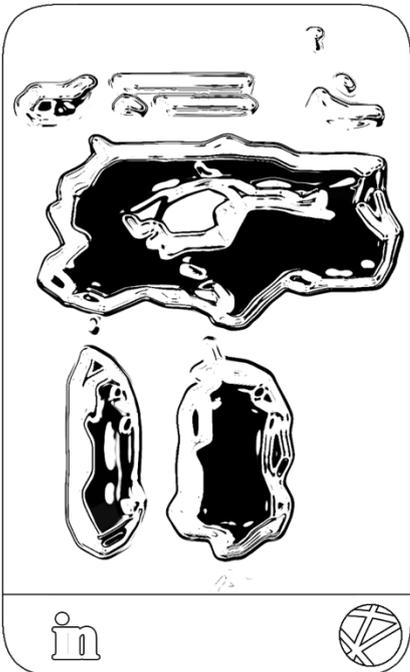
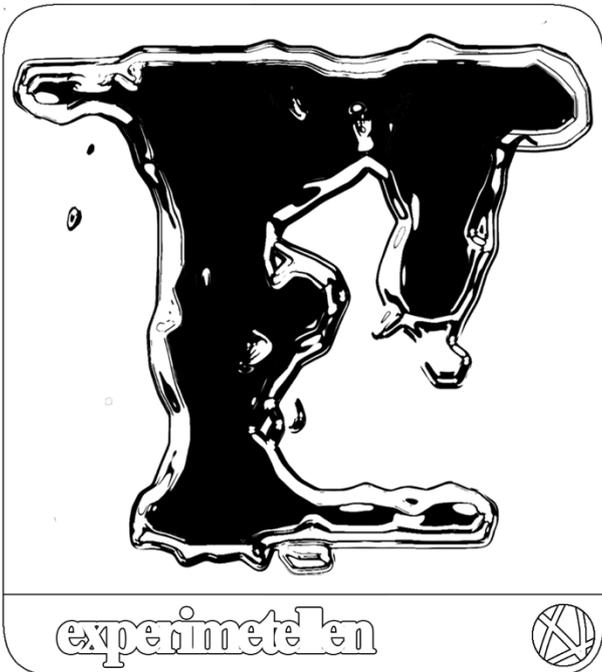




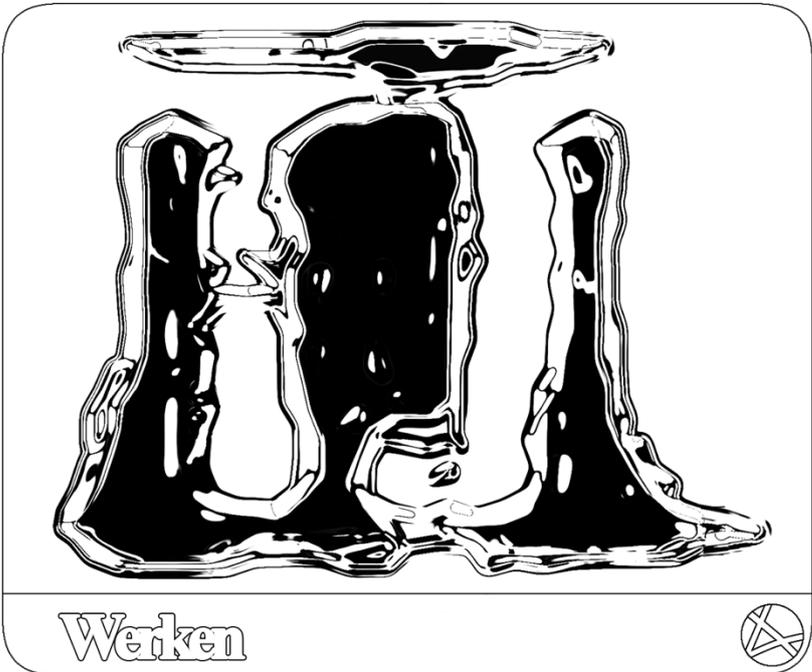
Kohärenz



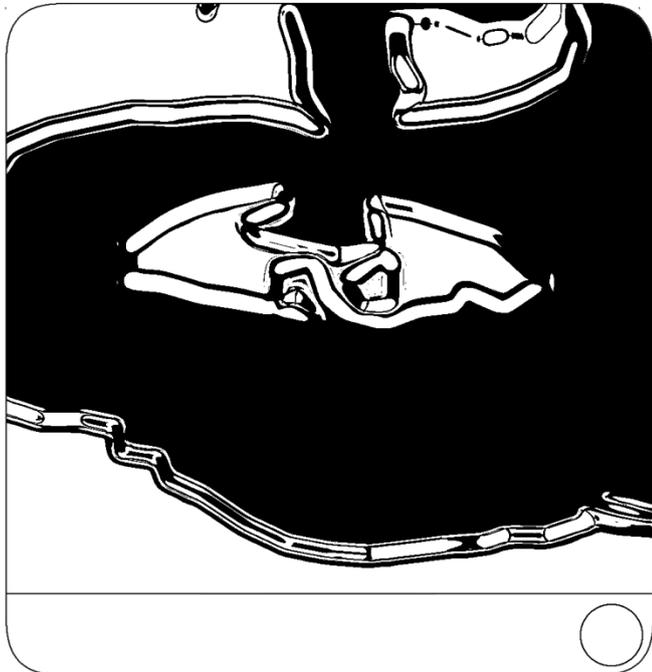
in



experimentelen



Wetken



Kohärenz in experimentellen Werken

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich Medienproduktion

Bachelorarbeit

Henry Brand

CC-Lizenz: CC BY-SA (4.0)

15. September 2022

Erstprüfer: Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Zweitprüfer: Prof. Dipl.-Ing. Rico Dober



