

## Ich sehe Musik. Bildwelten der Rausch- und Horrorfilme in Electroclips

Patrick Kruse (Kiel)

### Abstract

Die Struktur moderner Videoclips ist nicht neu. Schon im 16. Jahrhundert versuchte man mit Instrumenten wie dem *optischen Cembalo* Optisches und Akustisches zu koppeln. Seit über einem halben Jahrhundert versuchen Künstler folglich Bild und Musik zu vereinen. Besonders in den so genannten Konzept-Videos der elektronischen Musik, bei denen Bild und Ton eine Synthese eingehen und die Musik *sichtbar* gemacht wird, steht der Satz „Ich sehe Musik“ Pate für die Übersetzung der Musik in Bilder. Neben dem Verschwinden des Interpreten aus dem elektronischen Musik-Video ist die Inszenierung von Körperlichkeit ein Thema der Electroclips – Körper werden häufig in Rückgriff auf die Bilderwelten des Horror- und Rauschfilms visualisiert: dekonstruiert und deformiert. Dies hängt mit den ideologischen Implikationen der elektronischen Musik zusammen, die sich scheinbar am präzisesten innerhalb dieser Bilderwelten artikulieren lassen. Wie dies geschieht, soll hier anhand von Beispielvideos untersucht werden.

### 1. Intro

Die Ursprünge der heutigen Videoclips reichen bis ins 16. Jahrhundert und Instrumenten wie der *perspektivischen Laute* oder dem *optischen Cembalo* zurück, mit denen man Optisches und Akustisches koppelte. Damals wie heute galt das künstlerische Interesse also der Visualisierung von Musik. Heute ist das nichts Besonderes mehr: Musikvideos verschiedenster Art laufen 24 Stunden am Tag auf diversen Fernsehkanälen oder sind im Internet auf einschlägigen Seiten wie [myspace.com](http://myspace.com) oder [youtube.com](http://youtube.com) verfügbar.

Trotz der künstlerischen Möglichkeiten des Mediums liegt der Hauptaspekt von Musikvideos heute in der Vermarktung der Interpreten. Das Prinzip des Sichtbarmachens von Musik, das ihnen zugrunde liegt, wird nur noch selten angewandt. Der Großteil der ausgestrahlten Musikvideos lässt sich daher als Performance-

Video klassifizieren, also als ein Werk, das „den oder die Musiker bei der Ausübung ihres ‚Berufs‘“ (Menge 1990, 191) zeigt. Hier ließe sich der Satz „Ich sehe Musik“ als freie Übersetzung von Musikvideo nur schwerlich anwenden.

Anders ist es bei den sogenannten Konzept-Videos, bei denen Bild und Ton eine Synthese eingehen und die Musik *sichtbar* gemacht wird. Diese Gruppe von Videoclips ist sehr häufig im Bereich der elektronischen Musik zu finden, in der ein Trend weg vom Performance- hin zum Konzept-Video auszumachen ist:

Der Körper scheint sich aus der Performance zurückgezogen zu haben [...]. Welche Erklärungen gibt es dafür? Der Körper als Grab der Seele? Oder ist es der lange gehegte Wunsch des mit seinem Körper unzufriedenen Menschen, ein vollkommenes technisches Wesen zu werden?

Es ist in meinen Augen zuallererst die Unfähigkeit, die Möglichkeiten des neuen Mediums Computer in der Welt der Musik adäquat umzusetzen und zu einer Ausdrucksform zu finden, die menschliche Gefühle so zu artikulieren vermag wie jemand, der auf einer Violine spielt. (Dahlke 2005, 45)

Der von Kurt Dahlke angesprochene *Rückzug des Körpers* darf allerdings nicht als das Fehlen jeglicher Körperlichkeit in Elektroclips gesehen werden, sondern lediglich als Abwesenheit des Star-Körpers, des Interpreten, so wie man ihn aus den Performance-Videos kennt. Körper sind im Elektroclip durchaus zu finden: deformiert, zerstört, kybernetisiert.<sup>1</sup>

Doch unabhängig davon, ob Elektroclips von Körpern besiedelt sind oder nicht, ist auszumachen, dass dieser Musikstil seine Musik häufig in Rückgriff auf die Bilderwelten des Horror- und Rauschfilms visualisiert.<sup>2</sup> Um die Aussage bzw. Ideologie der elektronischen Musik zu verbildlichen, werden daher Konzepte der visuellen Musik und der Synästhesie zur Anwendung gebracht.

