraum und der fiktive bzw. abstrakte Raum bilden die drei Kernschauplätze des Visual Albums. Aufnahmen im Freien von weiten, ruhigen Landschaften wie in Innenräumen und von symmetrisch angeordneten Bauwerken sind farblich zurückhaltend und niemals überladen oder hektisch und beherrscht von sanften Farbtönen. Das Video arbeitet mit standbildhaften Aufnahmen, in denen die Kameraführung selbst eher statisch

---

<sup>203</sup> Vgl. Abb. 4.

<sup>204</sup> Vgl. Abb. 5.

<sup>205</sup> Vgl. Abb. 6.

ist und so einen gemäldehaften Charakter erzeugt. Zudem kontrastiert das Archaische der Naturaufnahme mit den urbanen Bildern der Stadt Houston. Die Aufnahme des Einzuges der Figuren ist wichtiger Bestandteil des Visual Albums als wiederkehrendes Motiv im Verlaufe des Videos sowie im Kontext der Bauformen, die sich durch ebensolche Luftaufnahmen charakterisieren.

Die Beschreibung dieser ersten beiden Sequenzen offenbart diese zentralen Orte sowie eine allgemeine, für das gesamte Visual Album geltende Stimmung. Die darunter befindlichen verschiedene städtische Szenerien in Form von Straßen, Plätzen und Wohnräumen, sind in der Stadt Houston zu verorten, ebenso wie im Verlauf des Visual Album wiederkehrende Naturorte und Landschaftsaufnahmen. Diese Schauplätze sowie die abstrakten Räume werden innerhalb der Erzählung des Visual Albums nicht benannt, deren Verortung lässt sich jedoch anhand des Titels des Visual Albums, der bereits beschriebenen Entstehung sowie bekannter Bauwerke im Bundesstaat Texas festmachen.

### Figurenanalyse

Da in *When I Get Home* nur bedingt von einer Handlung im klassischen Sinne gesprochen werden kann, ist es ebenso schwierig, im Visual Album spezifische Figuren herauszuarbeiten oder in Haupt- und Nebendarsteller:innen zu unterscheiden. Jedoch lässt sich anhand der Häufigkeit ihres Auftretens in Kern- und Nebenfiguren unterscheiden.

Die Figuren lassen sich insgesamt nicht als komplex charakterisieren in dem Sinne, dass sie keine widersprüchlichen Eigenschaften entwickeln oder Veränderungen ihrer Persönlichkeiten durchleben. Es lassen sich verschiedene Einzelfiguren und mehrere Figurengruppen finden, die im Laufe des Visual Albums wiederholt auftauchen dadurch darstellenden Charakter erhalten und Bedeutung hervorbringen.

Die Interpretin des Visual Albums Solange ist zentrale Figur des Visual Albums und ließe sich als Protagonistin bezeichnen. Das lässt sich nicht zuletzt anhand der Häufigkeit ihrer Auftritte festmachen. Die Interpretin taucht bis auf Ausnahme von vier kurzen Sequenzen in allen Teilen auf. Je nachdem wie sie sich in verschiedenen Situationen selbst inszeniert, bietet sie eine Identifikationsfläche für die Zuschauer:innen. Dabei ist sie in verschiedenen Settings zu sehen, in denen sie unterschiedliche selbst- und fremdcharakterisiert wird. Die meiste Zeit hat sie darstellenden Charakter in der Form ihrer Repräsentation im Video, in dem sie immer in der Normalsicht der Kameraeinstellung gezeigt wird. Neben dem anfänglichen Kristalloutfit im dunklen Raum vor einer juwelenbesetzten Figur auf ekstatische Weise tanzend, wird sie im weiteren Verlauf des Videos unterschiedlich dargestellt bzw. stellt sich selbst dar. Häufig ist sie als Teil größeren Frauen\*gruppe zu sehen, die in gleichen, wechselnden Outfits erscheinen.

Diesen verschiedenen Bewegungschören und Tänzer:innengruppen lässt sich eine Statist:innenfunktion zuordnen. Sämtliche Figuren und Personen in *When I Get Home* sind Schwarz.<sup>206</sup> Daneben gibt es noch Einzelfiguren und Figurengruppen, die nur kurz oder in nur einer Sequenz bzw. Subsequenz auftauchen, bzw. in nicht exakt gleichen, sondern nur ähnlichen Konstellationen im Laufe des Visual Albums wiederholt auftreten.<sup>207</sup>

Jede der Figuren wird durch die Bauformen des Erzählens sowie in Form von Auftreten und Kleidung fremd- und selbstcharakterisiert. Die Interpretin und alle abgebildeten Figuren(-gruppen) nehmen in den Sequenzen unterschiedliche Rollen ein, die sich nicht wie im Spielfilm über das gesprochene Wort als Hauptquelle definieren, sondern über eine Vielzahl an Ebenen: die auditive Ebene über sowohl musikalische Merkmale sowie dem gesungenen Wort (Lyrics), die visuelle Ebene in Form von Requisiten und Kostüm, sowie spezifische Personenkonstellationen.

“This is not just a music video, it is video art, a sculpture of massive proportions, performance art, and more [...]. She turns the genre of R&B into a massive, interdisciplinary space to explore, build, and play.”<sup>208</sup>

Gemessen an der Häufigkeit der Auftritte ließen sich neben ihr noch eine weitere zentrale Figur ausmachen. Die juwelenbesetzte Figur taucht wiederholt in *When I Get Home* auf und ist in vier Sequenzen im Visual Album zu sehen. Das Wesen definiert sich über die Erscheinung: von Kopf bis Fuß ist es in glitzernden Steinen gekleidet, die den gesamten Körper mitsamt Gesicht verdecken und somit eine genauere Identifikation verhindern. Die Kristallfigur hält sich immer in einem dunklen, undefinierten Raum auf und erhält so einen traumhaften und mystischen Charakter. Sie bewegt sich nicht im Raum, vollzieht keine (größeren) Bewegungen oder Handlungen und taucht in den meisten Fällen in Begleitung mit der Interpretin auf.

---

<sup>206</sup> Eine einzige Ausnahme findet sich in der Sequenz Nr. 11, auf die ich im späteren Verlauf noch eingehen werde.

<sup>207</sup> Weitere Figuren(-gruppen) finden sich an entsprechender Stelle im Sequenzprotokoll aufgelistet.

<sup>208</sup> Julious, ”Blackness will never go away”, <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

### 3.4. Analyse der Bauformen und Ton-Bild-Verhältnis

Aus der Ermangelung eines narrativen Antriebs in *When I Get Home* wird es den Beobachter:innen ermöglicht, dramatische Inhalte auf die Beziehungen zwischen den verschiedenen Medien zu projizieren.<sup>209</sup> Somit ist eine Betrachtung des audiovisuellen Zusammenspiels von Bild, Ton und Lyrics von wesentlicher Bedeutung.

#### Repetition

Solanges meditatives Mantra der einzigen Textzeile „I saw things I imagined“ in Sequenz Nr. 1 steht sinnbildhaft für das Motiv der Repetition im Visual Album. So tauchen Figuren, Elemente, Symbole, Orte, Abläufe und Leitmotive im Laufe des Werks wiederholt auf. Die Interpretin bringt in einem Interview ihre Affinität zu Wiederholungen zum Ausdruck und betont dabei die Beeinflussung durch Musiker:innen wie John Coltrane und Stevie Wonder, die in ihren Projekten Wiederholungen verwendet haben, um ihre Frequenzen zu verstärken.<sup>210</sup> Das Lied „Things I Imagined“ besteht fast ausschließlich aus „I saw things I imagined“, gesungen in einer Vielzahl von Variationen, die sich alle um eine einzige rahmende Melodie und Akkordfolge bewegen. Die Musikerin erklärt: „When i said ‚I saw things I imagined‘, maybe the first four times, I didn’t actually really believe it, but by the eighth time, It’s coming into my spirit, coming into my body.“<sup>211</sup> Durch die Wiederholung der Zeilen scheint das emotionale Register der Äußerung in den Körper übertragen zu werden.

#### Zeitlupe

Weiter forciert wird dies durch für *When I Get Home* charakteristische rhythmische Schnitte der Bilder, die auf Taktlängen abgestimmt sind, sowie durch Taktverschleppung erzeugte Überlappungen von Bildern. Der Reiter vom Ende der Sequenz Nr. 2 formt eine bildlich sinnhafte Überleitung zur daran anknüpfenden Sequenz Nr. 3, in der sich diese für *When I Get Home* typische Bauformen verdichten: Das erste Bild zeigt eine großstädtische Umgebung bei Nacht, die nur durch Straßenlaternen und brennenden Lichter der Büroräume im Hintergrund ausgeleuchtet ist. Solange, die in der Mitte des Bildes auf einem Platz vor einem Bürogebäude steht, greift sich an die Krempe ihres Cowboyhuts.<sup>212</sup> Dabei führt sie gleichzeitig mit den Beinen auf- und zuklappende Bewegungen der Knie aus, die an Country- oder Line-Dance

---

<sup>209</sup> Vernallis, *Experiencing Music Video*, S. 206.

<sup>210</sup> Julious, „Blackness will never go away“, <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

<sup>211</sup> Ebd.

<sup>212</sup> Vgl. Abb. 7.

erinnern und die zudem die Aufmerksamkeit auf die Cowboystiefel lenken, die sie trägt. An den Bewegungen ihres Körpers in den Aufnahmen ist klar zu erkennen, dass sie in doppelter Geschwindigkeit aufgenommen sind und verlangsamt abgespielt werden. Musikalisch beschränkt sich der dazugehörige Song „Down With The Clique“ auf ein ruhiges, konstantes Schlagzeug, eingestreute Synthesizer- und Bassklänge und klare Klavierakkordfolgen.

Der Einsatz von Zeitlupe und die verlangsamte Wiedergabe von Aufnahmen sowie nahezu nie statische Linse sind zentrale Merkmale des Visual Albums. Standaufnahmen existieren in *When I Get Home* nur im Sinne statischer Anordnungen, wenn die Figuren im Bild wie für ein Foto posieren. Die Kamera jedoch ist stets in Bewegung und fährt in nahezu jeder Sequenz ihre charakteristische Fahrt aus dem Bild heraus oder hinein. Die oben beschriebene etwa zwanzigsekündige Tanzszene von Solange zeigt diese charakteristischen Zeitlupenaufnahmen und langgezogenen Zoom-Outs bzw. Zoom-Ins. Das Drosseln des Tempos der Aufnahmen erstreckt sich mit wenigen Ausnahmen auf nahezu alle Sequenzen des Visual Albums und ist somit kennzeichnendes Stilmittel, das eine traumartige Stimmung erschafft und bei den Zuschauer:innen einen sogartigen Effekt erzeugt.<sup>213</sup>

Mit einem Zoom-Out werden zwei Menschengruppierungen links und rechts von der Interpretin im beschriebenen Bild sichtbar. Wie Solange sind sie in schwarzen Anzügen gekleidet und zu quadratischen Formen aufgestellt. In dieser symmetrischen Formation angeordnet, bewegen sich choreographiert wie ein Bewegungschor durch den Raum. In einer kurz darauffolgenden Subsequenz fährt die Kamera in einer horizontalen Fahrt an ihnen vorbei und zeigt sie nebeneinander aufgereiht, frei tanzend zu einer scheinbar in einem anderen Takt stehenden, für uns nicht hörbaren Musik. Im Schnittmuster der dritten Sequenz wird ebenfalls ein weiteres Motiv erkennbar. Die 37 Schnitte der Sequenz erfolgen durchweg auf die komplexe Rhythmik der Klavierakkorde der Musik. Abwechselnd im 5/4 und 6/4-Takt erklingen die Akkorde mal ausgedehnt über fünf Takte auf nur einen Schlag oder verdichten sich bis hin zu vier schnelle, aufeinanderfolgende Akkordschläge. So entsteht ein dynamischer Wechsel von ruhigen Phasen hin zu kurzen, collagehaften Ausbruchmomenten: Bild und Ton gehen ein eng verwobenes Verhältnis ein.

### Postproduktion

In der anschließenden Sequenz 4 wird diese Kodependenz von Bild und Ton in *When I Get* auf die Spitze getrieben, wenn Schnitte auf rhythmische Weise auf Schläge in der Musik angepasst

---

<sup>213</sup> Verstärkt wird dieser Effekt an späterer Stelle auch auf der akustischen Ebene mit der sogenannten „chopped and screwed“-Technik, auf die ich später noch eingehen werde.

werden und so beide Komponenten miteinander verschmelzen lässt, sodass es schwer wird, eindeutig zu benennen, welches Element auf wen reagiert. Ein Beispiel dafür ist das Gun-Clicking am Ende der Sequenz Nr. 4: Das Geräusch des Aufladens eines Gewehrlaufs, das zum Ende der Sequenz zu hören ist, wird visuell von Fingerpistolen der Sängerin untermalt und einer dynamischen Kamerafahrt eines Zoom-Ins, die man klassischerweise aus Kampfszenen von Westernfilmen kennt.<sup>214</sup> Die Interpretin, die selbst für den Schnitt von *When I Get Home* zuständig war, betont die Rolle der Postproduktion als ihre bevorzugte Arbeit, die ihr ein Gefühl der Sicherheit vermittelt. "Editing gives me the space to experiment and then hone back on the things that were whack [...]"<sup>215</sup> Das Übernehmen der Kontrolle und Regieren der eigenen Darstellungsweise geht aus diesem Umgang mit der Nachbearbeitung deutlich hervor.