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
1 Grundlagen der Kohärenz in Medien	5
2 Experimentelle Werke	6
2.1 Experiment in Form	6
2.2 Experiment in Inhalt	7
2.3 Das versteckte Experiment	9
2.4 Aktiver Konsum - Die Arbeit, um Experimentelles zu konsumieren	9
3 Kohärenz in verschiedenen Medien	10
3.1 Literatur	10
3.2 Musik	11
3.3 Theater	12
3.4 Film	13
3.5 Musikvideo	14
3.5.1 Musikvideos - Vom Fan gestaltet	15
3.5.2 Musik - Zwischen Experiment und Rezipienten	15
3.5.3 Das kommerzielle Musikvideo	16
3.5.4 Konzepte, die Musik befreien	16
3.5.5 Experimentelle Musikvideos	18
4 Praktische Arbeit	19
4.1 Recherche	19
4.2 Geschichte	20
4.3 Künstliche Intelligenz in der Bilderstellung	20
4.4 Stop-Motion Animation	21
4.5 Abstraktionsgrad	21
4.6 Charakterdesign	22
4.7 Farbgebung	22
4.8 Schrift	23
4.9 Weitere Gestaltungsmittel	24
4.10 Umsetzung der Handlung und Gestaltung des Projekts	25
4.11 Fazit – Praktische Arbeit	28
5 Fazit	29
Quellenverzeichnis	31
Selbstständigkeitserklärung	34



Einleitung

Sobald Kunst einem öffentlichen Publikum ausgestellt wird, sollte vorausgesetzt sein, dass die Rezipientinnen und Rezipienten die Möglichkeit haben, derer Handlung oder derer Inhalt zu folgen. Dabei sind sowohl der Ort der Ausstellung oder der Vertreibung als auch das Klientel der zu erwartenden Rezipientinnen und Rezipienten in Betracht zu ziehen.

Der Zusammenhang des Werkes ist immer einer der wichtigsten Faktoren der Kunst. So ist es im Kern die Aufgabe der Künstlerinnen und Künstler verschiedene Techniken oder Elemente zu einem zusammenhängenden Werk zu formen. Verstehen sie die Kohärenz ihrer Werke, können sie schon vor Veröffentlichung Erfolg oder Publikum prognostizieren.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Erzeugung von Kohärenz in experimentellen Werken mit dem Schwerpunkt auf Musikvideos.

Dabei werden zunächst die verschiedenen Aspekte der Kohärenz von künstlerischen Werken untersucht. Wie ist es möglich in Arbeiten, die sowohl in der Produktion als auch im Endprodukt einen in der Ausprägtheit variierenden Grad an Abstraktion und Fluidität aufweisen, eine Handlung zusammenhängend zu erzählen? Welche Mittel werden genutzt, um die Verständlichkeit der erzählten Geschichte zu generieren und dabei einen Interpretationsspielraum zuzulassen? Kann die Künstlerin oder der Künstler das Wissen über die Kohärenz im eigenen Werk nutzen?

In dieser Arbeit wird zuerst der Begriff der Kohärenz in den Medien definiert. Daraufhin werden die Eigenschaften von experimentellen Werken im Allgemeinen untersucht. Anschließend wird Kohärenz in verschiedenen Medien beobachtet, wobei sowohl populäre als experimentelle Werke betrachtet werden. Dabei dienen die verschiedenen Medien als einleitendes Element, um die Kohärenz des Musikvideos besser ergreifen zu können. Der erzählerische Aspekt der verschiedenen Medien soll so auf die Erstellung eines eigenen Musikvideos aufbauen und die verschiedenen Komponenten des Musikvideos einleiten und beleuchten. Abschließend wird die praktische Arbeit in verschiedenen Aspekten erläutert und ebenfalls auf Kohärenz überprüft.



1 Grundlagen der Kohärenz in Medien

Kohärenz ist im Zusammenhang mit Medien der Leitfaden, der den Rezipientinnen und Rezipienten eine Erzählung verständlich macht. Je klarer die Struktur des Werkes ist, desto intuitiver ist es, den Inhalt des Werkes zu verstehen. Grundsätzlich sind dabei die populären Werke entweder generell stringent mit einer klaren Struktur versehen oder die experimentellen Aspekte wurden hinter einer solchen Struktur verborgen. So ist es der Künstlerin oder dem Künstler möglich, auch in populären Werken experimentelle Arbeitsweisen oder Inhalte zu verwenden. In jedem erzählenden Medium wird Kohärenz benötigt, um den Rezipientinnen und Rezipienten eine Struktur innerhalb des Werkes darzulegen, in der sich diese orientieren können. Je loser diese Struktur in ihren verschiedenen Aspekten ist, desto experimenteller und abstrakter ist das dargestellte Werk. Dieses Prinzip lässt sich auf alle Arten der Kunst anwenden. Selbst ein Gemälde oder Foto kann durch verschiedene strukturelle Aspekte eine für die Rezipientinnen und Rezipienten verständliche Geschichte erzählen, ohne Kontext von außerhalb zu benötigen.

Kohärenz kann nur bedingt objektiv dargestellt werden, da auch immer die individuelle Wahrnehmung der Rezipientinnen und Rezipienten beachtet werden muss. So kann ein Werk für den Künstler oder die Künstlerin selbst schlüssig erscheinen, aber von einzelnen Rezipientinnen und Rezipienten oder der breiten Öffentlichkeit nicht verstanden werden. Aus diesem Grund sollte die Kohärenz nicht als wertender Faktor von Kreativität verwendet werden, sondern eher ein Hilfsmittel für Künstlerinnen und Künstler sein, die versuchen eine Verbindung zum Publikum zu schaffen.