## 2. Augenmusik – Visuelle Musik – Synästhesie

Wie die Überschrift andeutet, geht es um die Verbindung von Bild und Ton, um das Sehen von Tönen, um Verbildlichung: visuelles und akustisches Material gehen eine Koppelung ein, ergänzen sich und erreichen so, was die beiden Ebenen getrennt nicht erreichen würden. Diese synästhetischen Konzepte, die in den modernen Musikvideos aufgegriffen werden, sind nicht neu, sondern reichen weit zurück:

---

<sup>1</sup> Man denke nur an *MONKEY DRUMMER* (USA 2000, Chris Cunningham), in welchem von dem ursprünglichen Menschen nur die Arme als Teile eines Mensch-Maschine-Hybrids zu sehen sind.

<sup>2</sup> Zur Ähnlichkeit der Darstellungsformen von Rausch- und Horrorfilmen siehe auch Wulff, Hans J. / Kruse, Patrick (2006): *Andere Zustände - Psychonauten im Kino*. In: Jaspers, Kristina / Unterberger, Wolf (Hrsg.) (2006): *Kino im Kopf. Psychologie und Film seit Sigmund Freud*. S. 107-113.

Der Traum eine Farbmusik für das Auge zu schaffen, die der tonalen Musik für das Ohr entspricht, datiert mindestens bis zu Pythagoras und Aristoteles in die Antike zurück – sicherlich wird man die Videoclips von heute als letzte künstlerische Apotheose dieses Traums ansehen können. (Moritz 1987, 17)

Aus diesem Traum heraus entwickelt man im 16. Jahrhundert Farb-Musik-Maschinen<sup>3</sup>, die gleichzeitig optische und akustische Reize vereinigen. Im 19. Jahrhundert folgen dann Farborgeln, der Trickfilm<sup>4</sup> und später die visuelle Musik:

»Visuelle Musik ist eine dynamische Kunstform, in der Visuelles und Musik kombiniert werden, wodurch eine Interaktion zwischen den beiden Bestandteilen stattfindet«, lautet die offizielle Definition der Visual Music Alliance in Californien. Sie wäre auch die ideale Definition für die populären Musik-Videos. (Weibel 1986, S. 35)

Einer der Pioniere dieser Kunstform, der Avantgardist Oskar Fischinger, zog 1936 nach Hollywood um seine Vision eines abendfüllenden Visual Music-Films zu verwirklichen und arbeitete 1939-1941 an Walt Disneys Trickfilm *FANTASIA* (USA 1940, James Algar, Samuel Armstrong) mit. Diese Mitarbeit belegt die fortschreitende Entwicklung des Visual Music-Films und deren Einfluss auf das Hollywood-Kino.

Fischingers Arbeit beeinflusste u.a. die Brüder Whitney, die von der spirituellen Wirkung der Bilder fasziniert waren. Mit ihren psychedelischen Filmen wie *YANTRA* (USA 1957, James Whitney), *LAPIS* (USA 1966, James Whitney) schufen sie einen visuellen Grundstein für spätere Musikvideos:

Die Drogenfarbenträume der 60er Jahre fanden ihre technische Proliferation in den Video-Farbträumen. Die televisive Farbe, das heißt, die Möglichkeit der elektronischen Manipulation nicht nur der Farbfläche wie im Kino, sondern jedes einzelnen Punktes des Bildschirm-Farbfeldes, gehört ja zu den größten ästhetischen Errungenschaften der digitalen Video-Kultur. Die halluzinatorischen Farbveränderungen der Rockvideos sind in ihrer Wirkung Drogenerfahrungen vergleichbar, mit dem Unterschied, daß erstere steuerbar sind. Manche Musik-Videos sind also digitale Drogensimulation. (Weibel 1986, S. 35)