### Verbundenheit

Neben den typischen Kamerafahrten erhält man als beobachtende Person in Sequenz Nr. 4 zudem Informationen über die Bedeutung von Kostümen in *When I Get Home*. In einem charakteristischen Zoom-Out wird nach und nach die Interpretin sichtbar, wie sie abgestützt auf beide Arme und mit halb geöffneten Beinen lässig auf dem Boden eines leeren Betongebäudes sitzt. Um sie herum verteilt stehen sechs Frauen\*. Alle Personen im Bild tragen dasselbe knappe Outfit, bestehend aus engen schwarzen Shorts und passenden Bandeau-Top sowie auffälligen kniehohen Stiefeln in Schlangenoptik, das auf die 1990er-Ästhetik des melodiosen R'n'B Gesang und Instrumentierung des Songs in der Sequenz abgestimmt ist.<sup>216</sup> Aufnahmen von diesen sechs Frauen\* wechseln sich ab mit Bildern von Solange, die in minimalistischen Settings mit auffällig langem Haar oder nichts weiter außer armlangen weißen Handschuhen singend für die Kamera posiert.<sup>217</sup> Praktisch jedes Mal, wenn ein Figurenensemble wie dieses im Visual Album auftaucht, sind sie identisch oder ähnlich kostümiert und die Interpretin verbirgt sich häufig in diesen Konstellationen.<sup>218</sup> Die Figuren führen oft die gleichen oder aufeinanderfolgende Handlungen und Tanzchoreografien aus, was das Gefühl des Zusammenhalts und der Verstrickung vermittelt. Lisa L. Lewis beschreibt den Tanz als eine Aktivität der Kontrolle, des Vergnügens und der Sinnlichkeit für Mädchen. Choreografierte

---

<sup>214</sup> Vgl. Abb. 13.

<sup>215</sup> Julious, "Blackness will never go away", <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

<sup>216</sup> Vgl. Abb. 8. und 9.

<sup>217</sup> Vgl. Abb. 11.

<sup>218</sup> Vgl. Abb. 28.

Bewegung böte eine kritische Verbindung zwischen Frauen\* und ein Mittel zur Überwindung sozialer Beschränkungen bei der Präsentation und Bedeutung ihrer weiblichen\* Körper.<sup>219</sup> Überdies wird mit den Elemente Haare und Frisuren das Thema der Verbundenheit in *When I Get Home* auf der visuellen Ebene kommuniziert, wie beispielsweise bei Minute 00:16:47, wenn sich drei Frauen\* mit denselben kunstvollen Hochsteckfrisuren gegenseitig die Hand auf die Schultern legen.<sup>220</sup> Aufeinander abgestimmte Flechtfrisuren, wie sie in Sequenz Nr. 10 zu sehen sind, unterstützen das Motiv des Zusammenschlusses.<sup>221</sup> Auch formale Arrangements werden eingesetzt, sodass sich ein Gefühl der Verstricktheit und des Zusammenhalts einstellt: Isoliert dargestellte Figuren „bluten“ in ihre äußere Umgebung, wie es beispielsweise in der beschriebenen Eröffnungssequenz bei der verschleierte Figur der Fall ist. Keine Figur fühlt sich jemals von ihrer Umgebung abgegrenzt, jede von ihnen scheint von ihrer Umgebung wie „infiziert“ zu sein und lässt so ein übergreifendes Netzwerk entstehen. So, wie die Kristallfigur durch die Montagetechnik des Films zeitliche Eingrenzungen auflöst und Realität und Fiktion verwischt, vereint und führt *When I Get Home* die Figuren auch räumlich im Bild zusammen.

### 3.5. Analyse der Normen und Werte

Solange positioniert sich mit ihrer künstlerischen Arbeit in *When I Get Home* gesellschaftskritisch, indem sie Mechanismen der Blickkonstruktion offenlegt und so auf stereotype und festgefahrene Denkweisen einer Weiß-dominierten Gesellschaft aufmerksam macht. Die Politisierung des verarbeiteten Stoffes in *When I Get Home* lässt sich ebenfalls als kritisches und selbstermächtigendes Potenzial lesen.

Mit dem Blick auf ihr Umfeld und ihre Zeitgenossen im vorangegangenen 2. Teil, ließen sich ähnliche Tendenzen in Musikvideos, Visual Alben und Filmen ausmachen. Die Kritik an Geschlechterstereotypen, sozialen Missständen und Rassendiskriminierung erfolgt in *When I Get Home* allerdings weniger in Form von grotesk-überzeichnetem Pessimismus, wie er im Musikvideo *This is America* oder dem surrealistischen Film *Get Out* zu erfahren ist oder eindeutigen Bildern, wie sie im Visual Album *Lemonade* zu sehen sind, sondern vollzieht sich subversiver durch spezifische Bau- und Erzählformen des Visual Albums und dem Zusammenspiel von Bild, Ton und Lyrics.

---

<sup>219</sup> Lewis, „Female Address“, S. 140.

<sup>220</sup> Vgl. Abb. 30.

<sup>221</sup> Vgl. Abb. 29.

### 3.5.1. Symbole: Aneignung von Widersprüchen

Der als Frage formulierte Satz „Can I hold the mic?“, mit dem zur Sequenz Nr. 5 übergeleitet wird, umschreibt treffend eine Aussage, die auf der semantischen Ebene der Lyrics Fragen um Repräsentation die politische und gesellschaftskritische Dimension des Visual Albums *When I Get Home* eröffnet. Wenn sich die zwei in einem Auto sitzenden Frauen\* im Bild lachend und gespielt streitend versuchen gegenseitig ein Mikrofon aus der Hand zu reißen, bis eine von ihnen mit Nachdruck wiederholt „Please, can I hold the mic?“, wirft dies auf den zweiten Blick nicht nur die tiefgreifendere Bitte und Forderung auf, als Frau\* sprechen zu dürfen, sondern mehr noch: *When I Get Home* stellt die Frage danach, wann und wie man als Schwarze Frau\* der eigenen Stimme Gehör verschaffen kann und welches Narrativ für die Darstellungsweise gewählt wird.

Wenn kurz danach Solanges Stimme erklingt und sagt „I can’t be a singular expression of myself“, übergibt sie damit metaphorisch das Mikrofon. Sie scheint mit dieser Aussage sowohl an den gemeinschaftlichen Netzwerk-Gedanken anzuknüpfen sowie auch eine Erklärung für die Darstellungsweisen in der Sequenz Nr. 6 zu liefern, denn die Interpretin taucht in diesem Teil des Visual Albums nicht auf, sondern überlässt die Bühne einer anderen Person: Im einprägsamen Eingangsbild ist die Nahaufnahme derjenigen Figur zu sehen, welche die zentrale Position der folgenden Minuten einnimmt. Über ihrem Gesicht liegt ein durchsichtiger Schutzschirm, in dessen glatten Material sich viele bunte Lichter von Knöpfen und Lämpchen eines technischen Geräts widerspiegeln.<sup>222</sup> Je weiter die Kamera aus dem Bild herausfährt, desto mehr wird von der an den Schaltern einer großen, raumschiffartigen Konsole sitzenden Frau\* sichtbar. Das Bild wird auf der klanglichen Ebene unterstützt, wenn Solanges Stimme, die über die Komplexität der eigenen Persönlichkeit und Ausdrucksweisen spricht, vom Moog-Synthesizer aufgegriffen wird: die generierten Töne passen sich wie ein Morse-Code an Intonation und Rhythmus des Sprechtexts an und klingen dadurch wie eine Übersetzung in Computersprache des gesprochenen Wortes.

#### Schwarze Frauen\*körper

Die Frau\*, auf der in den zwei ineinander übergehenden Sequenzen Nr. 5 und 6 der Fokus liegt, erhält ihre Definition ebenfalls durch die Bauformen der Erzählung: die Kamera zeigt sie aus unterschiedlichen Perspektiven, wechselnd zwischen Halbtotale und Nahaufnahme vor dem futuristischen Bordcomputer mit großem Werkzeug das scheinbar defekte Gerät unter

---

<sup>222</sup> Vgl. Abb. 14.



eindrucksvollem Funkensprühen reparieren.<sup>223</sup> Die Kleidung, die sie bei dieser Tätigkeit trägt, bildet dazu einen Kontrast und charakterisiert sie stereotyp weiblich\*: knapp bekleidet mit Netzstrumpfhose, silberfarbenen Bikini und passenden hochgeschnürten Plateau-Stilettos trägt sie Acrylfingernägel, starkes Make-Up und lange Haare, was klischeebesetzte Bilder einer Stripperin hervorruft. Wenig später in der Sequenz sieht man die Frau\* laszive Tanzbewegungen vor dem Bordcomputer vollziehen, was den Kontrast zwischen genderstereotyper Weiblichkeit\* und vermeintlich männlichen\* Technikbezug noch weiter betont.<sup>224</sup>

Wie bereits im zweiten Teil diskutiert, eignen sich Schwarze Performerinnen als Reaktion auf die widersprüchlichen Vorstellungen von Schwarzer Weiblichkeit\* häufig explizite Bilder Schwarzer weiblicher\* Sexualität an. Der Blick auf Sequenz Nr. 6 offenbart Informationen zur Darstellung von Weiblichkeit\* im intersektionalen Kontext in *When I Get Home*. Die Strategie der Selbstdarstellung in einer sexuellen Lesart kann einerseits als eine Art falsches Bewusstsein interpretiert werden, das eine Akzeptanz der kontrollierenden Bilder von Schwarzer Weiblichkeit\* widerspiegelt. Auch am Beispiel von *When I Get Home* ließe sich allerdings darüber hinaus behaupten, dass explizite Darstellungen der Sexualität Schwarzer Frauen\* einen Prozess der Verhandlung dieser widersprüchlichen und oft gegensätzlichen Vorstellungen veranschaulichen. Darüber hinaus stellen sie einen Versuch dar, den Raum eines audiovisuellen Mediums Visual Album zu nutzen, um die Kontrolle über ihre eigene Selbstdarstellung zu erlangen. Die Verstrickung von stereotypen Bildern des Schwarzen weiblicher\* Körpers mit der afrofuturistisch und afro-surrealistisch geprägten Gegenerzählung verdeutlicht dies.

In der Vermischung stereotyper Bilder von Weiblichkeit\* mit dem technischen Charakter der Bilder der Sequenz 6 findet eine Gegenerzählung zu stereotypen Bildern Schwarzer Frauen\* im Hip-Hop statt. In der Unterhaltungsindustrie werden vor allem weibliche\* Körper vermarktungsstrategisch zur Schau gestellt. Frauen\* bleiben das Objekt der sexuellen Begierde, das Verkaufsargument und die zur Schau gestellten Körper. Andererseits können die Gegenüberstellung und Kombination von Sexualität, Selbstbehauptung und Unabhängigkeit in audiovisuellen Medien wie dem Visual Album *When I Get Home* auch als Wiederaneignung des Körpers der Schwarzen Frau\* als Reaktion auf seine sexuelle Regulierung und Ausbeutung

---

<sup>223</sup> Vgl. Abb. 15.

<sup>224</sup> Vgl. Abb 18. Wieder aufgegriffen wird dieses Motiv auch später in den Webcam-Clips von Sequenz Nr. 15. Die privat anmutenden Selbstaufnahmen zeigen Solange ähnlich lasziv und unbeschwert tanzend in einem ihr scheinbar vertrauten Umfeld.

gelesen werden. Das Bestreben Schwarzer Künstlerinnen, über ihre eigene Sexualität zu regieren kommt im Visual Album durch ästhetische und narrative Mittel zum Ausdruck.

### Afro-Surrealismus

D. Scot Miller spricht im „Afrosurrealist Manifesto“ davon, dass sich afro-surrealistische Arbeiten durch einen geringen Technologiebezug auszeichnen und sich auf die Vergangenheit beziehen, um die Gegenwart neu zu definieren. Sequenz Nr. 7 baut sich um einen einzigen Raum herum auf und spiegelt diese Aussage wider, indem sie mit ihren Bildern einer grün bewachsenen Vorstadtsiedlung mit Einfamilienhäusern einen harten Bruch zur vorangegangenen technologiebezogenen Sequenz schafft.

Auch diese Sequenz weist ein spezielles Ton-Bild-Verhältnis auf, wenn Solange beginnt zu singen „I grew up a little girl with dreams“, und zeitgleich die Kamera auf in einem aufblasbaren Pool spielenden Kinder vor einem Haus schwenkt.<sup>225</sup> Vor allem aber wird Millers beschriebene „absurdity“ deutlich, wenn dieselben Kinder im nächsten Bild erstarrt unter dem Plastikpool liegen und nur ihre Füße darunter herausschauend zu sehen sind. Noch rätselhafter wird das Motiv, wenn eine Frau\* zielstrebig mit einem Rechen in der Hand von der anderen Straßenseite auf das Plastikbecken zusteuert und sich hineinsetzt. Diese bereits surrealistische Geschichte wird durch ein zweites Haus verkompliziert, zwischen dem die Kamera in horizontalen Fahrten im Tag-Nacht-Wechsel auf beiden Straßenseiten hin -und herpendelt und vor dem nur eine geheimnisvolle Frau steht, die das Gegenüberliegende beobachtet. Sie scheint sich zu verwandeln, wenn die Kamera zu ihren Füßen schwenkt und wir sehen, wie derselbe Efeu, der das Haus umrankt, an ihr hochzuwachsen beginnt.<sup>226</sup>

Das afro-surrealistische Potenzial von *When I Get Home* wird in den Erzählstrukturen dieser Sequenz sichtbar und erfahrbar. Vor dem einen Haus scheinen Schwarze Figuren zu altern, die zunächst als Kinder im Pool spielen, dann um einen toten Kameraden trauern und schließlich durch Erwachsene ersetzt werden. Ein alter Mann\*, der mit Gehstock den kleinen Weg zu Straße hinuntergeht, ist in der nächsten Szene zu Sand geworden, sein Kopf ersetzt durch ein Kerzenmeer und die Referenz zu seiner lebendigen Version ist nur noch durch die leeren Kleiderhüllen am Boden herzustellen.<sup>227</sup> Und durch scheinbar in gebetsartigen Kreisen bemühte, übernatürliche Kräfte, verwachsen Menschen seltsam mit der Natur. Als Zuschauende\*r scheint man in Sequenz 7 Prozessen beizuwohnen, die für die dargestellten

---

<sup>225</sup> Vgl. Abb. 20.

<sup>226</sup> Vgl. Abb. 22.

<sup>227</sup> Vgl. Abb. 21.