In Medien, die zur Gewinnmaximierung und größtmöglichen Reichweite produziert werden, ist die Kohärenz einer der wichtigen Faktoren für Erfolg. Das wird besonders deutlich, wenn betrachtet wird, wie sehr Trends und Neuheiten den populären Markt beeinflussen und verändern. Sobald ein riskantes Projekt, entgegen der etablierten Meinung Erfolg hat, wird die Idee von einer Vielzahl von anderen Produktionen übernommen. So wird ein solches Projekt unter Umständen selbst zum neuen industriellen Standard. Dabei sind in den letzten Jahren sowohl den Markt öffnende als auch den Markt schließende Entwicklungen zu beobachten. So ist beispielsweise die popkulturelle Aufnahme von Synthesizern in der Musik eine Entwicklung, die zwar zwischenzeitlich das Klangbild der Popmusik erweiterte, aber langfristig andere Klangerzeuger und Produktionsarten verdrängte. Gerade im Zuge der Digitalisierung wurde so im kommerziell geleiteten Musiksektor auf die kostengünstigeren Produktionsprozesse vertraut.

Die Künstlerinnen und Künstler müssen sich also dem Umfeld bewusst sein, dem das Werk distribuiert werden soll. Populärmedien haben eine deutlich striktere Bindung zur Kohärenz als es bei experimentellen Werken der Fall ist.

2 Experimentelle Werke

Experimentelle Werke sind die treibende Kraft des medialen Fortschritts. Allerdings finden sie oft gar nicht oder erst später kommerziellen oder populären Erfolg. Häufig finden gerade Werke, die das Experiment übernehmen und in ein kohärentes Korsett einsetzen, Erfolg und erzeugen so den popkulturellen Wandel, der mit einem kleineren experimentellen Werk begonnen hat. Einige solcher Beispiele werden im Folgenden dargebracht und auf die fehlende Kohärenz in dem jeweiligen zeitlichen und kulturellen Kontext untersucht.

2.1 Experiment in Form

Die Form von Medien ist einer der Eckpfeiler, die das Experimentieren zulassen und in bestimmten Fällen auch benötigen. In diese fließen sowohl die zeitliche als auch die ästhetische Gestaltung hinein.

Oft wird ein solches Experiment durch begrenzte finanzielle Möglichkeiten benötigt. Die Anfänge des amerikanischen Hip-Hops lassen sich zum Beispiel darauf zurückführen, dass der Besitz von Instrumenten in der afroamerikanischen Gemeinde in den 70er Jahren nur die Ausnahme war. Musikerinnen und Musiker dieser Demografie mussten sich daraufhin anderer Wege bedienen, um sich musikalisch ausdrücken zu können. Es dauerte Jahre, bis 1979 die Single „Rapper’s Delight“¹ der Sugarhill Gang mit mehr als zwei Millionen verkauften Tonträgern den Weg des Hip-Hops in den Mainstream ebnete.²

Die Anfänge von technischen Neuerungen sind ebenfalls Auslöser von formalen Experimenten. So führte beispielsweise der technische Fortschritt im Filmgeschäft zu sich verändernden Werken und formalen Experimenten, die nötig waren, da der kreative Raum, den die Neuerungen kreiert hatten, noch nicht erforscht war. Der Stummfilm erforderte übertriebene Gesten und Texteinblendungen zur Disposition, deren Funktion durch die Einführung von Ton mit Sprache umgesetzt werden konnte. Während die großen Gesten der Schauspielkunst als ästhetisches Mittel dienten, waren die Einblendungen ein nicht zu vermeidendes Übel, das oft der Immersion der Rezipientin oder des Rezipienten schadete.³

Für die Musik auf Datenträgern waren es die Aufnahme- und Produktionstechniken, die genreübergreifend Musik veränderten und Experimente ermöglichten oder benötigten. Die Aufnahme mit Tonbändern ermöglichte nur eine begrenzte Anzahl an Tonspuren, die der

¹ The Sugarhill Gang: Rapper’s Delight: Sugar Hill Records, 1979

² Vgl. Mikos, Lothar; Androutsopoulos [Hrsg.]: HipHop: Globale Kulturen – Lokale Praktiken: transcript Verlag, Bielefeld, 2005, S. 65

³ Vgl. Schnell, Ralf: Medienästhetik: Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen: Verlag J.B. Metzler, Stuttgart, Weimar, 2000, S. 94

Masterfassung beigefügt werden konnte. In diesem technischen Rahmen versuchten die Künstlerinnen und Künstler der damaligen Zeit die Grenzen zu erkunden und in diesen zu experimentieren. Digitale Produktionen sind heute nur noch durch die Rechenleistung des Computers und Limitierungen der jeweiligen Produktionsprogramme eingeschränkt. Die kreativen Möglichkeiten dieser Programme übersteigen so die älteren Techniken um ein Vielfaches. Da die digitale Produktionstechnik die Kosten der Musik deutlich senken konnte, wurde die experimentelle Musik im Vertrieb von den popkulturellen Zwängen der Produktionsfirmen gelöst. Im Zeitalter des Internets sind diese technischen Veränderungen zwar nicht mehr so monumental wie der Sprung von Stumm- zu Tonfilm, dafür sind die Entwicklungen im kleinen Rahmen beschleunigt. Phänomene, Plattformen und Techniken können innerhalb von kürzester Zeit zum Standard werden und genauso abrupt wieder in Vergessenheit geraten. Am Beispiel der Videoplattform *Vine*, die 2013 erschienen ist, wird die Schnelllebigkeit der meisten Internetmedien aufgezeigt. Die Nutzerinnen und Nutzer haben nur sechs Sekunden, um ihre intendierte Botschaft zu vermitteln. Dieses unerforschte Format brachte auch neue Erzählweisen und damit verbundene Experimente.