In direkter Beziehung zum Avantgardefilmen und seinen beschriebenen Ausformungen steht auch das Musikvideo. Besonders im Bereich der Konzept-Videos werden Techniken der visuellen Musik wieder aufgegriffen und verarbeitet und erzeugen im Visuellen Bedeutungen, die über die Musik hinausgehen, indem sie Musik und Text bildlich erweiterten bzw. ergänzten. Konzept-Videos – besonders im Bereich der elektronischen Musik - verfolgen das gleiche Ziel wie John Whitney in den 60 Jahren: eine visuelle Kunst zu schaffen, die so aussieht wie Musik klingt (Weibel 1986, S. 35). Das Resultat der Koppelung bzw. Symbiose von Musik und Bild, die in modernen Elektronik-Clips auftritt, scheint am besten mit dem Begriff der

<sup>3</sup> Wie z.B. die Perspektivlauten von Giuseppe Arcimboldi.

<sup>4</sup> Diese Art des Trickfilms wurde auch *direct animation* genannt und ist nicht mit Zeichentrickfilmen zu verwechseln, wie man sie aus dem Kino kennt. Die Künstler arbeiteten direkt mit dem Filmträger, auf den sie ihre Bilder ritzen, malten, klebten usw. Diese Art des Films reichte von erzählenden bis zu hochgradig abstrakten Werken und war aufgrund seiner Produktionsweise ungemein preiswert.

visuellen Musik beschreibbar zu sein. Bild und Musik sind auf einander abgestimmt, von einander abhängig und beeinflussen einander. Es geht im weitesten Sinne nicht um die Bebilderung von Musik, sondern um die *Versinnbildlichung*<sup>5</sup> von Musik.

Ein Musikvideo, das in direkter Tradition dieser Entwicklung steht, ist *STAR GUITAR* (USA 2002, Michel Gondry) von den Chemical Brothers unter der Regie von Michel Gondry.<sup>6</sup> Jeder Ton der Instrumente, die man hört, kann man im Video auch visuell in Form von Zügen, Bäumen, Häusern, Menschen etc. erfassen, so wird z.B. die Hihat der Drums in Anordnung und Größe der Schornsteine zu Beginn des Videos visualisiert. Und selbst Änderungen der Melodie schlagen sich in der dargestellten Landschaft nieder. In diesem Video wird Musik sichtbar gemacht und wirkt direkt als konstruierendes Moment der Diegese - ohne Musik kein Bild.

### 3. Konzeptvideos und elektronische Musik

Während der Primat des Performance-Videos auf dem musikalisch agierenden Interpreten liegt, sei es bei einer Performance auf der Bühne oder im Studio, mit Realitätsbezug, in der Kulisse oder ohne jeglichen Bezugsrahmen (vgl. Menge 1990, 191), konzentrieren sich Konzept-Videos auf etwas anderes. Aber wie lassen sich die Darstellungsformen von Konzeptvideos beschreiben?

Johannes Menge schlägt folgende Einteilung vor:

- narrative Clips: zeigen eine Story mit erkennbarem Handlungsablauf
- situative Clips: zeigen Handlungselemente, die nicht narrativ aufeinander bezogen, sondern segmentartig aneinandergereiht erscheinen
- illustrierende oder illustrative Clips: zeigen Sachverhalte oder im Song behandelte Gefühle anhand von Beispielbildern, die eng an den Songtext angelehnt sind (1990, 195)

Dabei ist es möglich, dass auch in den Konzept-Videos der Interpret dargestellt wird. Allerdings wird er in diesem Fall nicht beim Musizieren gezeigt. Auch sind Mischformen nicht auszuschließen – diese sollen allerdings nicht Thema dieses Beitrags sein.

Wie bei der Performance sind auch die konzeptuellen Darstellungsweisen von den folgenden Faktoren abhängig: vom Musikstil des Videos und von der „Person des Interpreten, die immer auch Repräsentant des von ihr vertretenen Musikstils in einer besonderen individuellen und personenspezifischen Ausprägung ist“ (Menge 1990, 198).

<sup>5</sup> Versinnbildlichung bezeichnet hier die Transformation der Bedeutung der Musik ins Bildhafte.