Personen eine Bedeutung zu haben scheinen, die jedoch für uns als Zuschauende nicht zu dekodieren ist. Durch den voyeuristischen Charakter der Kamera verstärkt sich dieses Gefühl: so dreht in einem Moment die Person, die von hinten am Briefkasten gefilmt wird, plötzlich ruckartig den Kopf und wirft über die Schulter einen Blick in die Kamera in einer Weise, wie wenn man es tut, wenn man sich beobachtet fühlt. Wenn dann die Kamera sich sogleich wie eine ertappte Person mit einer Schwenkfahrt abwendet, scheint das Gefühl bestätigt, dass die Dinge, die sich hier vollziehen, nicht für unsere Augen gedacht sind und in ihrer Surrealität nicht erklärt werden wollen.

### 3.5.2. Motive: Ermächtigung durch Sichtbarmachung

„Jean-Paul Sartre said that the art of Senghor and the African Surrealist (or Negritude) movement ‘is revolutionary because it is surrealist, but itself is surrealist because it is black.’“<sup>228</sup>

In Solanges Houston ist der Signifikant das eindringliche Bild des Cowboys. Durch das gesamte Visual Album hinweg tauchen sie auf, in verschiedenen Gruppen und Konstellationen und stehen dabei mal mehr, mal weniger im Hintergrund. Motive und Symboliken der Rodeo-Kultur durchziehen *When I Get Home*: So lässt sich in fast jeder Sequenz ein Verweis darauf finden, seien es die Cowboyhüte und -Stiefel in Solanges Outfits, die Fransen an der Kleidung der Tänzerinnen und Pferdesattel, auf dem die Sängerin posiert oder das Rodeo-Reiten, das das Eingangsbild zu Sequenz Nr. 11 bildet.<sup>229</sup> In dieser lösen ruhige Klavierakkorde den treibenden Beat der vorangegangenen Sequenz ab und Zeitlupenaufnahmen eines Freiluft-Geheges nehmen das Bild ein. Um einen Reiter und seinen Bullen herum verteilt stehen und sitzen weitere Cowboys, die das Geschehen beobachten und augenscheinlich ihn mit für uns nicht hörbaren Rufen anheizen. Die Entschleunigung des von Geschwindigkeit geprägten Sports des Bullenreitens hat einen hypnotisierenden Effekt und lenkt den Fokus näher auf das Bild: Der imposante weiße Stier in der Nahaufnahme hat soeben seinen Reiter abgeworfen.

#### Schwarze Cowboys

Seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert und bis heute existieren in Texas und anderen Bundesstaaten Gemeinschaften Schwarzer Cowboys. In den Systemen der Sklaverei wurden die menschlichen Körper auf einen reinen Geldwert reduziert. Damit dies geschehen konnte,

---

<sup>228</sup> Miller, „Afrosurreal Manifesto“, S. 518.

<sup>229</sup> Vgl. Abb. 31.

wurden alle Merkmale der Individualität und Souveränität, die menschliche Körper kohärent und als solche verständlich machen – Nationalität, Verwandtschaft, Selbstbewusstsein – ausgelöscht. Die Körper wurden abstrakt und völlig austauschbar. Einer von vier Cowboys war Schwarz. Tausende von Afro-Amerikaner:innen, von denen ein großer Teil befreite Sklaven waren, halfen bei der Besiedlung des sogenannten Alten Westens.<sup>230</sup> Es ist mehr als nur ein symbolischer Seitenhieb für die Auslöschung Schwarzer Cowboys aus den amerikanischen Geschichtsbüchern steht, wenn Solange zuvor in der Sequenz Nr. 8 singt „These are black-owned things“, und dabei trotzig einen Cowboyhut auf ihrem Finger dreht.<sup>231</sup>

Dass Schwarze Cowboys in Vergessenheit geraten sind, hängt nicht zuletzt mit dem Umgang des Cowboy-Bildes im popkulturellen Kontext zusammen: in der Regel ist die Figur des Cowboy Weiß, Schwarze Personen werden im Kontext der Rodeo-Kultur selten bis gar nicht thematisiert.<sup>232</sup> Die kinematografische Western-Kultur verknüpft seit jeher die Figur des Rinderhirten eng mit einer Weißen, männlichen\* Person, was dazu führt, dass sich dieses Bild in unserem kollektiven Gedächtnis verankert hat. Solange bettet die in Vergessenheit geratene Schwarze Cowboy-Kultur in das moderne Texas der Jetzt-Zeit von *When I Get Home* ein: Männer\* in klischeebesetzten Gang-Posen tragen Cowboystiefel und reiten mit Goldschmuck und Cowboyhut durch das vorstädtische Houston.<sup>233</sup> In Sequenz Nr. 4 lässt sich diese Verschmelzung deutlich beobachten, wenn zwei Männer in traditioneller Cowboy-Tracht die in der Abendsonne vor einem weißen Garagentor stehende Sängerin auf Pferden reitend kreuzen und unmittelbar nach ihnen ein Auto durch das Bild fährt.<sup>234</sup>

Das Visual Album *When I Get Home* führt den Beobachtenden vor, wie unvollständig das Bild ist und macht im Zuge dessen auf die nach wie vor herrschende Unsichtbarkeit Schwarzer Körper aufmerksam. Obwohl Afroamerikanische Cowboys fester Bestandteil der Geschichte der USA sind, liegt dieser Teil im Verborgenen. *When I Get Home* legt einen Schwerpunkt auf eine marginalisierte Gruppe und treibt dies noch auf die Spitze, wenn in Sequenz 11 zum ersten und einzigen Mal im gesamten Visual Album eine Weiße Person sichtbar ist.<sup>235</sup> Es ist ebenfalls

---

<sup>230</sup> Katie Nodjimbadem, „The Lesser-Known History of African-American Cowboys“, *Smithsonian Magazine*, 13.02.2017, <https://www.smithsonianmag.com/history/lesser-known-history-african-american-cowboys-180962144/>, 05.05.2023.

<sup>231</sup> Vgl. Abb. 26.

<sup>232</sup> Vgl. ebd.

<sup>233</sup> Vgl. Abb. 27, 37 und 38.

<sup>234</sup> Vgl. Abb. 12.

<sup>235</sup> Vgl. Abb. 35 und 36.

ein Cowboy, der Kunststücke mit seinem Lasso vorführt. Man könnte dies als Verweis auf den sonst in von weißer Hautfarbe geprägten Filmen und umgangssprachlich-abfällig genannten „Quoten-Schwarzen“ sehen. Das Prinzip wird hier umgedreht, die Abwesenheit Weißer Personen wird durch das gezielte Exponieren einer Figur hervorgehoben und durch die Gegenüberstellung einer Schwarzen Mehrheit auf ironische Weise potenziert.

### Verbundenheit

Neben der Betonung Schwarzer Cowboy-Kultur wird in Faulstichs 5-Akt-Struktur denkend in Sequenz Nr. 11 ein Wendepunkt erreicht, der abermals die Verbundenheit zu thematisieren scheint. Machte die vorangegangene Sequenz den Eindruck, den dynamischen Höhepunkt des Visual Albums zu erzeugen, so wird in dieser Sequenz deutlich, dass hier eine Art Erklärung eines wichtigen, immer wiederkehrenden Elements stattfindet: das Rundtheater-ähnliche Gebilde mit seiner ritualhaften Prozession. Drei aufeinander aufbauende Subsequenzen bilden einen Steigerungsverlauf ab, der das Gefühl von Aufbruch suggeriert: musikalisch in einer ruhigen Stimmung gehalten, wird Subsequenz 1 von einer leicht veränderten tonalen Stimmung und beschleunigendem Rhythmus in Subsequenz 2 abgelöst. Nicht nur das akzelerierte Tempo und die in Bewegung kommenden Cowboys, auch die damit einhergehenden, schnelleren Schnitte und dynamischeren Bewegungen der Kamera – eine Verfolgungsfahrt zweier im Galopp reitende Männer\* steht im Kontrast zu den Zeitlupenaufnahmen eher statischen Kamerabewegungen von davor – sind Vorboten eines nahenden Höhepunkts. Dieser wird schließlich bei Minute 00:20:28 erreicht, wenn der finale Rhythmus der Musik einsetzt und das Bild nach einer im Takt wechselnden Montagefolge zum Rundtheater schneidet: die Gruppe schwarz gekleideter Personen vom Beginn des Visual Albums hat sich darin im Kreis versammelt. Sie bewegen sich choreografiert im Rhythmus der Musik, die in einer ungeraden Taktart steht. Die Bewegungen im Kreis muten einer Prozession an und haben dadurch direkt religiösen Charakter. In Kombination mit der archaisch anmutenden Wüstenlandschaft wirkt das Bild bedeutungsvoll. Da diese Szene wie fast keine andere im Visual Album nicht verlangsamt, sondern in Echtgeschwindigkeit abgebildet wird, wirken deren Bewegungen ungewohnt ruckartig und seltsam, machen die Szene jedoch auch unmittelbarer und eindringlicher in der Wahrnehmung. Grund dafür ist auch die veränderte Einstellungsperspektive, in der wir der Gruppe nun in der Normalsicht auf Augenhöhe gegenüberstehen. Wenn man später in der Sequenz die Cowboys plötzlich in dem Rundtheater an der Stelle sieht, wo zuvor die Prozessionsgruppe aufgereiht war, beginnen sich die Welten miteinander zu vermischen. Im Bildwechsel zwischen dieser ritualhaften Bewegungsschore und den bullenreitenden Cowboys schafft sich ein Verweis auf eine tiefere Verbindung zwischen

den beiden Welten. Dies wird auch an späteren Stelle in den Sequenzen Nr. 17 stark, wenn fotografische Aufnahmen von Bullenreitern mit Abbildungen verschiedener Sternbilder gekoppelt werden oder wenn eine Frauen\*stimme, untermalt mit kosmischen Klängen, in der überleitenden Sequenz Nr. 13 spirituelle Thematiken um die Menschheit als die wandelnde Verkörperung des Bewusstsein Gottes predigt.<sup>236</sup> Endgültig manifestiert sich die Verbindung dann mit der Einblendung des „Cowboy Prayer“ in Sequenz Nr. 18, einem (fiktiven) Gebetstext der Reiter:innen.<sup>237</sup>

Das Gegenüberstellen von einer Weißen Minderheit zu einer Schwarzen Mehrheit manifestiert den Fokus auf die Schwarzen Körper und Personen im Visual Album. Insbesondere, wenn es um große Menschenansammlungen in audiovisuellen Medien geht, ist der sichtbare Anteil Schwarzer Personen oft verschwindend gering. Selten jedoch sieht man Videos, in denen die Gesamtheit der Darsteller\*innen Schwarz sind. Die Sequenz Nr. 11 macht Mechanismen des Visual Albums deutlich, mit dem sich die Urheberin vom vorherrschenden Weißen Blick befreien möchte.

### **3.6. Das Visual Album zwischen Abbildung und Imagination**

Film ist ein eindringliches Medium, wenn es um die Forderung nach sozialer Sensibilität für gesellschaftskritische Themen geht. Film kann, in vereinfachter Weise ausgedrückt, mit als die Kunstform verstanden werden, die den plausibelsten Anspruch auf Realismus erhebt. Seine Fähigkeit, nicht nur Bilder, sondern auch deren Bewegung im Laufe der Zeit mechanisch zu reproduzieren, macht es zu einem Medium, das sich nur geringfügig von dem zu unterscheiden scheint, was es darzustellen versucht. Als solches hat insbesondere der Film lange Zeit eine Kluft zwischen seiner Fähigkeit, die Realität zu dokumentieren und seiner künstlerischen Fähigkeit zum Surrealismus – seiner Fähigkeit, sich als Kunst das Unwirkliche vorstellen oder darüber zu fantasieren – ausgehandelt.

Der Schwarze Film wird in der Regel auf der dokumentarischen Seite der Dichotomie gehalten. Historiendramen wie „12 Years A Slave“ oder Filmdramen wie „Fruitvale Station“ werden als klare Einblicke in das bizarr karikierte Pseudo-Konzept „Schwarze Leben“ gepriesen.<sup>238</sup> Die kritische Praxis – wie wir diese Filme sehen und was wir über sie sagen – wird fast ausschließlich darauf fixiert, wie genau sie ihren Gegenstand dokumentieren. Als „schlecht“

---

<sup>236</sup> Vgl. Abb. 40.

<sup>237</sup> Vgl. Abb. 41.

<sup>238</sup> *12 Years A Slave*, R: Steve McQueen, 2013 und *Fruitvale Station*, R: Ryan Coogler, 2013.

gelten Filme, die die Lebensrealitäten Schwarzer Personen verschleiern oder nicht klar exponieren. Der Theoretiker Michael Gillespie sagt in seinem Buch *Film Blackness* „What if film is ultimately the worst window imaginable and an even poorer mirror?“ und stellt damit die Frage in den Raum was wäre, wenn im Schwarzen Kino etwas jenseits des Realismus gefunden werden könnte, sprich, wenn der Schwarze Film als Kunst gelassen und verstanden werden würde.<sup>239</sup>

“Blackness will never go away, it’s who I am. It’s what I know. I’ll always be a black woman, and I’ll always create work from this black woman’s body. I’ll always be from third ward.”<sup>240</sup>

*When I Get Home* ist, wie die bisherige Analyse exemplarisch vorgeführt hat, voller visueller und akustischer Zitate aus Houston. Die Zeitschrift *Houstonia* bezeichnet das Visual Album aufgrund der zahlreichen lokalen Bezüge als eine Führung durch Houston mit Solange als deren Tour-Guide und listet im Artikel sämtliche kartografischen Referenzen auf.<sup>241</sup> Tatsächlich nennen die Songtitel oft wörtlich Straßen und Orte in Houston, was den kartografischen Charakter des Werks verstärkt. Das zeigt sich in besonderer Deutlichkeit in Sequenz Nr. 10: So ist bereits der Titel des dazugehörigen Songs *Almeda* ein Verweis auf Solanges Herkunft und einen für Schwarze Personen zentralen Stadtteil ihrer Geburtsstadt Houston. Zudem bedient sich auf musikalischer Ebene einer Ästhetik, die unter dem Begriff “chopped ‘n screwed” bekannt ist. Diese Remix-Technik entstand in den frühen 1990er Jahren in Houston und kennzeichnet sich durch eine entschleunigende Ästhetik.<sup>242</sup> Das Tempo der Songs wird auf zwischen 60 und 70 Beats per Minute heruntergedrosselt und Schläge werden teilweise ausgelassen, um eine “zerhackte” Version des Originals zu kreieren.<sup>243</sup> In den zerschmelzenden Keyboard-Akkorden über den schleppenden Schlagzeug-Beats findet sich in Sequenz 10 diese

---

<sup>239</sup> Gillespie, Michael, *Film Blackness: American Cinema and the Idea of Black Film*, Durham: Duke University 2016, S. 5.