2.2 Experiment in Inhalt

Nicht nur verschiedene Möglichkeiten der technischen Informationsübermittlung erfordern das Entstehen von experimentellen Werken, auch der Inhalt wird und wurde durch verschiedene gesellschaftliche Werte und Normen eingeschränkt. Ein Beispiel dafür ist die Entwicklung vom Spätmittelalter zur Frühmoderne. Die Kunst fing an sich abzugrenzen und galt gleichzeitig als Kontrast zur aufstrebenden Wissenschaft, da sich Kunst mehr und mehr der freien Darstellung von Inhalten öffnete und nicht mehr ausschließlich als Mittel zur Darstellung der Außenwelt genutzt wurde. „Das Kunstsystem gewann damit die Möglichkeit einer fiktionalen Konstruktion von Welt unter Streichung religiöser, moralischer und didaktischer Bestimmungen.“⁴ So kann einer Arbeit nie ein definitives Prädikat als experimentelles Werk verliehen werden, ohne den zeitlichen Kontext zu betrachten. Die Eigenschaften, die dem Werk seinen experimentellen Charakter verleihen, sind „untrennbar mit historischen Zuschreibungen verbunden.“⁵

Im Dritten Reich wurden die von der nationalsozialistischen Regierung als „entartet“ geltenden Kunstwerke dem Volk ausgestellt, um die weitere Separierung des Deutschen zu jeglicher

⁴ Schuldt, Christian: Selbstbeobachtung und Evolution des Kunstsystems, Literaturwissenschaftliche Analysen zu Laurence Sternes Tristram Shandy und den frühen Romanen Flann O'Briens: transcript Verlag, Bielefeld, 2005, S. 28

⁵ Gamper, Michael; Kreuzer, Stefanie [Hrsg.]: Experimente in den Künsten: Transmediale Erkundungen in Literatur, Theater, Film, Musik und bildender Kunst: transcript Verlag, Bielefeld, 2012, S. 23

kulturellen und sozialen Vielfalt voranzutreiben. Maßgeblichen Anteil daran hatte Paul Schultze-Naumburg, der unter anderem dafür verantwortlich war, dass Bilder von etablierten Künstlern wie Otto Dix und Ernst Barlach aus dem Weimarer Schlossmuseum entfernt wurden.

„Man kann täglich beobachten, daß über Werke der Kunst Urteile gefällt werden, die derartig voneinander abweichen, ja sich so widersprechend gegenüberstehen, daß man ein solches Auseinandergehen der Gefühle kaum für möglich hält. Die landläufige Erklärung, die Geschmäcker seien eben verschieden, kann kaum befriedigen. Denn die Gefühlseinstellung, auf der das Kunsturteil beruht, kann nicht rein zufällig und hier einmal so, dort so ausfallen, sondern es muß ihr etwas Gesetzmäßiges zugrunde liegen, das sich wenigstens in seinen großen Zügen erkennen und aufdecken läßt. Wenn es gelingt, den Nachweis zu führen, daß ein jedes Kunsturteil zu einem Teile wenigstens rassegebunden ist, so käme man dadurch schon ein gutes Stück über das Quälende der anscheinend unbegründeten und daher unverständlichen Widersprüche hinaus.“⁶

So beschreibt Schultze-Naumburg in den ersten Sätzen der Einleitung zu seinem Buch „Kunst und Rasse“ seine Sicht auf von der Norm abweichende Kunst. In dem kurzen Paragraphen wird schon deutlich, dass die gesellschaftliche Offenheit für andersartige Kunst limitiert ist. So wurde im nationalsozialistischen Deutschland ein künstlerischer Standard in der Gesellschaft gesetzt, der es Künstlerinnen und Künstlern so gut wie unmöglich machte, außerhalb des gesellschaftlich „Normalen“ zu agieren, ohne rechtliche und gesellschaftliche Konsequenzen zu fürchten.

Eine frühe Art der Abwandlung von formalen Gepflogenheiten sind die Werke von Vincent Van Gogh. Auch dieser wurde erst nach seinem Tod wertgeschätzt, als die Kunstwelt seinen kreativen Vorsprung nach und nach einholte und so die expressionistischen Werke des Malers verstehen konnte. Erst im zweiten Jahrzehnt, nachdem er am 29. Juli 1890 starb, sind die ersten Betrachterinnen und Betrachter „fasziniert von der außergewöhnlichen, noch ganz unbekanntem Freiheit mit den künstlerischen Mitteln“⁷ gewesen. So war doch der kohärente Standard der genau abbildende Stil des Realismus, welcher der emotionalen Darstellung Van Goghs keinen kreativen Raum ließ. Die Qualität von Kunst wurde dem handwerklichen Geschick der Malerinnen und Maler gleichgesetzt. In diesem kunstgesellschaftlichen kulturellen Gebilde verwundert der fehlende Erfolg von Vincent Van Gogh zu Lebzeiten kaum.

⁶ Schultze-Naumburg, Paul: Kunst und Rasse: J. F. Lehmann Verlag, München, 1928

⁷ Schneede, Uwe M.: Vincent Van Gogh: Leben und Werk: Verlag C. H. Beck, München, 2003, S. 117

2.3 Das verborgene Experiment

Die Künstlerin oder der Künstler, die oder der neues in einem kommerziellen Rahmen schaffen will, versucht die experimentellen Aspekte des Werkes so zu verschachteln, dass nur diejenigen, die ein derartiges künstlerisches Risiko ansprechen könnten, dieses auch wahrnehmen. Dabei sollte es bei einem erfolgreichen Werk möglich sein, dass verschiedene Arten von Rezipientinnen und Rezipienten das Werk auf ihre persönliche Weise verstehen und annehmen können. Kohärenz bildet so den populärmedialen Rahmen, in dem ein Experiment auch kommerziell funktionieren kann.

2.4 Aktiver Konsum – Die Arbeit, um Experimentelles zu konsumieren

Die Idee des einfachen Einstiegs, um einen neuen Interpreten zu entdecken und zu verstehen, ist über verschiedene Medien hinweg weit verbreitet. Dies lässt auf einen Lerneffekt schließen, den die Rezipientinnen und Rezipienten durch das Konsumieren der Werke erlangen können. So bereiten ihn die leicht verständlichen Werke auf abstraktere vor. Dies zeigt erneut den Zusammenhang von Kohärenz mit der einzelnen rezipierenden Person.