<sup>6</sup> online: <http://video.google.com/videoplay?docid=-6251120876835401587> (Stand 10.09.2008)

Der Musikstil ist eine genrespezifische Ausdrucksform und somit bestimmten Regeln und sozialen und visuellen Codes unterworfen. Verschiedene musikalische Stile unterscheiden sich nicht nur in ihren musikalischen Mitteln, sondern auch in den Ausprägungen einer musikalischen Szene, wie Mode, soziale Räume, Handlungsschemata (Menge 1990, 199) usw. Diese Merkmale schlagen sich auch in der visuellen Umsetzung eines Songs in einem Musikvideo nieder und erklären die bevorzugte Form des Konzept-Videos innerhalb der elektronischen Musik.<sup>7</sup>

In diesem Beitrag sollen die Videos *MONKEY DRUMMER* (USA 2000, Chris Cunningham) und *COME TO DADDY* (USA 1997, Chris Cunningham) vom Elektromusiker Aphex Twin und *SECOND BAD VILBEL* (USA 1995, Chris Cunningham) von der Elektroformation Autechre als Beispiele dieses musikalischen Genres dienen.

Anhand dieser Videos soll auf die Koppelung von Bild und Ton eingegangen werden, genauer: auf die Art und Weise wie Musik – ganz in der Tradition des Avantgardefilms und synästhetischer Konzepte – visualisiert wird. Zudem soll aufgezeigt werden, wie sich Elektroclips in der bildlichen Darstellung der Musik, dem ästhetischen Fundus des Horror- und Rauschfilms bedienen.

#### 4. Musik sehen

Das erste Beispiel bildet das Video *MONKEY DRUMMER*, eine Videoinstallation des Regisseurs Chris Cunningham unter Zusammenarbeit mit dem Musiker Aphex Twin.<sup>8</sup> Was man hört, ist der Song *MT SAINT MICHEL + SAINT MICHAELS MOUNT*, der 10. Track auf dem Aphex Twin – Album *DRUQKS*. Was man sieht, ist eine mechanisches Affenwesen mit sechs Armen, zwei Beinen, einem Drumstick im Genitalbereich und einem kleinen künstlichen Affenkopf. Diese Auswüchse kontrollieren jeweils einen Teil des im Song benutzten Drumkits, werden aber zusätzlich von rein mechanischen Anbauten unterstützt. Seitlich des Bildausschnitts mit dem mechanischen Affenwesen sind Wellendarstellungen der Ton-Frequenzen zu sehen. Die gezeigten Körperteile gehören dem Drummer Sigtryggur Baldursson der isländischen Band *The Sugarcubes* und sind durch Tricktechnik mit dem mechanischen Gerüst verwachsen.

Mit dieser visuellen Darstellung erschafft Cunningham eine Versinnbildlichung des Sounds:

Nur die phantastische Mechanik eines künstlichen Körpers kann den Klang noch visuell repräsentieren. Denn die hochkomplexe digitale Breakbeat-Architektur der Musik wäre von einem echten Drummer manuell gar nicht reproduzierbar. (Karnik 2005, 85)

<sup>7</sup> Dies bestätigt auch Michaela Pfadenhauer, die schreibt, dass im Bereich der elektronischen Musik Konzept-Darstellungen, also die Visualisierung eines *Textes*, den Performance-Darstellungen vorgezogen werden (1999, 295).

<sup>8</sup> online: <http://video.google.com/videoplay?docid=9022313791239280767> (Stand 10.03.2010)

Die Konstruktion des Hybridwesens aus Mensch und Affenmaschine, das einem Horrorfilm entstammen könnte, verweist direkt auf die Konstruiertheit der Musik. Nicht nur, dass das Video die Komplexität der musikalischen Struktur visualisiert, es geht auch auf die Verbindung von Mensch und Maschine ein, die diese Musik erst möglich macht. Die Frequenzwellendarstellungen links und rechts ergänzen das Bild und visualisieren zeitgleich, welche Frequenzen während des Songs real das Ohr des Rezipienten erreichen.