<sup>240</sup> Julious, „Blackness will never go away“, <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

<sup>241</sup> Abby Ledoux, „A Tour of Houston, with Solange as Your Guide“, *Houstonia Magazine*, 25.04.2019, <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

<sup>242</sup> Vgl. Ben Westhoff (Hg.), „Trae and DJ Screw“ in: *Dirty South: OutKast, Lil Wayne, Soulja Boy, and the Southern Rappers Who Reinvented Hip-Hop*, Chicago Review Press 2011, 57-69, hier S. 63f.

<sup>243</sup> Vgl. Westhoff, „Trae and DJ Screw“, S. 63f.

Technik wieder. Das Konsumieren von „purple drank“, einem Gemisch aus Kodein-haltigem Hustensaft und Limonade, steht eng in Verbindung mit dem „chopped ‘n screwed“. Das Hustensaftgemisch wurde als Droge in den neunziger Jahren von zahlreichen Afro-Amerikanern konsumiert, da es günstig und auf legalem Wege zu erwerben war.<sup>244</sup> Die sedative Wirkung von „purple drank“ erhöhte dabei scheinbar das Hörvergnügen von „chopped ‘n screwed“ Musik. Dieser Effekt wird in den Eröffnungszeilen von Sequenz Nr. 10 hörbar gemacht, wenn Solange sing: „Pour more drank, drank / sip, sip, sip, sip, sip“. Die absteigende Tonfolge und ihre Stimme, die dabei immer tiefer und langsamer wird, weisen abermals einen soghaften Charakter auf und erzeugen ähnlich, wie die vielen Zeitlupe-Aufnahmen in der visuellen Darstellung, einen traumartigen, surrealen Effekt.

Eine traumartige Szene von in Zeitlupe tanzenden, Schwarzen Frauen\* zu Beginn der Sequenz wird in der unteren rechten Bildhälfte von einem eingeblendeten Videoclip überlagert, der im Original den Titel „FLORIDA WATER for cleansing and clearing“ trägt.<sup>245</sup> Die Videoeinspielung zeigt eine Schwarze Frau, die einen Kristall mit „Florida Water“, einer Art Amerikanischen Version des Kölnisch Wasser, einreibt. Man hört sie mehrere Male sagen „do nothing without intention!“. Das Eau de Cologne hat für viele Schwarze Personen eine spirituelle Konnotation und Funktion. In manchen Glaubensrichtungen wird dem „Florida Water“ eine kathartische Wirkung zugeschrieben und es wird häufig als Glücksbringer oder Heilmittel verwendet. Solange besingt das Wasser auch und betont gleichzeitig den Widerstand, welchen die Schwarze Community leistet, um sich von einer Weißen Deutungshoheit zu befreien: „black faith still can’t be washed away / Not even in that Florida Water“ .

„Jean-Paul Sartre said that the art of Senghor and the African Surrealist (or Negritude) movement ‘is revolutionary because it is surrealist, but itself is surrealist because it is black.’“<sup>246</sup> Diese Aussage von D. Scot Miller scheint in Sequenz 10 von Solange mit der gezielten Inszenierung von Schwarzen Personen in ein politisches Zeichen umgesetzt zu werden. So zielen auch die Lyrics auf Schwarze Selbstermächtigung. In ihrer unkomplizierten und repetitiven Art überbringen sie eine klare Botschaft: „Brown liquor, brown liquor / brown skin,

---

<sup>244</sup> Vgl. ebd.

<sup>245</sup> Vgl. Abb. 23 und *FLORIDA WATER for cleansing and clearing*, 17.08.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=Xeo2cvlPubc&t=251s>, 06.05.2023.

<sup>246</sup> Miller nach Kiersten Adams, „Afro-Surrealism: Embracing and Reconstructing the Absurdity of ,Right Now“, *Medium*, 12.05.2019, <https://itskierstenadams.medium.com/afro-surrealism-embracing-reconstructing-the-absurdity-of-right-now-7521cc6ab27f>, 06.05.2023.



brown face / brown leather, brown sugar / brown leaves, brown keys / brown zippers, brown face / black skin, black braids / black waves, black days / black baes, black days” und abschließend: ”these are black-owned things”. Alles von der Schwarzen Community für sich beansprucht, Schwarze Menschen und das Schwarz-Sein stehen im Mittelpunkt des Geschehens, bekommen alle Aufmerksamkeit und werden in diesen hymnenartigen Zeilen zelebriert. Trotz der sphärischen Klänge der Musik und der artifiziellen, distanzierten Standbilder scheint die Vision einer Welt, in der Schwarze Personen nicht stigmatisiert werden, sondern im Gegenteil sogar die Hauptrolle spielen, für einen Augenblick mehr als nur ein afro-surrealistischer Traum zu sein. Die Vision wird zur sichtbaren Realität:

Solange said, ‘I saw things I imagined’ speaking surrealism into fruition. In conclusion, the artistic movement of afro-surrealism is arguably more than just an artistic expression, but a political one and a form of self-assertion. Afro- surrealism gives audiences the chance to interpret injustice in a telling that can either be comical, scary, mundane, and exciting but all the same they are being exposed to the serious subject matter.<sup>247</sup>

Solanges Arbeit *When I Get Home* scheint zu einem realistischen Blick einzuladen und zu einer kritischen Praxis, die sich der Kartierung von ihrer Heimatstadt als einer Art, sie zu betrachten, verschrieben hat. Diese Lesart in die vorangegangene Analyse einzubeziehen, scheint richtig, da die Interpretin, wie die Prozesse um Entstehung und Umsetzung gezeigt haben, das Visual Album ausdrücklich als eine Art Rückkehr in die Heimat sieht, die sie absichtlich mit ihren sensorischen und emotionalen Freuden und ihren Sehenswürdigkeiten anreichert. Ähnlich wie bereits erwähnte Werke anderer Schwarzer Künstlerinnen positioniert sich Solange mit ihrer künstlerischen Arbeit gesellschaftskritisch, indem sie sich verschiedener Mittel der Erzähl- und Darstellungsweisen bedient. Die Kritik an sozialen Missständen und Rassendiskriminierung erfolgt in *When I Get Home* allerdings weniger unmittelbar und subtiler. Sequenz 10 stellt einen Ausnahmefall dar, in dem auf narrativer Ebene ein klares Bekenntnis zur “blackness” deutlich wird. Das Selbstermächtigende Moment von *When I Get Home* liegt jedoch, wie sich gezeigt hat, weniger in der Abbildung eines Realismus, denn in einer uneingeschränkten und bisweilen unergründlichen Darstellung Schwarzer Frauen\* und Personen. Solange ermächtigt sich als Schwarze Frau\* im Visual Album *When I Get Home*, indem sie den Begriff und Bedeutung von Schwarz-Sein in verschiedensten, teilweise ungeklärten und unzeitgemäßen

---

<sup>247</sup> Adams, „Afro-Surrealism“, <https://itskierstenadams.medium.com/afro-surrealism-embracing-reconstructing-the-absurdity-of-right-now-7521cc6ab27f>.

Darstellungsweisen und gegen die Traditionen von Darstellungsweisen in Musikvideo und Film, abbildet. Ihre Kritik lässt sich nicht leicht greifen, lässt sich nicht besitzen oder lokalisieren und festhalten. So scheint sich die gesamte erste Sequenz am Schluss des 33-minütigen Visual Albums zu wiederholen, wenn der Galerieraum mit schwarz-weißen Wänden wieder eingeblendet, die Kristallfigur noch immer traumartig hin- und herschwankt, der reitende Cowboy auf gleiche Weise das Bild kreuzt und sich der Prozessionszug abermals im Rundtheater einfindet. Und auch die trockene und staubige Landschaft scheint als Referenz zum erdigen Boden des Galerieraumes, der zu Beginn zu sehen war: Alle Bilder und Klänge des Visual Albums schließen sich zu einem Kreislauf, der von vorne zu beginnen scheint, noch bevor er sich den Zuschauenden in seiner Gänze erschlossen hat und dies offensichtlich auch nicht soll. So verrät es der Songtitel der Abschlussequenz „I’m A Witness“, dass wir Zuschauenden, wie die Interpretin selbst, eben auch nur das sind: Zeug:innen.

## Fazit

Die Forschungsleitende Frage meiner Masterarbeit hat das Ziel verfolgt, Prozesse der Selbstermächtigung im Visual Album zu fassen. Dabei rückte zunächst das audiovisuelle Format selbst in den Fokus der Auseinandersetzung.

### Forschungsergebnis

Mit Blick auf die historischen Entwicklungen des Musikvideos hat sich das Visual Album als ein neues audiovisuelles Medium rahmen lassen, das gegenläufig zu zeitgenössischen Tendenzen der Beschleunigung arbeitet und mit Produktions- und Promotionsstrategien neue Sichtweisen auf die Genres Musikvideo und Film eröffnet. Es kennzeichnet sich durch seine formalen Eigenschaften und dem Verwandtschaftsgrad von Musikalbum und Visual Album.

Die Verortung von Visual Alben an der Intersektion von Musikvideo und Film legt Dominaten offen, so birgt das Format Visual Album ein Potenzial zum wechselseitigen Austausch sowie zu kritischer Betrachtung beider Gattungen. Das wesentliche Anliegen der Arbeit war es, an einem konkreten Fallbeispiel die Visual Album Analyse auf dessen kritisches Potenzial zu erproben. Diese hat gezeigt, dass sich die spezifische Positionierung des Visual Albums zwischen zwei audiovisuellen Genres und in einer Historie stereotypisierender und diskriminierender Geschlechter-, Rassen- und Rollenbilder von Schwarzen Interpretinnen zu Nutze gemacht werden kann, um diese Denkweisen zu unterlaufen.

Weder Versprechen, die klassisch für den Film sind, noch gängige Repräsentationsvorstellungen des Musikvideos werden im Visual Album *When I Get Home* eingelöst. Das Fallbeispiel stemmt sich einerseits mit dem Fehlen eines herkömmlichen Filmnarrativ gegen ein Schubladendenken und abbildenden Realismus, während es sich trotzdem formaler und ästhetischer Mittel des Genres bedient. Indem sich die Analyse an den Zugriffen von Faulstichs Modell orientiert, zeigt sich, an welchen Stellen das Visual Album formal-ästhetisch betrachtet Berührungspunkte mit Film aufzeigt und wie weit sich ein Werkzeug aus der Filmanalyse darauf anwenden lässt. Gleichzeitig, so zeigt sich mit Blick auf Musikvideotheorien, sprengt das Visual Album die klassischen Vorstellungen und Denkweisen über gebräuchliche Musikvideo-Formate, -Inhalte und insbesondere Darstellungsweisen und denkt Promotionsstrategien des Mediums neu.

### Rückblick und Reflexion

Vom Musikvideo zum Visual Album verändert sich die Skalierung, so auch bei Solanges Visual Album *When I Get Home*. Die vom Autor und Komponisten Michel Chion beschriebene audiovisuelle Beziehung als ein „Vertrag“ im Kontrast zu einer natürlichen, aus

präexistierender Harmonie entstandenen Beziehung, lässt sich mit als weiterer Grund nennen, weshalb sich das Verfassen einer Abschlussarbeit zum Gegenstand des Visual Albums zunächst schwierig gestaltete.<sup>248</sup> Das wiederholte Sichten des Analysematerials zeigte sich im Forschungsprozess und für die Untersuchung des Ton-Bild-Verhältnisses als essenziell. Intersektional-feministische Praktiken der Beanspruchung und Neugestaltung charakterisieren das Visual Album *When I Get Home* in Produktion wie im finalen Werk: Das Bestreben einer Schwarzen Künstlerin, über ihre eigenen Darstellungsweisen zu regieren kommt im Visual Album *When I Get Home* durch Prozesse der Produktion sowie ästhetische Mittel und inhaltliche Erzählweisen zum Ausdruck. Visual Alben können somit mit ästhetischen und inhaltlichen Werkzeugen, Methoden und Verfahrensweisen intersektional-feministische und politisch wichtige Themen um Diskriminierungen adressieren.

Durch die dichte Verwobenheit von Musik und Bild in *When I Get Home* scheint die Frage nach einer Überlegenheitsposition der einen oder anderen Komponenten aufgelöst zu werden. Anfang und Ende des Visual Albums sind musikalisch wie auch visuell durch dieselben Handlungsorte, Klänge und Motive miteinander verknüpft und es lassen sich Repetitionen in Einstellungen, Bewegungen und Anordnungen innerhalb des Werks erkennen. Aus dieser Gleichwertigkeit der Kernelemente im Visual Album kann eine allgemeine Forderung nach Gleichbehandlung gelesen werden, sowie das Bestreben einer Schwarzen Frau\*, nicht auf einzelne Aspekte herunterreduziert zu werden. Die Promotionsstrategien von *When I Get Home* auf zielgruppenspezifischen Plattformen und mit exklusiven Screenings können im intersektional-feministischen Kontext als eine Gegenposition zum Verständnis der allgemeinen und freien Verfügbarkeit weiblicher\* Arbeit gesehen werden und als das Bemühen einer Schwarzen Musikerin interpretiert werden, ihr Selbstbild und Werk als künstlerische Einheit verstanden wissen zu wollen.