Die Rezipientin oder der Rezipient, die oder der nicht voll auf das Werk fokussiert ist, neigt dazu Werke zu bevorzugen, die in ihrer Ästhetik und Struktur dem populären Maßstab zu entsprechen (Siehe 3.4 Film). Dies führt in den populären Medien zu einer konformistischen Angleichung und Vorbestimmung⁸, welche sich von dem experimentellen Medium und der Rezeption des solchen unterscheidet.

Die Arbeit, die die Konsumentin oder der Konsument in das Verstehen und Aufnehmen des Werkes steckt, scheint ihr oder ihn bei gebündelter Aufmerksamkeit immer experimentellere Arbeiten aufnehmen zu lassen.

Dies kann die Künstlerin oder der Künstler nutzen, um die populären Erfolgchancen von experimentellen Werken einzuschätzen und diese bei einer eventuellen finanziellen Abhängigkeit vom Erfolg seiner Kunst anzupassen, um sie einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Die Rezipientin oder der Rezipient kann mit diesem Wissen versuchen, aktiv zu konsumieren und sich so neuer Kunst zu öffnen. Dies kann in allen medialen Darstellungsformen angewandt werden.

⁸ Vgl. Adorno, Theodor W.: Ästhetische Theorie: Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1993, S.372

3 Kohärenz in verschiedenen Medien

Um das Konzept der Kohärenz in den Medien weiter zu veranschaulichen, wird sie nun zuerst in verschiedenen Medien untersucht. Im Verlauf der Arbeit wird das Prinzip auf Literatur, Musik, Film und zur praktischen Arbeit passend auf das Musikvideo angewandt. Die verschiedenen Medien wurden dabei gewählt, um als vorbereitendes Element für das Erstellen eines Musikvideos zu fungieren. Dabei werden sowohl die Gegebenheiten im Generellen als auch bei experimentellen Werken dargestellt.

3.1 Literatur

In der Literatur; eine der frühesten Formen der Wiedergabe von menschengemachten Inhalten; ist die Kohärenz von noch größerer Bedeutung als es ohnehin in der heutigen Medienlandschaft schon der Fall ist. Zusammenhanglose Bilder oder Töne können vom Publikum immer noch als ausdrucksstark anerkannt werden, solange Sie selbst einen Sinn in der Arbeit sehen. Wenn Kunst sich auf den reinen Gebrauch der Sprache verlässt, wird fehlende Kohärenz schnell ersichtlich. Dies führt dazu, dass die Rezipientinnen und Rezipienten den Konsum sehr schnell einstellen würden, wenn ihre Wahrnehmung nur eine für sie sinnbefreite Aneinanderreihung von zufälligen Wörtern empfängt. Außerdem ist in vielen Bereichen der Literatur die Zweckgebundenheit so groß, dass damit auch eine erhöhte Kohärenz einhergehen muss.

Dennoch ist auch eine experimentelle Literaturlandschaft gegeben, die sich in Poesie und Geschichtserzählung in verschiedenen Strukturen versucht. Wenn man sich zum Beispiel die neunteilige Romanreihe „Leben und Ansichten von Tristram Shandy, Gentleman“ von Laurence Sterne ansieht, so findet man verschiedenste Experimente im semantischen und erzählerischen Bereich. Dies wurde durch den „Abbau künstlerischer Verpflichtung auf Moral und Regelformalien im 18. Jahrhundert zu Gunsten der Motivierung von Leserbeobachtungen“⁹ begünstigt. Er nutzt so beispielsweise Auslassungen, um seinen eigenen Text zu zensieren und den Rezipientinnen und Rezipienten die Möglichkeit zu geben, die expliziten Lücken mit der eigenen Vorstellungskraft zu füllen.¹⁰

In der DDR waren es in den 1960er Jahren Schriftstellerinnen und Schriftsteller, die sich aus der „monokapitalistischen Kulturindustrie“¹¹ abgrenzten, indem „sie ihre literarische Arbeit mit

⁹ Schuldt, 2005, S.32

¹⁰ Vgl. Schuldt, 2005, S. 34

¹¹ Barck, Karlheinz: Funktion der Literatur: Autonomie der Literatur und Kunstfeindlichkeit des Kapitalismus: Akademie-Verlag, Berlin, 1975, S.157

dem Klassenkampf des Proletariats und mit dem Leben eines neuen Publikums verbündeten.“¹² Dies stellte eine kulturelle Abweichung von der damals aktuellen Kohärenz des Westens da. Eine geringere Kohärenz in einem lyrischen Inhalt wird auch dann ermöglicht, wenn dieser Teil eines musikalischen Werkes ist und die musikalischen Elemente anderweitig Kohärenz generieren können.

3.2 Musik

Die Musik ist von den Zwängen der Kohärenz deutlich uneingeschränkter. Abstraktionen sind hier genauso anerkannt wie ein nonverbaler Informationsfluss. Gerade in experimentellen Kompositionen sind die Grenzen eher durch technische als durch konventionelle Limitierungen gesetzt. Für viele „ist Musik der unmittelbare Ausdruck unserer Gefühle“¹³ und so bedarf diese keine Wörter, um Emotionen für den Großteil der Rezipienten auszudrücken. Dabei ist es sehr komplex musikalische Information in Worten wiederzugeben.¹⁴

Dies sind einige Faktoren, warum die Musik im Vergleich zu anderen Medien eine große und vielfältige experimentelle Szene aufweist, die im Kontext der experimentellen Medien auf eine verhältnismäßig große Hörerschaft zurückgreifen kann. Durch die zusätzlichen Einnahmen von Merchandise und Konzerten haben sich so einige Künstlerinnen und Künstler eine Karriere aufgebaut.

Nun sind einige der Aspekte zu beleuchten, die Kohärenz in der Musik schaffen. Im westlichen Kulturkreis, der durch die globale Verbreitung zumeist den internationalen Standard widerspiegelt, sind Rhythmus und Melodie die zwei wichtigsten ästhetischen Elemente. Dennoch sind sie nicht unabdingbar, um ein kohärentes musikalisches Werk zu erschaffen.