Das Körperbild, das dieses Video inszeniert, ist eng am Körperbild des Horrorfilms gehalten. Cunningham zeigt einen dekonstruierten, transformierten, technologisierten Körper, der einzig der Darstellung der Musik dient. Er tastet damit die Furcht vor der Unversehrtheit des authentischen Körpers an und präsentiert dem Zuschauer sein Ergebnis eines sadistischen Zerstückelungsaktes im Dienste der Musik (vgl. Reiß 1990, 98).

Das zweite Beispiel bildet das Video zum Aphex Twin-Song COME TO DADDY<sup>9</sup> ebenfalls von Regisseur Chris Cunningham. In diesem Elektroclip liegt wieder eine starke Musik-/Bild-Koppelung vor. Dies wird besonders gegen Ende des Clips deutlich. Es „dominiert ein formalistisches Prinzip, das sich in dem nicht-expressiven Tanz, den Blitzschnitten, der Verflüchtigung einer festschreibbaren Örtlichkeit durch wechselnde Hintergründe und einer perfekten Übereinstimmung zwischen Ton- und Bildrhythmus sowie zwischen den peitschenähnlichen Sounds und den Bildern von geschleuderten Wasserperlen äussert“ (Meteling 2004, online-Quelle). Die Bildebene des Videos ist von technischen Störungen durchzogen, die ihre Entsprechung bzw. ihren Ursprung im schmutzigen und vom Schema abweichenden Beat haben. Es breitet sich eine „zunehmende inhaltliche und formale Zerstörung aus, die Personen, Identitäten und narrative Strukturen am Ende völlig überlagert und verdrängt“ (Meteling 2004).

Diese Überlagerung ist formaler und inhaltlicher Natur - auf beiden Ebenen kommt es zu einer Zersetzung. Alles löst sich auf. Musik und Video bedienen sich der Ästhetik von Horrorfilmen: Das Video zeigt die Geburt einer Kreatur aus dem Formlosen ins Grotteske, den Übergriff des Phantastischen ins Alltägliche, die ihre Entsprechung in den verzerrten und unangenehmen – fast enervierenden - Geräuschfetzen findet. Begleitet wird diese Szene von einem entrückten Tanz, der Züge des Rauschhaften trägt und in der Auflösung der räumlichen Ordnung der diegetischen Welt durch eine taktgenaue Bild-Montage mündet. Das Ende des Clips ist schließlich als Höhepunkt des Gewaltexzesses der Kinderwesen zu deuten, die alle das Gesicht des Künstlers tragen.

In diesem Beispiel tritt die Versinnbildlichung der Musik durch die Bilder deutlich hervor: Die diegetische Welt und ihre Struktur scheinen direkt aus der Musik geboren worden zu sein. Der kalte, technoide LoFi-Sound der Musik wird durch die Welt der verwitterten Hochhäuser und schmutzigen Hinterhöfe ‘verkörpert’. Die dargestellte Welt und Handlung werden zur Metapher auf die Musik. Die Montage der Bilder, die diese

---

<sup>9</sup> Online: [http://www.youtube.com/watch?v=5Az\\_7U0-cK0](http://www.youtube.com/watch?v=5Az_7U0-cK0) (Stand 10.03.2010).

Welt strukturieren, orientiert sich am Rhythmus des Beats. Das Video zelebriert einen auditiven Exzess, der in einen visuellen Exzess übersetzt wird. Es agiert nach dem Prinzip der Rausch-Arien, welches auf die emotionale Überwältigung des Rezipienten setzt, um ihn – wie das tanzende Wesen aus dem Fernseher – in einen ekstatischen Zustand zu versetzen. So wird die Distanz zwischen dem Rezipienten und dem Dargestellten zum Zusammenbruch gebracht. Der verzerrte Maschinenlärm, zu dem die Musik geworden ist, und der komplexe – fast schmutzige – Rhythmus der Drums, bewirken eine taktgenaue (De-) Montage der dargestellten Welt, deren Inhalte das verstörende Moment der Musik auf bildlicher Eben noch einmal verdoppeln. Augen und Ohren wird multi-modal ein und dieselbe Botschaft vermittelt: Das hier ist das Ende. Als drittes und letztes Beispiel soll der Clip *SECOND BAD VILBEL* von der Elektroformation *Autechre* dienen.<sup>10</sup> Regisseur Chris Cunningham arbeitet in dem Video mit der extremen Synchronisation von Bild und Sound.