Widersprüchliche und Gegensätzliche Bilder über Schwarze Personen und Schwarze Frauen\*Körper werden eingesetzt, um Kritik an Stereotypen zu üben. Die Mischung aus visuellen und auditiven Strategien trägt zur Konstruktion eines spezifischen Blicks bei: In den Darstellungsweisen im gesamten Visual Album werden Kameraposition, Künstler:innenperformance und Erzählstruktur mit visueller Allwissenheit kombiniert. Darüber hinaus tragen ein unbestimmter Blickwinkel und meist nicht geschlechtsspezifische Songtexte dazu bei, dass eine multigeschlechtliche Sichtweise ermöglicht wird. Mangelnder Austausch oder Dialoge und der unspezifische und allwissende Blickwinkel, der durch die

---

<sup>248</sup> Michel Chion, *Audio-Vision. Sound on Screen*, New York: Columbia University Press 1994, xxvi.

Kamerapositionierung konstruiert wird, unterstützen dies, indem er es sowohl Männern\* als auch Frauen\* ermöglicht, sich selbst als Subjekte des Songs und des Visual Albums zu sehen.<sup>249</sup> Die einzelnen Analyseschritte haben das Visual Album in seiner Gänze abgebildet und dabei jeweils Fokuspunkte auf bestimmte Sequenzen gelegt, in denen sich Merkmale der Ermächtigung verdichten, die unter anderem in der Art der Darstellung Schwarzer Frauen\* und der Verwendung von afro-surrealistischen Elementen sichtbar wurden. Mit dem Einsatz von Symbolen wie Schwarzen Cowboys brechen wechselnde Dynamiken und Spannungsverhältnisse des Visual Albums mit Sehgewohnheiten und gängigen Erzählmustern. Das Visual Album *When I Get Home* nutzt das Stilmittel Afro-Surrealismus, um mit traditionellen Erzählweisen sowohl über Schwarze Frauen\*, als auch über Schwarze Personen zu brechen und so Asymmetrien aufzuzeigen.

### Ausblick

Warum sich wissenschaftlich bisher so selten mit dem Phänomen Visual Album auseinandergesetzt wurde, hat sich in der theoretischen und praktischen Analyse des Fallbeispiels sowie der Betrachtung der Entwicklung audiovisueller Medien teilweise beantwortet.<sup>250</sup> Daran anknüpfend ließe sich untersuchen, inwiefern sich das Visual Album neben der kommerziellen Aspekte tatsächlich als eine Art Aufbegehren der Musiker:innen oder als ein nachhaltiges Bestreben nach Emanzipation von den Mainstream bestimmenden Normen lesen lässt und der Frage weiter nachzugehen, ob es sich beim Visual Album um ein eigenständiges Genre handelt, dass sich im Entwicklungsprozess befindet. Interessante Diskussionen vermute ich zudem für die Analyse in einer nicht-westlichen\* Perspektive auf das Fallbeispiel, sowie in Betrachtungen eines möglichen aktivistischen Potenzials des Mediums Visual Album.

Dass die Thematiken Rassismus und Stigmatisierung auf unterschiedlichste Weise in Musik und Film zu bewältigen versucht werden, zeichnet sich in den vergangenen Jahren immer deutlicher ab, wenn auch hier nach wie vor eine vermehrte Auseinandersetzung wünschenswert wäre. Oft erhebt der Diskurs wie bereits erwähnt jedoch einen Anspruch auf „realistische“ Abbildungsweisen Schwarzer Lebensrealitäten. Die Interpretin Solange verschafft dieser Thematik Raum, indem sie in den Darstellungsweisen im Visual Album *When I Get Home* mit

---

<sup>249</sup> Emerson, „Where My Girls At?“, S. 132.

<sup>250</sup> Inzwischen lassen sich im Vergleich zu wissenschaftlichen Texten eine beachtliche Zahl an Artikeln zum Thema Visual Album finden, meist als Rezensionen oder in Form von bewertenden Rangfolgen. Die Frage nach Ursprung oder Gestalt des Mediums kommt dabei in der Regel kurz bis gar nicht vor.

einer Selbstverständlichkeit Schwarzen Personen und insbesondere Frauen\* eine Bühne bietet, ohne dies groß zu kommentieren oder in den Vordergrund zu stellen. Auf diese Art wird es dem Visual Album möglich, gleichermaßen in gemeinschaftsstiftenden und gesellschaftskritischen, audiovisuellen Bildern sprechen, wie den künstlerischen Anspruch des Werks hervorzuheben. *When I Get Home* prangert unterdrückerische Bilder an, indem es diese mit Symbolen und Motiven dekonstruiert und eine kritische Lesart des Stoffes ermöglicht.

Die gesellschaftliche Betrachtung des Stoffes, auf die in dieser Arbeit in Form einer ersten Bewertung des Visual Albums „in Hinblick auf die Wiedergabe von zeitgenössischer Wirklichkeit“<sup>251</sup> rekurriert wird, lässt sich noch ausweiten: Künstlerische Ausdrucksformen können einen Rahmen schaffen, in dem ein besserer Umgang mit Bildern kommuniziert wird. Gesellschaftliche Perspektiven und filmische Umsetzungen können sich gegenseitig beeinflussen. Aus diesem Grund besteht meiner Meinung nach eine Notwendigkeit für audiovisuelle Werke, in denen betroffene marginalisierte Gruppen nicht stereotypisiert, objektifiziert und somit keine diskriminierenden Bilder reproduziert werden.

---

<sup>251</sup> Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 198.

## Quellenverzeichnis

### Literaturverzeichnis

#### Monografien

Anderson, Reynaldo, *Afrofuturism 2.0: The Rise of Astro-Blackness*, Lanham: Lexington Books 2016.

Bechdolf, Ute, „Puzzling Gender. Re- und Dekonstruktion von Geschlechterverhältnissen im und beim Musikfernsehen“, Weinheim: Deutscher Studienverlag 1999.

Chaudhuri, Shohini, *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed*, London: Routledge 2006.

Chion, Michel, *Audio-Vision. Sound on Screen*, New York: Columbia University Press 1994.

de Lauretis, Teresa, *Alice Doesn't: feminism, semiotics, cinema*, Bloomington: Indiana Press 1984.

de Lauretis, Teresa, *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film and Fiction*, Bloomington, Ind.: Indiana Press 1987.

Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Fink 2013.

Goodwin, Andrew, *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Pop Culture*, Chicago: University of Minnesota Press 1992.

hooks, bell, *Black Looks: Popkultur, Medien, Rassismus*, Hamburg/Berlin: Orlanda 1994.

hooks, bell, *Feminist Theory. From Margin to Center*, New York/London: Routledge/Taylor and Francis 2015.

Korsgaard, Mathias B., *Music Video After MTV. Audiovisual Studies, New Media and Popular Music*, London: Routledge 2017.

Kurt, Şeyda, *Radikale Zärtlichkeit. Warum Liebe politisch ist*, Hamburg: HarperColins 2021.

Lilkendey, Martin, *100 Jahre Musikvideos: Eine Genregeschichte vom frühen Kino bis YouTube*, Bielefeld: transcript 2017.

McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Chicago: Mentor 1964.

Meyer, Kathrin, *Theorien der Intersektionalität zur Einführung*, Hamburg: Junius 2017.

Sanyal, Mithu M., *Vergewaltigung. Aspekte eines Verbrechens*, Hamburg: Edition Nautilus 2016.

Schmidt, Axel/Neumann-Braun, Klaus/Autenrieth, Ulla (Hg.), *Viva MTV! reloaded: Musikfernsehen und Videoclips crossmedial*, Baden-Baden: Nomos 2009.

Shaviro, Steven, *Digital Music Videos*, New Brunswick: Rutger University 2017.

Vernallis, Carol, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*, New York: Columbia University Press 2004.

Vernallis, Carol, *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*, Oxford: Oxford University 2013, S. 208.

Womack, Ytasha, *Afrofuturism. The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture*, Chicago: Review Press 2013.

### **Sammelbandbeiträge**

Basaran et al., „Sexualität und Widerstand. Internationale Filmkulturen“

Crenshaw, Kimberlé et al. (Hg.), „The intersection of race and gender“, *Critical Race Theory. The Key Writings that Formed the Movement*, New York: The New 1994, S. 357–383.

de Laurentis, Teresa, „Die Technologie des Geschlechts“, *Gender & Medien-Reader*, hg. v. Kathrin Peters/Andrea Seier, Zürich: Diaphanes 2016 (Orig.: *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film, and Fiction*, Bloomington: Indiana Univ. 1987), S. 453–474.

Figge, Maja, „Repräsentationskritik: Einleitung“, *Gender & Medien-Reader*, hg. v. Kathrin Peters/ Andrea Seier, Zürich: Diaphanes 2016, S. 109–118.



Funk-Hennigs, Erika, „Musikvideos im Alltag: Geschlechterspezifische Darstellungsweisen“, *Clipped Differences. Geschlechterrepräsentationen im Musikvideo*, hg. v. Dietrich Helms et al., Bielefeld: transcript 2003, 55- 68.

Gilman, Sander L. „Schwarze Körper, weiße Körper. Zur Ikonografie weiblicher Sexualität, *Gender & Medien-Reader*, hg. v. Kathrin Peters/Andrea Seier, Zürich: Diaphanes 2016, 119-138.

hooks, bell, „Der oppositionelle Blick. Schwarze Frauen als Zuschauerinnen“, *Gender & Medien- Reader*, hg. v. Kathrin Peters/Andrea Seier, aus dem Engl. v. Karin Meisenburg, Zürich: Diaphanes 2016 (Orig.: *The Oppositional Gaze*, Boston: South End 1992), S. 91–108.

Keazor, Henry/Wübbena , Thorsten (Hg.), „Introduction“, *Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of Music Video*, Bielefeld: transcript 2015, 7-35.

Kesting, Marietta, „Goldene Zitronen – (Körper-)Politken in Beyoncé's Lemonade“, *Sexualität und Widerstand. Internationale Filmkulturen*, hg. v. Aylin Basaran et al., Wien/Berlin: Mandelbaum 2018, 334-3350.

Klippel, Heike, „Feministische Filmtheorie“, *Moderne Film Theorie*, hg. v. Jürgen Felix, Mainz: Bender 2014, 168-186.

Korsgaard, Mathias B., „Music Video Transformed“, *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*, hg. v. John Richardson et al., Oxford: Oxford University 2015, 501-524.

Lauré al-Samarai, Nicola, „Schwarze Deutsche“, *Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutscher Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk*, hg. v. Susan Arndt/Nadja Ofuatey-Alazard, Münster: Unrast 2011, 611-614.

Moritz, William, „Der Traum von Farbmusik“, *Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*, hg. v. Peter Weibel et al., Köln: DuMont 1987, 17-52.

Mulvey, Laura, „Visuelle Lust und narratives Kino“, *Gender & Medien-Reader*, hg. v. Kathrin Peters/Andrea Seier, Zürich: Diaphanes 2016, 45-60.

Mulvey, Laura, „Visuelle Lust und narratives Kino“, *Gender & Medien-Reader*, hg. v. Kathrin Peters/Andrea Seier, aus dem Engl. v. Katja Wiederspahn, Zürich: Diaphanes 2016 (Orig.: *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, Oxford Univ. 1975), S. 45–60.

Ofuathey-Alazard, Nadja et al. (Hg.), „Maafa“, *Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutscher Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk*, Münster: Unrast 2011, 594-596.

Peters, Katrin/Seier, Andrea (Hg.), „Einleitung“, *Gender & Medien-Reader*. Zürich: Diaphanes 2016, 9-20.

Schmidt, Axel/Neumann-Braun, Klaus, „Concerning the Transition of the Reception of the Music Video due to a Change in the Politics of Distribution of the Music Video- and the Music (-TV-) Market“, *Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of Music Video*, hg. v. Henry Keazor/Thorsten Wübbena, Bielefeld: transcript 2015, 77-89.

Seier, Andrea /Warth, Eva, „Perspektivverschiebungen: Zur Geschlechterdifferenz in Film- und Medienwissenschaft“, *Genus: Geschlechterforschung / Gender Studies in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Ein Handbuch*, hg. v. Hadumod Bußman, Stuttgart: Körner 2005, 80-111.

Sow, Noah „Schwarz für Weiße“, *Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutscher Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk*, hg. v. Susan Arndt/Nadja Ofuathey-Alazard, Münster: Unrast 2011, 608-608.

Sow, Noah, „‘Farbig/e‘“, *Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutscher Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk*, hg. v. Susan Arndt/Nadja Ofuathey-Alazard, Münster: Unrast 2011, 684-868.

Vernallis, Carol et al. (Hg.), „Music Video’s Second Aesthetic?“, *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*, hg. v. John Richardson et al., Oxford: Oxford University 2015, 437-465.

Weibel, Peter et al. (Hg.), „Von der visuellen Musik zum Musikvideo“, *Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*, Köln: DuMont 1987, 53-164.

Westhoff, Ben, „Trae and DJ Screw“ in: *Dirty South: OutKast, Lil Wayne, Soulja Boy, and the Southern Rappers Who Reinvented Hip-Hop*, Chicago Review Press 2011, 57-69.

### **Hochschulschriften**

Harrison, Cara, *The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in ,Beyoncé‘*, Lund University 2014.

Pellerin, Marquita Marie, *Perceptions of African American Females: An Examination of Black Women's Image in Rap Music Videos*, Temple University 2011.

### **Zeitschriftenartikel**

Baraka, Amiri, „Henry Dumas: Afro-Surreal Expressionist“, *Black American Literature Forum*, 22/2, 1988, 164-166.

Barrett, Chiara, „‘Formation‘ of the female author in the hip hop visual album: Beyoncé and FKA Twigs“, *The Soundtrack*, 9/1-2, Hudson: 2016, 41-57.

Björnberg, Alf, „Structural Relationships of Music and Images in Music Video“, *Popular Music*, 13/1, hg. v. Cambridge University, Cambridge: 2008, 51-74.

Bolter, Jay David/Grusin, Richard, „Remediation: Understanding New Media“, *Corporate Communications: An International Journal*, 4/1, hg. v. Emerald Group, Bingley: 1999, 208-209.

Crenshaw, Kimberlé W., „Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics“, *University of Chicago Legal Forum*, 1/8, 138-167.

Crenshaw, Kimberlé W., „Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics and Violence Against Women of Colour“, *Stanford Law Review*, 43/6, 1991, 1241-1299.