In der ambienten Musik werden oft „Drones“ ohne melodische Verbindungen auf einem eher statischen Klangteppich genutzt, der so keine rhythmischen Eigenschaften aufweist. Diese Musikrichtung ist allerdings auch bezüglich Kohärenz separat zu betrachten, da sie in den meisten Fällen während einer passenden Beschäftigung (Meditation, Arbeit etc.) konsumiert wird und so oft nicht den gleichen Grad von Zusammenhang wie primär konsumierte Werke benötigt. Allerdings schränkt diese Zweckgebundenheit auch die Möglichkeit ein, überraschende Wendungen in einem Stück zu verwenden.

Ein weiterer Aspekt der Kohärenz von Musik ist die innerzeitliche Struktur in einem Werk. So sind Stücke meist in dem jeweiligen Genre mit dem gleichen Aufbau versehen. Dies war in der

¹² Barck, 1975, S.157

¹³ Klausmeier, Friederich; Behne, Klaus-E. [Hrsg.]: Musikpädagogische Forschung, Band 3: Gefühl als Erlebnis-Ausdruck als Sinn: Laaber-Verlag, 1982, S. 93

¹⁴ Vgl. Klausmeier; Behne [Hrsg.], 1982, S. 93

Frühzeit der Musik vorausgesetzt, da der Fluss eines Stückes wie in der Zeit selbst linear verlaufen sollte und so eine strukturierte Kausalität gegeben war.¹⁵ So war es gerade in der frühen Klassik üblich, dass jedes musikalische Element in einem natürlichen Fluss auf das nächste folgt. In modernen Werken, wie beispielsweise „On Sight“¹⁶ von Kanye West wird dieses Element gerade dafür genutzt, um den Hörer zu überraschen und oft auch zu irritieren. Die Kohärenz des Stückes wird so aufgebrochen, um mit den Rezipientinnen und Rezipienten zu kommunizieren. Hier wird, nachdem zuerst alle Erwartungen an den Künstler gebrochen wurden, die Nachricht kommuniziert, dass sich dieser bewusst zu einer Abkehr seines vorherigen Stils entschieden hat. „Oh, you give us what we need, it may not be what we want.“ Eine Aussage, die die vermutete Irritation, ob der grotesken ersten Minute aufgreift und sie direkt anspricht. Dies bricht also mit der Kohärenz, um dem Konzeptalbum als Botschaft zu dienen.

Mit diesem Beispiel wird auch ein weiterer Aspekt der kohärenten Musik deutlich. Durch die größer werdende Popularität von Streamingdiensten, auch bei den Generationen ab 30 Jahren,¹⁷ wird das Hören von Playlisten die immer populärere Form des Musikkonsums. Damit wird die Wichtigkeit der Kontinuität, die in der Klassik ein fast unumgängliches Gesetz darstellte, wieder mehr in den Vordergrund gerückt, da der Fluss einer Playlist eine nicht zu unterschätzende Gewichtung einnimmt. Diese Kohärenz zwischen den Werken wird allerdings auch innerhalb der einzelnen Musikstücke ersichtlich, da sich diese dem gängigen Schema anpassen müssen.

3.3 Theater

Das Theater wird durch die besondere Verbindung zu einer physischen Bühne, ähnlich wie bei einem analog aufgeführten Musikstück, in der Darstellung gebunden. Wenngleich auch technische Hilfsmittel mittlerweile alltäglich in den Vorführungen genutzt werden.

Extreme sind bei der Betrachtung von Kohärenz und Experiment im Theater allgegenwärtig. Auf der einen Seite sind die Stücke, die kommerziellen Erfolg erreichen sollen und durch hohe Produktionskosten einem hohen Druck ausgesetzt sind, auf der anderen Seite werden durch die Förderung kleinerer Produktionen Experimente ermöglicht, die durch die technischen Hürden bei anderen Medien nicht möglich gewesen wären.

Immer noch sind die Werke Goethes oder Shakespeares in der deutschen Theaterlandschaft äußerst populär. Die Darstellung altbekannter Stücke, die noch heute kommerziellen Erfolg haben und eine relativ sichere Zuschauerschaft erscheinen lassen, offenbart einen interessanten

¹⁵ Vgl. Adorno, 1993, S. 43

¹⁶ West, Kanye: Yeezus, On Sight: Def Jam Recordings, a division of UMG Recordings Inc, 2013, 1:16

¹⁷ Aguiar, Luis; Martens, Bertin: Digital music consumption on the internet: Evidence from clickstream data: Elsevier B. V., 2016, S. 33

Nebeneffekt in Bezug auf Kohärenz. Während die Kohärenz normalerweise die Botschaft des Werkes zusammenhängend darstellen soll, wird die Geschichte mit dem Wissen, dass das Publikum mehrheitlich Kenntnis vom bespielten Stoff hat, selbst zum Mittel der Kohärenz. Das bedeutet nicht nur, dass die anderen Aspekte der Kohärenz an Wichtigkeit verlieren, es ist auch im Sinne der Rezipientinnen und Rezipienten, dass die Adaption des bekannten Stückes ein neues Erlebnis bringt. Allerdings wird gleichzeitig von einem Teil des Publikums erwartet, dass das Stück einen respektvollen Umgang erhält und nicht zu frei interpretiert wird.

3.4 Film

Der populäre Film lebt im großen Maße von einer sehr gefestigten Kohärenz. Konzepte wie die Heldenreise und die Drei-Akt-Struktur sind etabliert und weitestgehend verbreitet. Der Spielfilm ist außerdem in einem zeitlichen Rahmen von ungefähr 90 Minuten gehalten, der über Jahre nur selten gesprengt worden ist. Dennoch wird dieser Rahmen in den letzten Jahren immer weiter zu längeren Spielfilmen erweitert.