Cunningham sagt, er sei davon besessen gewesen, die dargestellten Dinge exakt im Rhythmus der Musik zu bewegen. Dazu eignen sich natürlich besonders gut abstrakte Bilder – hier eine Szenerie aus einem saurier-ähnlichen Roboter und skulptural geformtem Industriematerial, die mit Effekten der digitalen Bildbearbeitung verfremdet und an die Rhythmik der Musik angepasst wird: das Bild als *Slave To The Rhythm*.

[...] So gerät das Bild zur Metapher auf die Musik und umgekehrt. Gerade in solchen Momenten wird Cunningham der eigentlichen Bestimmung von Non-Performance-Videos voll gerecht“ (Karnik 2005, 849).

Cunningham nutzt in Video zu *SECOND BAD VILBEL* erneut die Kategorie des Konzept-Videos – er arbeitet mit abstrakten Bildern, um das bildliche Material dem musikalischen anzugleichen, sie zur Deckung zu bringen und so die Musik zu visualisieren. Das abstrakte, technoide Bildmaterial, das sich – wie auch die Musik – über Teile des Videos in Loops strukturiert, entspricht dem experimentellen und repetitiven Duktus der Musik, die ausschließlich durch elektronische Klangerzeuger (z.B. Roland TR-606, Casio SK1 usw.)<sup>11</sup> entsteht.

Die farbigen Muster sind an die experimentellen Mandala-Filme der Brüder Whitney und an die Visualisierungs-PlugIns von Programmen wie *Winamp* angelehnt, die mit Gestaltungsmitteln des psychedelischen Films arbeiten wie Farb-Projektionen, Stroboskopeffekten und OP-Art-Mustern (den musterähnliche Wiederholung geometrisch-abstrakter Motive).

Die rasche - das eine Mal stakkatoartige, das andere Mal fließende - Abfolge abstrakter Formen im Zusammenspiel mit einer in ihrer Intensität geradezu infernalischen Farbmixtur läßt sich als Versuch

<sup>10</sup> online <http://www.youtube.com/watch?v=-8ZeEHp0afA> (Stand 10.03.2010).

<sup>11</sup> Quelle wikipedia.org unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Autechre> (Stand 10.03.2010).

interpretieren, halluzinogene *Rauschzustände* zu visualisieren, die durch die Zufuhr illegaler Drogen hervorgerufen werden können (Pfadenhauer 1999, 296).

Diese Art der Visualisierung scheint der Versuch zu sein, Befindlichkeiten der Anhängerschaft dieses Musikstils zum Ausdruck zu bringen.

## 5. Outro

Die Liste von Videos, die mit Darstellungsformen des Horror- und Rauschfilmes arbeiten, um die jeweilige Musik zu visualisieren ist leicht weiterzuführen, so sind z.B. die Videos *AFRIKA SHOX* (USA 1999, Chris Cunningham) von Leftfield und *Afrika Bambaataa*, *SMACK MY BITCH UP* (USA 1997, Jonas Åkerlund) von The Prodigy, *COME ON MY SELECTOR* (USA 1998, Chris Cunningham) von Squarepusher, *4 TON MANTIS* (FR 2000, Floria Sigismondi) von Amon Tobin uvm. zu nennen. Sie alle sind Konzept-Videos, die im narrativen, situativen oder illustrativen Kontext Musik zur visuellen Darstellung bringen, indem sie wirbelnde Farben, dekonstruierte, verzerrte und verformte Objekte und Räume, bildliche Darstellungen von Gewalt, Sex und Tod zeigen - sich also der Ikonographie des Horror- und Rauschfilmes bedienen.