Emerson, Rana E., „Where My Girls At? Negotiating Black Womanhood in Music Videos“, *Gender & Society*, 16/1 2002, 115-135.

Hikes, Zenobia L., „Hip-Hop viewed through the prisms of race and gender“, *Black Issues in Higher Education*, hg. v. Cox, Matthews and Associates, 2004, 21/13, o.S.

Kubczak, Hartmut, „Überlegungen zu Wittgensteins ‚Familienähnlichkeiten‘“, *Zeitschrift für romanische Philologie*, hg. v. Eva Buchi et al., 98/1-2, 1-19.

Lewis, Lisa L., „Female Address on Music Television: Being Discovered“, *Jump Cut. A Review of Contemporary Media*, 1990, 35/2, 2-1.

Miller, D. Scot, „Afrosurreal Manifesto: Black is the New Black – A 21<sup>st</sup> Century Manifesto“, *Black Camera*, 13/1 2021, 515-519.

### **Online-Zeitungsartikel**

Adams, Kiersten, „Afro-Surrealism: Embracing and Reconstructing the Absurdity of ‚Right Now‘“, *Medium*, 12.05.2019, <https://itskierstenadams.medium.com/afro-surrealism-embracing-reconstructing-the-absurdity-of-right-now-7521cc6ab27f>, 06.05.2023.

Bakare, Lanre, „From Beyoncé to Sorry to Bother You: The New Age of Afro-surrealism“, *The Guardian*, 06.12.2018 <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/dec/06/afro-surrealism-black-artists-racist-society>, 05.05.2023.

Hargrove, Channing, „How Solange Knowles ‚Came Home‘ To BlackPlanet“, *The Guardian*, o.D., <https://graziomagazine.com/us/articles/solange-blackplanet-when-i-get-home/>, 05.05.2023.

Huser, Noelle, „Solange’s ‚When I Get Home‘ provides Southern Surrealism“, *Montana Kaimin*, 13.03.2019, [http://www.montanakaimin.com/arts\\_and\\_culture/solange-s-when-i-get-home-provides-southern-surrealism/article\\_d9a49990-44eb-11e9-859c-a7f5e0565fc1.html](http://www.montanakaimin.com/arts_and_culture/solange-s-when-i-get-home-provides-southern-surrealism/article_d9a49990-44eb-11e9-859c-a7f5e0565fc1.html), 05.05.2023.

Johnson, Myles E., „Solange And Reclaiming Digital Space, Time And Home“, *Afropunk*, 05.03.2019, <https://afropunk.com/2019/03/solange-when-i-get-home/>, 05.05.2023.

Julious, Britt, „‘Blackness will never go away’: how Solange takes pride in her roots“, *The Guardian*, 06.03.2019, <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

Ledoux, Abbey, „A Tour of Houston, with Solange as Your Guide“, *Houstonia Magazine*, 25.04.2019, <https://www.theguardian.com/music/2019/mar/06/solange-when-i-get-home-houston-texas-roots-multimedia>, 05.05.2023.

Lopez, Sarah, „Get ready to see more looping videos on Spotify, as Canvas launches into beta“, *techCrunch+*, 10.10.2019, <https://techcrunch.com/2019/10/10/get-ready-to-see-more-looping-videos-on-spotify-as-canvas-launches-into-beta/>, 03.05.2023.

Miller, D. Scot, „The Electrical Scent of Damas“, *Open Space*, 02.05.2017, <https://openspace.sfmoma.org/2017/05/the-electrical-scent-of-damas-negritude-the-harlem-renaissance-and-the-afrosurreal/>, 05.05.2023.

Minsker, Evan, „Solange’s New Album *When I Get Home* Full Credits: Panda Bear, Earl, Tyler, Gucci Mane, More“, *Pitchfork*, 01.03.2019, <https://pitchfork.com/news/solanges-new-album-when-i-get-home-full-credits-panda-bear-earl-tyler-gucci-mane-more/>, 06.05.2023.

Murphy, Lacey/McCoy, Kevin, „Afro-Surrealism: What Black is and Can Be“, *Center of Humanities*, 19.02.2019, <https://humanities.wustl.edu/features/murphy-mccoy-afro-surrealism-what-black-and-can-be>, 05.05.2023.

Nodjimbadem, Katie, „The Lesser-Known History of African-American Cowboys“, *Smithsonian Magazine*, 13.02.2017, <https://www.smithsonianmag.com/history/lesser-known-history-african-american-cowboys-180962144/>, 05.05.2023.

Schwarzer, Matthias, „MTV wird 40: vom Kultsender in die Bedeutungslosigkeit“, *RedaktionsNetzwerkDeutschland*, 01.08.2021, <https://www.rnd.de/medien/mtv-wird-40-vom-musikfernsehen-mit-kultstatus-in-die-bedeutungslosigkeit-SW3UKKWDJZFB7CZAQT6X2QL7WM.html>, 03.05.2023.

Skelton, Eric, "The Role of Animation in Solange's 'When I Get Home', According to the Artist Behind It", *Complex*, 03.03.2019, <https://www.complex.com/music/2019/03/solange-film-surreal-animation-jacolby-satterwhite-interview>, 05.05.2023.

Solarski, Matthew, „Hey, It's an Animal Collective Film Project Quasi-Update“, *Pitchfork*, 04.12.2008, <https://pitchfork.com/news/34189-hey-its-an-animal-collective-film-project-quasi-update/>, 03.05.2023.

### **Homepages**

Arcade Fire / Just A Reflektor, *Just a Reflektor*, <https://www.justareflektor.com>, 05.06.2023.

Björk Biophilia, *App Store*, <https://apps.apple.com/us/app/björk-biophilia/id434122935>, 06.05.2023.

*BlackPlanet*, <https://blackplanet.com>, 05.05.2023.

hooks, bell, „Moving Beyond Pain“, *bell hooks*, o.D., <https://bellhooksbooks.com/moving-beyond-pain/>, 05.05.2023.

<https://genius.com/Beyonce-formation-lyrics>.

O.A., „Canvas: Your Art Has The Power To Move“, *Spotify*, 10.10.2019, <https://artists.spotify.com/blog/canvas-your-art-has-the-power-to-move>, 03.05.2023.

O.A., „Sampha: Process“, *Le Cinema Club*, o.D., <https://www.lecinemaclub.com/archives/sampha-process/>, 03.05.2023.

O.A., „Solange Knowles Opens Up About Her Most Personal Work Yet“, *WePresent*, 26.07.2019, <https://wepresent.wetransfer.com/stories/solange-knowles-when-i-get-home>, 05.05.2023.

O.A., o.T., *Spotify*, o.D., <https://canvas.spotify.com/de-de>, 03.05.2023.

## **Audiovisuelle Medien**

### **Musikvideoverzeichnis**

*'Self-Titled' Part 1: The Visual Album*, R: Beyoncé Knowles-Carter 2013, 13.12.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=IcN6Ke2V-rQ>, 03.05.2023.

*Animal Collective – ODDSAC (Film)*, R: Danny Perez 2010, 03.02.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=8UQa-dyblmo>, 03.05.2023.

*Beyoncé - Formation*, R: Melina Matsoukas, 09.12.2016, [https://www.youtube.com/watch?v=WDZJPJV\\_\\_bQ](https://www.youtube.com/watch?v=WDZJPJV__bQ), 05.05.2023.

*Blood Orange – Benzo (Official Video)*, R: Devonté Hynes, 15.07.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=BeTzwtkFnls>, 05.05.2023.

*Childish Gambino - This Is America (Official Video)*, R: Hiro Murai, 06.05.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY>, 05.05.2023.

*FLORIDA WATER for cleansing and clearing*, 17.08.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=Xeo2cvlPubc&t=251s>, 06.05.2023.

*FRANK OCEAN – ENDLESS: VISUAL ALBUM VIDEO (2018)*, R: Frank Ocean, 2016, 01.03.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=AHLFNoT64HQ>, 03.05.2023.

*Solange 'When I Get Home'*, R: Solange Knowles et al. 2019, 11.04.2019, <https://vimeo.com/329841592>, 06.05.2023.

### **Visual Alben**

*Beyoncé*, R: Beyoncé Knowles-Carter, US 2013.

*Endless*, R: Frank Ocean, US 2016.

*ODDSAC. A Visual Album by Danny Perez and Animal Collective*, R: Danny Perez, US 2010.

*When I Get Home*, R: Solange Knowles et al., US 2019.

### **Film- und Serienverzeichnis**

*Atlanta*, R: Donald Glover, US 2017.

*Black is King*, R: Emanuel Adeji et al., US 2020.

*Purple Rain*, R: Albert Magnoli, US 1984.

*Stop Making Sense*, R: Jonathan Demme, US 1999.

### **Abbildungsverzeichnis**

Angefertigt durch Screenshots der Verfasserin, entnommen aus: *Solange 'When I Get Home'*, R: Solange Knowles et al. 2019, 11.04.2019, <https://vimeo.com/329841592>, 30.03.2023 (Orig.: *When I Get Home*, R.: Solange Knowles et al., 2019, Apple Music).

### **Anmerkung**

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.



**Abbildung 1:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 1 („I Saw Things I Imagined“), Min.: 00:00:20.



**Abbildung 2:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 1 („I Saw Things I Imagined“), Min.: 00:00:48.



**Abbildung 3:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 1 („I Saw Things I Imagined“), Min.: 00:01:26.



**Abbildung 4:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 1 („I Saw Things I Imagined“), Min.: 00:01:50.



**Abbildung 5:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 2 („S’Mc Gregor (Interlude)“), Min.: 00:02:10.



**Abbildung 6:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 2 („S’Mc Gregor (Interlude)“), Min.: 00:02:13.





**Abbildung 7:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 3 („Down With The Clique“) Min.: 00:02:22.



**Abbildung 8:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 4 („Way To The Show“) Min.: 00:05:13.



**Abbildung 9:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 4 („Way To The Show“) Min.: 00:05:27.



**Abbildung 10:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 4 („Way To The Show“) Min.: 00:06:10.



**Abbildung 11:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 4 („Way To The Show“) Min.: 00:06:23.



**Abbildung 12:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 4 („Way To The Show“) Min.: 00:06:53.

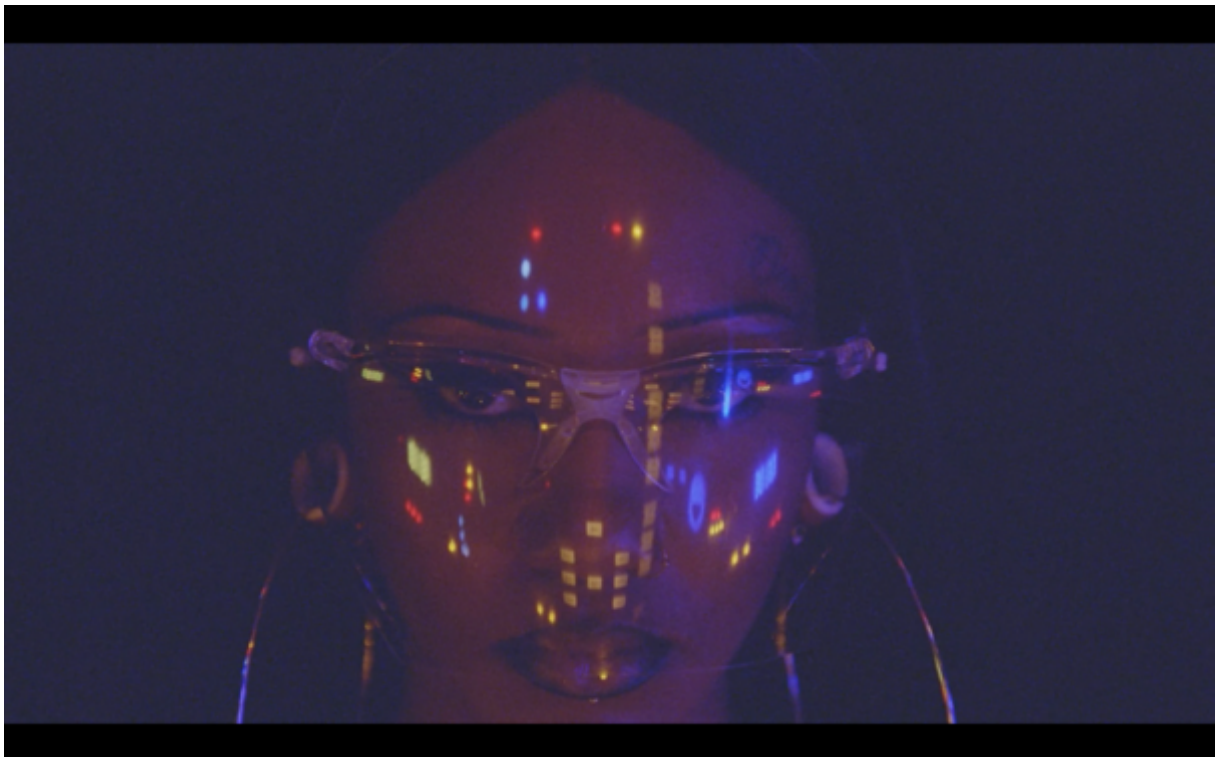




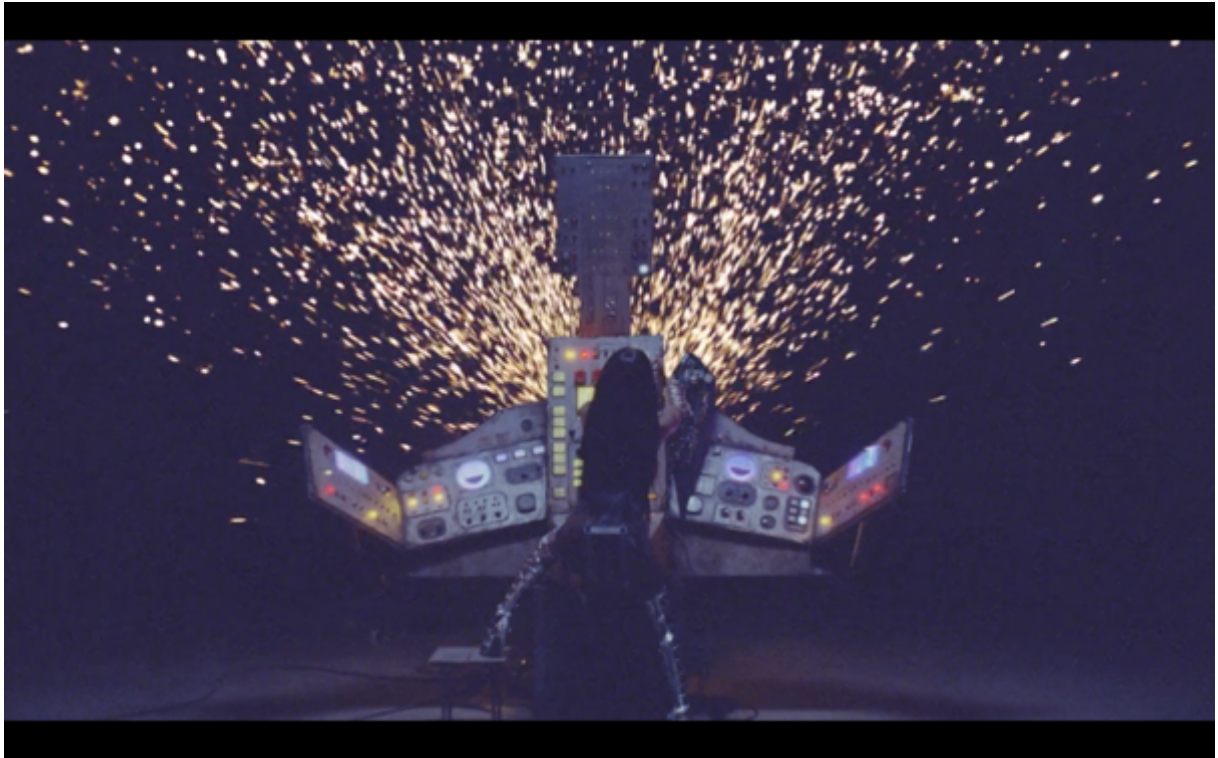
**Abbildung 13:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 4 („Way To The Show“) Min.: 00:07:23.