Die großen Säulen der Kohärenz in Filmen sind zeitliche Kontinuität, die konsequente und nachvollziehbare Beleuchtung der emotionalen Entwicklung der Protagonistinnen und Protagonisten und die stilistische und technische Einheitlichkeit.

Dadurch, dass das Konsumieren von Filmen und Serien immer öfter als Nebenbeschäftigung genutzt wird und die volle Aufmerksamkeit nur noch selten dem Produkt gilt, passen große Produktionsfirmen die Inhalte dem zu erwartenden Publikum an. Das bedeutet, dass die Kohärenz der Inhalte verstärkt und vereinfacht werden muss, um den unaufmerksamen Rezipientinnen und Rezipienten das Folgen der Handlung zu ermöglichen. Dies verhindert, dass Mediengestalterinnen und Mediengestalter innerhalb dieser Projekte experimentell arbeiten können. In populären Medien ist das zwar oft üblich, durch das „Second-Screen Phänomen“ wird dies aber endgültig zu einem Unterfangen der Unmöglichkeit.

Durch die Abhängigkeit von technischen Entwicklungen war der Film von Beginn an auf Experimente angewiesen, die den Weg für populäre Werke ebneten. Dabei ist es das erste hier behandelte Medium, welches nicht bereits „ästhetische Spezifik unter unterschiedlichen historischen, gesellschaftlichen und kulturellen Bedingungen ausgeprägt“¹⁸ hat.

Der experimentelle Film, welcher trotz des Experiments eine größere Zuschauerschaft erreicht, verarbeitet oft genau einen Aspekt in einer experimentellen Weise, welcher in etablierten Produktionen zu Kohärenz führt. So hat die Rezipientin oder der Rezipient die Möglichkeit, die neuartigen Ideen des Experiments mithilfe der anderen kohärenten Aspekte aufzunehmen, ohne

¹⁸ Rabenalt, Peter: Filmdramaturgie: Alexander Verlag Berlin, Köln, 2011, S. 28

zu sehr irritiert zu werden. Dieses Phänomen wird bei den Werken Christopher Nolans deutlich. Besonders bei dem Thriller *Memento* aus dem Jahr 2002 erschließt sich schnell, dass der zeitliche Ablauf des Films zum Experimentieren genutzt wird. Die medieninhärente Zeit wird dabei nicht, wie für den Zuschauer am intuitivsten, linear erzählt.¹⁹ Sie wird aufgebrochen und in Zeitsprüngen gezeigt. Das kann die Rezipientinnen und Rezipienten gerade zu Beginn der Handlung irritieren. Da aber andere Aspekte genügend Kohärenz generieren, konnte der Film die Rezipientin oder den Rezipienten erreichen. Im Verlauf der Karriere Christopher Nolans wird dieses Schema immer wieder von Bedeutung sein und ihm neben der künstlerischen Anerkennung seiner Werke auch kommerziellen Erfolg ermöglichen.

Mit einer ähnlichen Struktur fordert der Regisseur Gaspar Noe sein Publikum im ebenfalls 2002 erschienenen Psychodrama „*Irreversible*“. In diesem Werk wird die Zeit innerhalb der Szene zwar linear dargestellt. Die Szenen an sich werden dem Publikum allerdings rückwärts, der medieninhärenten Zeit entgegengesetzt, präsentiert. Erneut sind die anderen filmischen Aspekte mit dem populären Kino identisch, sodass die Rezipientin oder der Rezipient auch in diesem Beispiel folgen kann.

Einen Schritt, oder vielleicht sogar mehrere Schritte, weiter gehen Filmschaffende wie Alejandro Jodorowsky. Dieser fordert in mehreren Aspekten die Arbeit des Publikums durch fehlende Kohärenz ein. Eine wichtige Eigenschaft bei ihm und bei anderen Surrealisten und Surrealistinnen ist die Umkehr von spiritueller Heiligkeit und Verdammung von Protagonistinnen und Protagonisten.²⁰ Dies bringt die Rezipientin oder den Rezipienten gerade vor ein paar Jahrzehnten in einem religiösen Südamerika zu moralischen Konflikten, die Jodorowsky nutzt, um seine Botschaften zu vermitteln. Ein weiteres Mittel seiner Kinematografie ist die fluide Struktur von Szenerie und Kulisse, die metaphorischen oder ästhetischen Zwecken gebeugt wird.

3.5 Musikvideo

Musikvideos bezeichnen audiovisuelle Medien, die ein Musikstück mit Bildern begleiten. Dabei ist, anders als bei filmischen Inszenierungen, die Musik das die Rezipientinnen und Rezipienten führende Mittel.

Wie in den vorherigen Analysen zu Film und Musik angedeutet, lassen sich diese Freiheiten in der kohärenten Gestaltung eines Musikvideos fortsetzen. Einer der größten Bezüge zur

¹⁹ Vgl. Brüssel, Stephan; Weixler, Antonius [Hrsg.]; Werner, Lukas [Hrsg.]: *Zeiten erzählen: Ansätze-Aspekte-Analysen*: Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2015, S. 181

²⁰ Vgl. Hubermann, Arianne: *Keeping the Mystery Alive: Jewish Mysticism in Latin American Cultural Production*: Academic Studies Press, 2022, S.18

kohärenten Gestaltung kann die lyrische Verbindung von Wort und Bild sein. Gerade bei sehr klar erzählenden Musikstücken ist dies ein probates Mittel, um die Rezipientin oder den Rezipienten an das Werk heranzuführen und dieser oder diesen über die gesamte Dauer zu unterhalten. Eine andere Art der Erzählung im Musikvideo stellt die metaphorische Darstellung des Musikalischen in bildlicher Form dar. Gerade bei Musikstücken, die entweder nicht das Hauptaugenmerk auf die lyrische Erzählung werfen oder generell instrumental sind, wird eher versucht das musikalische Gefühl, welches wie schon bei der Musik ausgeführt, eigentlich nicht übersetzbar ist, in bildlicher Form zu bespielen.