Die untersuchten Beispielvideos aus dem Bereich der elektronischen Musik nehmen das Erbe der Farb-Musik-Maschinen und der Visual Music wieder auf und machen die gehörte Musik sichtbar. Das auffällige Fehlen des Interpreten, der Umgang mit dem Körper und dessen Inszenierung in Bilderwelten des Horrorfilms scheint hierbei besonders auffällig und stellt die Frage nach dem Umgang mit dem Konzept der Identität innerhalb dieses Musikgenres in den Raum.<sup>12</sup>

Auch die Verwendung synästhetischer Konzepte, hervorgerufen durch die extreme Koppelung von Bild und Ton, die sich nicht auf den Rhythmus der Montage beschränkt, sondern auf die syntaktische und semantische Ebene auszuweiten ist, und die damit einhergehende Nähe zum psychedelischen Film und dessen rezeptionstheoretischen Ansätzen, scheinen ein fruchtbarer Boden für weitere Analysen zu sein.

---

<sup>12</sup> So tauchen Musiker wie die beiden Mitglieder des Elektro-Duos *Air* nie in ihren Musikvideos auf und der Musiker und Autor *Peter Licht* lässt auf jedem Foto sein Gesicht unkenntlich machen und tritt bei Konzerten mit Papiertüte auf dem Kopf auf.

## 6. Literatur

- Dahlke, Kurt (2005) Die Rehabilitierung des Körpers in der elektronischen Musik. In: *Gendertronics. Der Körper in der elektronischen Musik*. Hrsg. v. club transmediale und Meike Jansen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 45-51.
- Karnik, Olaf (2005) Cunningham & Co. Körperinszenierungen in Elektronikclips. In: *Gendertronics. Der Körper in der elektronischen Musik*. Hrsg. v. club transmediale und Meike Jansen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 76-99.
- Menge, Johannes (1990) Videoclips: Ein Klassifikationsmodell. In: *2. Film- und Fernseh-wissenschaftliches Kolloquium / Berlin '89*. Hrsg. v. Hans J. Wulff und Karl-Dietmar Möller. In Zusammenarbeit mit Norbert Grob und Karl Prümm. Münster: MakS Publikationen, S. 189-200.
- Meteling, Arno (2004) Die Geburt des urbanen Grauens aus dem Musikfernsehen. In: F.LM – Texte zum Film. Nr. 5. online: [http://www.fl-m.de/ausgaben/nr\\_5/meteling\\_cunningham.html](http://www.fl-m.de/ausgaben/nr_5/meteling_cunningham.html)
- Moritz, William (1987) Der Traum von der Farbmusik. In: *Clip, Klapp, Bum: von der visuellen Musik zum Musikvideo*. Hrsg. v. Veruschka Bódy und Peter Weibel. Köln: DuMont, S. 17-53.
- Pfadenhauer, Michaela (1999) Tanz in den Ruinen. Members of Maydays *Sonic Empire*. In: *Viva MTV! Popmusik im Fernsehen*. Hrsg. v. Klaus Neumann-Braun. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 294-306.
- Reß, Elmar (1990) Die Faszination Jugendlicher am Grauen, dargestellt am Beispiel von Horror-Videos. Würzburg: Königshausen u. Neumann.
- Weibel, Peter (1986) Von Vaudeville zu Videoville. In: *Video in Kunst und Alltag. Vom kommerziellen zum kulturellen Videoclip*. Hrsg. v. Gábor Bódy und Veruschka Bódy. Köln: DuMont, S. 24-41.
- Wulff, Hans J./Kruse, Patrick (2006) Andere Zustände - Psychonauten im Kino. In: *Kino im Kopf. Psychologie und Film seit Sigmund Freud*. Hrsg. V. Kristina Jaspers und Wolf Unterberger. Berlin: Bertz+Fischer, S. 107-113.

### Empfohlene Zitierweise

Patrick Kruse: Ich sehe Musik. Bildwelten der Rausch- und Horrorfilme in Elektroclips. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 4 (2010), S. 21-29, DOI: <https://doi.org/10.59056/kbzf.2010.4.p21-29>.

*Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* (ISSN 1866-4768)

Die Inhalte dieses Werks werden unter der Lizenz CC BY 4.0 Creative Commons Namensnennung 4.0 zur Verfügung gestellt. Hiervon ausgenommen ist das Bildmaterial, das abweichenden, in den Bildlegenden spezifizierten Bestimmungen unterliegt.