**Abbildung 14:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 6 („Stay Flo“), Min: 00:08:06.



**Abbildung 15:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 6 („Stay Flo“), Min.: 00:08:55.



**Abbildung 16:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 6 („Stay Flo“), Min.: 00:09:23.





**Abbildung 17:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 6 („Stay Flo“), Min.: 00:09:56.



**Abbildung 18:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 6 („Stay Flo“), Min.: 00:10:44.



**Abbildung 19:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 6 („Stay Flo“), Min.: 00:10:56.



**Abbildung 20:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 7 („Dreams“) Min.: 00:11:22.





**Abbildung 21:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 7 („Dreams“) Min.: 00:12:26.



**Abbildung 22:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 7 („Dreams I“) Min.: 00:13:17.



**Abbildung 23:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 9 („Nothing Without Intention (Interlude“)  
Min.: 00:14:03.



**Abbildung 24:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 10 („Almeda“) Min.: 00:14:36.



**Abbildung 25:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 10 („Almeda“) Min.: 00:14:53.



**Abbildung 26:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 10 („Almeda“) Min.: 00:15:09.

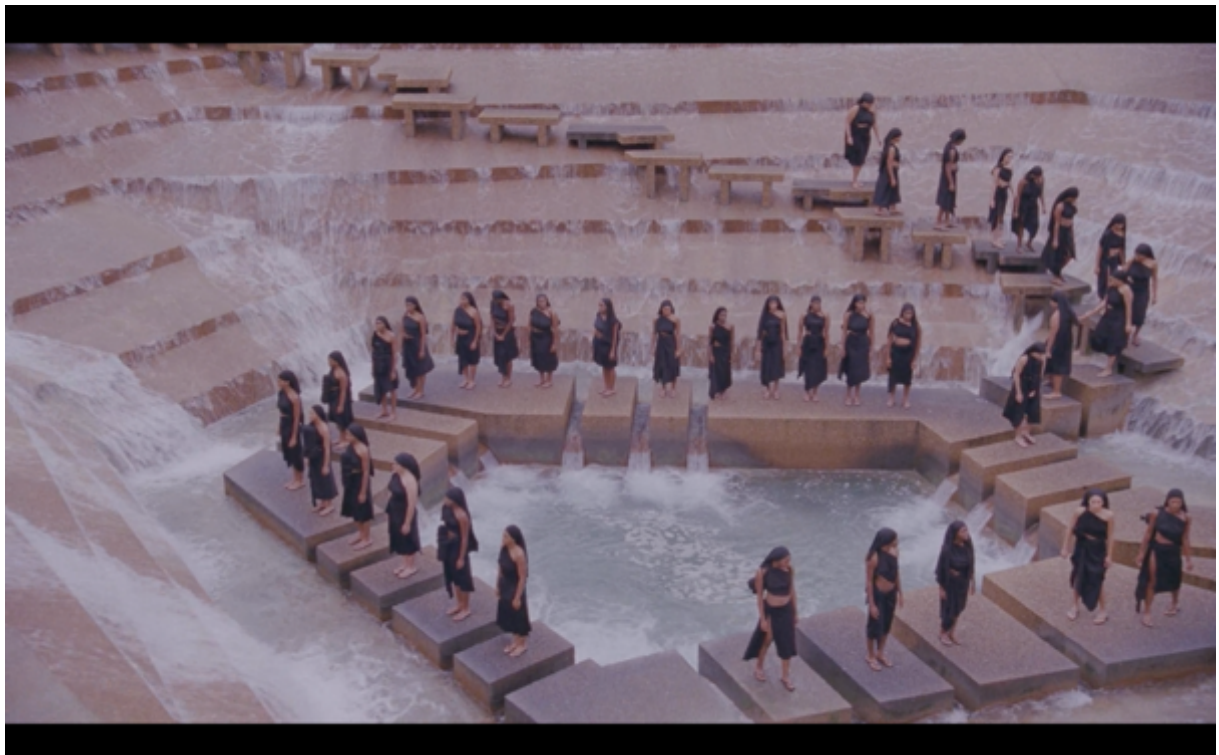




**Abbildung 27:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 10 („Almeda“) Min.: 00:15:44.



**Abbildung 28:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 10 („Almeda“) Min.: 00:16:10.



**Abbildung 29:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 10 („Almeda“) Min.: 00:16:21.



**Abbildung 30:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 10 („Almeda“) Min.: 00:16:47.



**Abbildung 31:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 11 („Time (is)“) Min.: 00:18:28.



**Abbildung 32:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 11 („Time (is)“) Min.: 00:19:02.





**Abbildung 33:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 11 („Time (is)“) Min.: 00:19:09.



**Abbildung 34:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 11 („Time (is)“) Min.: 00:19:26.



**Abbildung 35:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 11 („Time (is)“) Min.: 00:21:02.



**Abbildung 36:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 11 („Time (is)“) Min.: 00:21:19.



**Abbildung 37:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 12 („My Skin My Logo“) Min.: 00:21:31.



**Abbildung 38:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 12 („My Skin My Logo“) Min.: 00:21:56.





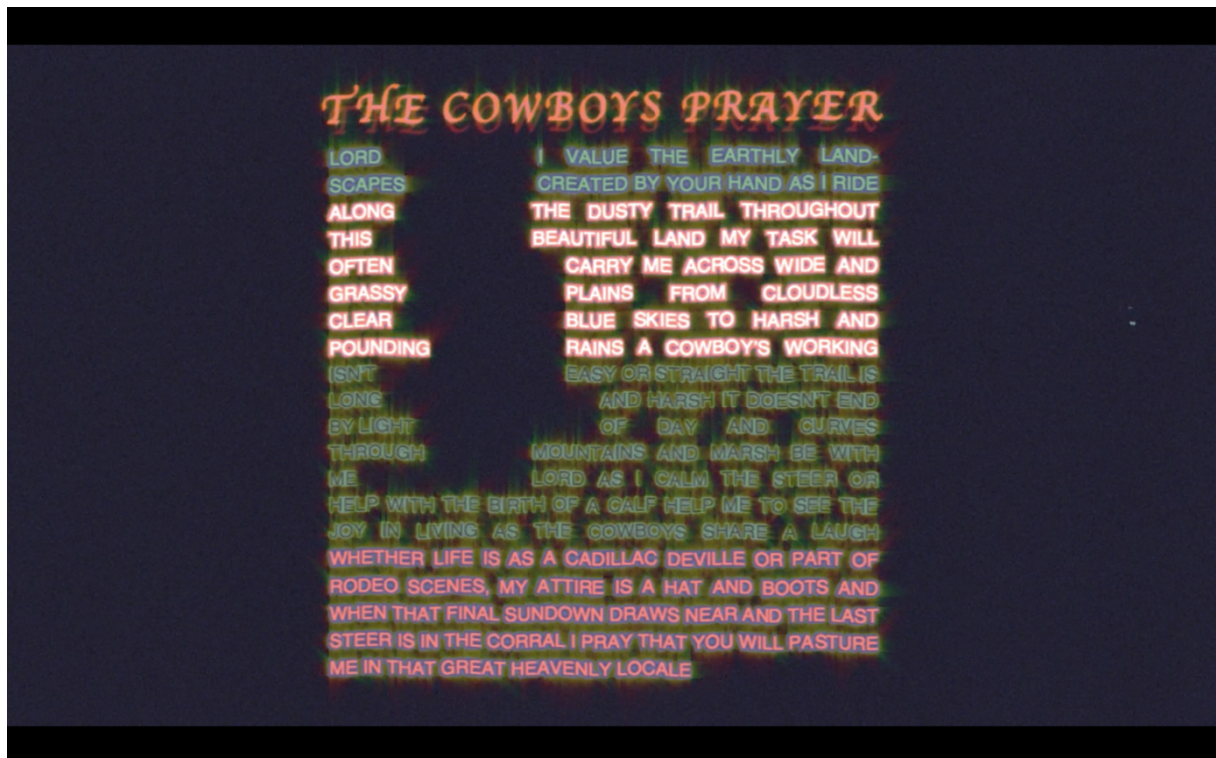
**Abbildung 39:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 14 („Jerrod“) Min.: 00:23:27.



**Abbildung 40:** Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 17 („Exit Scott“) Min.: 00:27:18.



Abbildung 41: Videostill *When I Get Home*, Sequenz Nr. 18 („Exit Scott“) Min.: 00:27:43.



## Anhang

### Abstract (Deutsch)

Die Masterarbeit beschäftigt sich mit dem audiovisuellen Format Visual Album und dessen kritischen Potenzial. An der Schnittstelle von Film und Musikvideo deckt das es neue Denk- und Funktionsweisen audiovisueller Medien auf. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, formal-ästhetische und inhaltliche Strategien der Selbstermächtigung anhand vom Fallbeispiel *When I Get Home* von Solange (R: Solange Knowles et al., US 2019) zu untersuchen. Als Visual Album einer Schwarzen Musikerin adressiert es auf direkte wie subversive Weise Themen um geschlechterspezifische Diskriminierung und rassistische Darstellungsweisen in klassischen audiovisuellen Medien. Wichtige theoretische Konzepte zur Thematik von Musikvideoanalyse und alternativen Formaten, sowie feministische und intersektionale Perspektiven und Theorien zum Stilmittel Afro-Surrealismus werden dabei zu Rate gezogen. Die Arbeit macht sich zudem zur Aufgabe, die bisher wenig untersuchte Gattung Visual Album in den Fokus zu rücken und in einem Charakterisierungsversuch den Begriff zu schärfen, indem zentrale formaler Eigenschaften des jungen Formats definiert werden.

### Abstract (English)

The master's thesis focuses on the audiovisual format visual album and its critical potential. Located at the intersection of the genres film and music video, the visual album reveals new approaches on thinking and functionality of traditional audiovisual media. The work's aim is to examine formal-aesthetic and content-related strategies of self-empowerment using *When I Get Home* by Solange (D: Solange Knowles et al., US: 2019) as its case study. As a visual album written, produced, and performed by a black female musician, it directly and subversively addresses gender discrimination and racist tendencies in representations in traditional media. Important theoretical concepts on the topic of music video analysis and transforming audiovisual media, as well as feminist and intersectional perspectives and theories on the stylistic aspects of afro-surrealism are being described. The thesis also sets itself the task of focusing on the thus far scarcely studied visual album genre, and, in an attempt, to sharpen the term by defining central formal characteristics of the young format.

## Sequenzprotokoll *When I Get Home*

| Minute                                                                 | Ort                                                | Personen                                                                                   | Sound                                          | Beobachtungen                                                 |
|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <b>Sequenz Nr. 1: 00:00 – 01:59 (6 Schnitte) („Things I Imagined“)</b> |                                                    |                                                                                            |                                                |                                                               |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>00:00 – 01:59                                | Galerieraum,<br>undefinierter<br>Raum, Rundtheater | Kristallfigur<br>Solange, Reiter,<br>Prozessionsgruppe                                     |                                                |                                                               |
| <b>Sequenz Nr. 2: 02:00 – 02:15 (5 Schnitte) („S’Mc Gregor“)</b>       |                                                    |                                                                                            |                                                |                                                               |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>02:00 – 02:15                                | Urbaner<br>Raum/Hochhäuser                         | Cowboy                                                                                     |                                                | Montage/Zwischen-<br>spiel                                    |
| 1. Subsequenz<br>02:00-02:12                                           |                                                    |                                                                                            |                                                | Hochhäusermonta-<br>ge                                        |
| 2. Subsequenz<br>02:12-02:15                                           |                                                    |                                                                                            |                                                | Cowboy-Figur                                                  |
| <b>Sequenz Nr. 3: 02:16 – 04:50 (37 Schnitte) („“)</b>                 |                                                    |                                                                                            |                                                |                                                               |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>02:16 – 04:50                                | Urbaner Raum                                       | Solange,<br>Bewegungschor (in<br>schwarzen<br>Anzügen, Frauen*<br>und Männer*),<br>Cowboys | Schnitte auf<br>Rhythmik der<br>Klavierakkorde | Rhythmische<br>Schnitte,<br>Zeitlupe, soghaft,<br>Formationen |
| 1. Subsequenz                                                          | Rundtheater                                        | Prozessionsgruppe                                                                          |                                                |                                                               |
| <b>Sequenz Nr. 4: 04:51 – 07:45 (42 Schnitte) („Way To The Show“)</b>  |                                                    |                                                                                            |                                                |                                                               |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>04:51 – 07:45                                | In Gebäude,<br>urbaner Raum                        | Solange,<br>Frauen*gruppe von<br>4-8                                                       |                                                |                                                               |

| Minute                                                                              | Ort                                                                              | Personen                                  | Sound                                                                                                           | Beobachtungen                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sequenz Nr. 5: 07:46 – 08:05 (2 Schnitte) („Can I Hold The Mic (interlude)“)</b> |                                                                                  |                                           |                                                                                                                 |                                                                         |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>07:46 – 08:05                                             | Undefinierter Raum mit Bordcomputer                                              | Frau am Bordcomputer                      | Spoken-word wird klanglich und rhythmisch mit computerhaften Klang unterlegt. Rhythmische Schnitte auf die Eins | Überschneidungen, Einteilung hier nicht eindeutig                       |
| <b>Sequenz Nr. 6: 08:06 – 11:02 (34 Schnitte) („Stay Flo“)</b>                      |                                                                                  |                                           |                                                                                                                 |                                                                         |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>08:06 – 11:02                                             | Undefinierter Raum, Fluglandebahn, Landschaftsarchitektur/Naturraum, Rundtheater | Frau am Bordcomputer, Frauen*gruppe von 8 | Synthesizer mit „technischen“ Klängen, elektronisch, computerhaft                                               | Frau am Bordcomputer steht im Mittelpunkt, Interpretin taucht nicht auf |
| 1. Subsequenz<br>09:20-10:01                                                        | Fluglandebahn, undefinierter Raum                                                | Frau am Bordcomputer                      |                                                                                                                 |                                                                         |
| 2. Subsequenz<br>10:01-11:01                                                        |                                                                                  | Frau am Bordcomputer, Frauen*gruppe von 8 |                                                                                                                 |                                                                         |
| 3. Subsequenz<br>11:01-11:02                                                        | Rundtheater                                                                      | Prozessionsgruppe                         |                                                                                                                 | Wiederkehrendes Motiv                                                   |



| Minute                                                                        | Ort                                                           | Personen                                                                                           | Sound                                                                           | Beobachtungen                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Sequenz Nr. 7: 11:02 – 13:19 (7 Schnitte) („Dreams“)</b>                   |                                                               |                                                                                                    |                                                                                 |                                                 |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>11:02 – 13:19                                       | Urbaner Raum:<br>Häuserstraße in<br>einer<br>Vorstadtsiedlung | Familien mit<br>Kindern, div.<br>erwachsene<br>Personen                                            |                                                                                 | Kamera macht<br>hauptsächlich<br>Schwenkfahrten |
| 1. Subsequenz<br>13:05-13:19                                                  |                                                               | Abstrakte<br>laubbewachsene<br>Figur mit Wunde<br>auf der Hand                                     | Rapperstimme<br>kommt dazu,<br>Hall/fade-out,<br>Überleitung<br>kündigt sich an |                                                 |
| <b>Sequenz Nr. 8: 13:20 – 14:08 (5 Schnitte) („Dreams“)</b>                   |                                                               |                                                                                                    |                                                                                 |                                                 |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>13:20 – 14:08                                       | Urbaner Raum:<br>Tiefgarage,<br>Wohnraum                      | Bewegungschor (12<br>Frauen*), Solange,<br>tanzende<br>Frauen*gruppe,<br>Frau mit<br>Kristallkugel |                                                                                 |                                                 |
| 1. Subsequenz<br>13:20-13:54                                                  | Tiefgarage/Büroähnliches Gebäude                              | Bewegungschor                                                                                      | Unterwasser-<br>Tiefdruck-<br>Sound,<br>Basswummern                             | Symmetrie                                       |
| <b>Sequenz Nr. 9: 13:54 – 14:17 („Nothing Without Intention (interlude)“)</b> |                                                               |                                                                                                    |                                                                                 |                                                 |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>13:54 – 14:17                                       | Wohnraum,<br>Urbaner Raum                                     |                                                                                                    |                                                                                 |                                                 |

| Minute                                                        | Ort                                                                                        | Personen                                                                                                                                                                                                                                              | Sound                                                                                                           | Beobachtungen                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Subsequenz<br>13:54-14:02                                  | Wohnraum, im Bett                                                                          | Solange, eine weitere Frau*                                                                                                                                                                                                                           | Einzählen „six-seven-eight“ auf ihre Tanzbewegungen abgestimmt                                                  | Webcam-Aufnahmen                                                                                                   |
| 2. Subsequenz<br>14:02-14:14                                  | Urbaner Raum/Tiefgarage                                                                    | Tanzende Frauen* mit blonden Perücken, Solange mit blonder Perücke                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                 |                                                                                                                    |
| 3. Subsequenz<br>14:14-14:17                                  | Wohnraum                                                                                   | Frau* mit Kristallkugel                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                 | Referenz zu Ritual von Florida Water: Frau spricht „Do nothing without intention“                                  |
| <b>Sequenz Nr. 10: 14:18 – 18:14 (68 Schnitte) („Almeda“)</b> |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                 |                                                                                                                    |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>14:18 – 18:14                       | Urbaner Raum mit Straßen/Hochhäusern/leeren Bürogebäuden/Parkplätzen<br>Undefinierter Raum | Solange, div. Bewegungschöre, zwei Frauen* in Schlangenledermantel, Mann* mit Glasperlenkrone, Poledancerin*, div. Frauen*gruppen: im Brunnen, mit geflochtenen Haaren, mit schwarzen Lederoutfits, Mann* in schwarzem Daunenmantel, Mann* mit Grillz | Chopped'n'screw Rhythmus, verzerrte Klänge, traumartig<br><br>Empowernde Lyrics: Aufzählungen mit „brown/black“ | Montagegewitter, ständiger, rhythmischer Wechsel zwischen den verschiedenen Schauplätzen, Power-Posing der Figuren |

| Minute                                                                 | Ort                                                       | Personen                                                                                                                                                     | Sound                                       | Beobachtungen                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sequenz Nr. 11: 18:15 – 21:29 (33 Schnitte) („Time (is)“)</b>       |                                                           |                                                                                                                                                              |                                             |                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>18:15 – 21:29                                | Naturraum:<br>Koppel/<br>Rundtheater                      | div. Bullenreiter<br>(ca. 11), Reiter auf<br>zwei Pferden, zwei<br>Reiter im schnellen<br>Galopp, weißer<br>Cowboy mit Lasso,<br>evtl. Solange von<br>hinten |                                             | Veränderung zu<br>vorherigen<br>Bildern:<br>Bullenreiter in<br>Rundtheater<br>anstelle der<br>Prozessions-<br>gruppe<br>Weißer und<br>Schwarzer<br>Cowboy in<br>Dompteur-<br>Kleidung mit<br>Lasso |
| 1. Subsequenz<br>18:15-20:03                                           |                                                           |                                                                                                                                                              | Sanfte<br>Klavierakkorde,<br>Ruhe kehrt ein |                                                                                                                                                                                                    |
| 2. Subsequenz<br>20:03-20:27                                           |                                                           |                                                                                                                                                              | Baut sich<br>rhythmisch<br>wieder auf       | Schneller<br>werdende<br>Schnitte auf<br>beschleunigende<br>Musik                                                                                                                                  |
| 3. Subsequenz<br>20:28-21:29                                           | Rundtheater                                               | Prozessionsgruppe                                                                                                                                            | Noch<br>dynamischer                         | Schlüsselmoment:<br>Prozessions-<br>gruppe im<br>Rundtheater<br>werden nun beim<br>Bewegungen<br>ausführen gezeigt                                                                                 |
| <b>Sequenz Nr. 12: 21:30 – 22:40 (37 Schnitte) („My Skin My Logo“)</b> |                                                           |                                                                                                                                                              |                                             |                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>21:30 – 22:40                                | Urbaner Raum:<br>Vorortsiedlung,<br>Naturraum:<br>Feldweg | div. Reiter:innen,<br>Cowboys                                                                                                                                | rhythmisch                                  | Kurz, dynamisch,<br>Montage                                                                                                                                                                        |

| Minute                                                                                         | Ort                                                                  | Personen                                    | Sound                                                                            | Beobachtungen                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sequenz Nr. 13: 22:41 – 23:12 (9 Schnitte) („We Deal With The Freakin‘ (intermission)“)</b> |                                                                      |                                             |                                                                                  |                                                                                          |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>22:41 – 23:12                                                        | Surrealer Raum,<br>fiktiver Raum                                     | Solange, Frau* in<br>eingebledetem<br>Video | Synthesizer<br>Sounds,<br>Kosmisch                                               | Hat<br>Zwischenspiel-<br>Charakter,<br>verhandelt<br>Themen um<br>Spiritualität          |
| <b>Sequenz Nr. 14: 23:12 – 23:52 („Jerrod“)</b>                                                |                                                                      |                                             |                                                                                  |                                                                                          |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>23:13 – 23:52                                                        | Undefinierter Raum                                                   | Kristallfigur,<br>Solange                   |                                                                                  |                                                                                          |
| <b>Sequenz Nr. 15: 23:52 – 25:18 (58 Schnitte) („Binz“)</b>                                    |                                                                      |                                             |                                                                                  |                                                                                          |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>23:52 – 25:18                                                        | Wohnraum: div.<br>Zimmer                                             | Solange, 1 Tänzerin                         |                                                                                  | TikTok-<br>Charakter,<br>schnelle Schnitte,<br>Diy-Ästhetik, Lo-<br>Fi Ästhetik          |
| <b>Sequenz Nr. 16: 25:19 – 26:58 (9 Schnitte) („Beltway“)</b>                                  |                                                                      |                                             |                                                                                  |                                                                                          |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>25:19 – 26:58                                                        | Schwarzer Raum<br>mit<br>symmetrischem,<br>wechselndem<br>Lichtspiel | -                                           | Kosmische<br>Synthesizer-<br>Klänge passen<br>zu den<br>schwirrenden<br>Lichtern | Keine Menschen,<br>Texteinblendung,<br>Referenz:<br>Wegbeschreibung<br>zu „Prairie View“ |
| <b>Sequenz Nr. 17: 26:59 – 27:13 (3 Schnitte) („Exit Scott“)</b>                               |                                                                      |                                             |                                                                                  |                                                                                          |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>26:59 – 27:13                                                        | Undefinierter<br>Raum, Wiese bei<br>Nacht                            | Kristallfigur,<br>Solange                   |                                                                                  | Zwischenspiel-<br>Charakter                                                              |
| <b>Sequenz Nr. 18: 27:13 – 27:59 (10 Schnitte) („Exit Scott“)</b>                              |                                                                      |                                             |                                                                                  |                                                                                          |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>27:13 – 27:59                                                        | Urbaner Raum bei<br>Nacht: Straße                                    | Reiter                                      |                                                                                  | Sternenbilder,<br>Astrologie,<br>Cowboys,<br>Weltraum                                    |

| Minute                                                                         | Ort                                                                     | Personen                                                                                            | Sound                              | Beobachtungen                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Subsequenz<br>27:26-27:59                                                   |                                                                         |                                                                                                     | Steigerung,<br>Chorgesang          |                                                                                       |
| <b>Sequenz Nr. 19: 28:00 – 31:05 (17 Schnitte) („Sound Of Rain“)</b>           |                                                                         |                                                                                                     |                                    |                                                                                       |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>28:00 – 31:05                                        | Animation: runder Theaterbau,<br>Urbaner Raum: Vorstadtsiedlung         | div. männliche* (nackte) Tänzer, brennende Tänzerfigur                                              | Kosmische Synthesizer-Klänge       | Abstrakte Traumwelt steht im Kontrast zu den restlichen Bildern, Wimmelbild-Charakter |
| 1. Subsequenz<br>30:27-31:05                                                   | Überführung der Computerwelt in reales Setting: Überlagerung der Bilder |                                                                                                     |                                    |                                                                                       |
| <b>Sequenz Nr. 20: 31:06 – 31:28 (3 Schnitte) („Not Screwed! (interlude)“)</b> |                                                                         |                                                                                                     |                                    |                                                                                       |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>31:06 – 31:28                                        | Urbaner Raum, Galerieraum, Rundtheater                                  | Zwei Kinder mit Sonnenbrillen, ein Kind mit Trophäen, Solange, Kristallfigur mit entblößtem Gesicht |                                    | Referenz zum Raum vom Beginn, Kreis scheint sich zu schließen                         |
| <b>Sequenz Nr. 21: 31:29 – 33:14 (13 Schnitte) („I’m A Witness“)</b>           |                                                                         |                                                                                                     |                                    |                                                                                       |
| <b>Gesamte Sequenz</b><br>31:29-33:14                                          | Galerieraum, Rundtheater, undefinierter Raum                            | Solange, Kristallfigur, Prozessionsgruppe                                                           |                                    |                                                                                       |
| 1. Subsequenz<br>31:28-32:28                                                   | Galerieraum Raum, Rundtheatertheater                                    | Solange, Prozessionsgruppe                                                                          |                                    |                                                                                       |
| 2. Subsequenz<br>32:28-32:34                                                   | Undefinierter Raum                                                      | Solange im Kristalloutfit                                                                           | Musikalisches Leitmotiv vom Anfang | Starker Verweis auf den Beginn des Videos, räumlich/bildlich wie musikalisch          |
| 3. Subsequenz                                                                  | Galerieraum, Rundtheatertheater                                         | Solange, Prozessionsgruppe                                                                          |                                    |                                                                                       |

| Minute                       | Ort                | Personen      | Sound                                    | Beobachtungen |
|------------------------------|--------------------|---------------|------------------------------------------|---------------|
| 4. Subsequenz<br>32:54-33:14 | Undefinierter Raum | Kristallfigur | Musikalisches<br>Leitmotiv vom<br>Anfang |               |