3.5.1 Musikvideos - Vom Fan gestaltet

Diese Freiheit in der Gestaltung lässt sich dadurch belegen, dass durch die Zugänglichkeit von Medien im modernen Internet Menschen die Möglichkeit gegeben wird, Musikvideos zu existierenden Songs zu erstellen. Obwohl diese in die Kreation von der eigentlichen Musik oder in das kreative Gesamtkonzept der Künstlerin oder des Künstlers nicht eingebunden sind, haben diese Videos von Kanälen wie „i'm cyborg but that's ok“²¹ oft großen Erfolg und funktionieren als neugeschaffenes Werk. Häufig wird bei der Erstellung auch auf vorhandenes Videomaterial zurückgegriffen. Dabei zeigt sich, dass sowohl Bild als auch Musik im Verbund miteinander kohärent wirken. Dies deutet darauf hin, dass das experimentelle Potential von Musikvideos höher zu sein scheint, als das bei anderen visuellen Medien der Fall ist.

3.5.2 Musik – Verbindung zwischen Experiment und Publikum

Nachdem die experimentelle Freiheit der Musik in dieser Arbeit schon Anerkennung gefunden hat, wird dieses auch im Musikvideo sichtbar. Dabei ist die Musik die tragende Säule, die die Aufmerksamkeit der Rezipientinnen und Rezipienten aufrechterhält und dem visuellen Teil des Musikvideos einen Vorsprung in der Kohärenz bietet. Dabei ist das Publikum des Musikvideos in zwei Gruppen zu unterteilen. Einerseits sind es Rezipientinnen und Rezipienten, denen das Musikstück bekannt ist und die sich aus diesem Grund auch für das Musikvideo interessieren, andererseits sind es diejenigen, die durch das Video auf die Künstlerin oder den Künstler stoßen.

Diese zweite Gruppe hat über die letzten Jahre einen starken Wandel im Konsumverhalten erlebt. Wo Anfang des neuen Millenniums noch das Musikfernsehen marktführend in der Verbreitung von Musikvideos war, leiten nun die Algorithmen der Videoplattformen, angeführt

²¹ <https://www.youtube.com/c/imcyborgbutthatsok>



von YouTube, Nutzerinnen und Nutzer zu Musikvideos, die ihnen noch nicht bekannt sind. Für die Kunstschaffenden, Produzentinnen und Produzenten bedeuten diese nutzerspezifischen Algorithmen, dass das Publikum mit einer höheren Wahrscheinlichkeit mit dem Genre vertraut ist. So kann es sich für einen ähnlichen experimentellen Grad öffnen und weitere Videos mit einem ähnlichen Kohärenzgrad konsumieren. Dies bedeutet eine erheblich höhere Spezialisierung, als das noch beim linearen Musikfernsehen der Fall war. Dabei konnte das Programm zwar durch verschiedene Shows, die unter anderem auch verschiedene Genres ansprachen, einen etwas höheren Anspruch an die Zuschauerschaft stellen. Der Grad an individueller Programmgestaltung von Videoplattformen konnte so aber nie erreicht werden.

3.5.3 Das kommerzielle Musikvideo

Für die kreative Freiheit, die die großen Videoplattformen bieten, zahlen die Künstlerinnen und Künstler einen Preis. Die kommerzielle Vermarktung durch die Publizierung selbst wird auf Grund von sehr geringen Beträgen, die trotz Werbung vor den Videos, nur rund einen Euro pro 1000 Aufrufen ausmachen, sehr erschwert. So bringen diese Werke oft durch hohe Produktionskosten keinen Gewinn. Außerdem ist es schon für die ein oder andere Nischenkünstlerin oder den ein oder anderen Nischenkünstler nicht möglich die von YouTube gesetzte Monetarisierungsgrenze von 1.000 Abonnenten und 40.000 angesehenen Stunden zu erreichen.²² Auch für Künstlerinnen und Künstler, die durch die Videos keinen kommerziellen, sondern vermarktungstechnischen Erfolg generieren wollen, ist das relevant, da die Produktionskosten je nach Aufwand ein finanzielles Risiko darstellen könnten. Außerdem sind größere Produktionen, die auch den kommerziellen Nutzen für sich beanspruchen wollen, darauf angewiesen, einen hohen Grad an Kohärenz zu nutzen. Auch hier erkennt man in der Gestaltung von populärrelevanten Musikvideos kontemporäre Standards und Trends, an denen die meisten Produzenten im kommerziellen Bereich festhalten. Das geht so weit, dass Werke nach einer festen Rezeptur entstehen, die in der Konzeption so gut wie keine Unterschiede haben.

3.5.4 Konzepte, die Musik befreien

In einigen Fällen ermöglicht das visuelle Konzept, welches auch die Musikvideos beinhaltet, der Musik die experimentelle Freiheit in einem kommerziellen Rahmen auszuweiten und dennoch erfolgreich zu sein. Das bekannteste Beispiel für dieses Phänomen stellt die virtuelle Band „Gorillaz“ dar. Durch die Etablierung von animierten Charakteren, als Mitglieder der

²² <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/youtube-monetarisierung-durch-neue-regeln-erst-ab-1000-abonnenten-a-1188304.html>



Musikgruppe, schafften sie es, die Fesseln der Kommerzialität des Musikfernsehens zu lösen und mit alternativen Kompositionen erfolgreich zu sein. Dies geschieht in einem virtuellen Konstrukt, das allerdings auch so wahrgenommen werden soll. Der Rezipient oder die Rezipientin soll dies also als fantasievolle Welt wahrnehmen, die von der Fluidität des Internets profitiert.²³

NR.	Punkte	Ersteinst.	Song	Künstler
1	3490	15.01.2005	Since U Been Gone	Kelly Clarkson
2	3311	16.04.2005	We Belong Together	Mariah Carey
3	3214	12.02.2005	You and Me	Lifeshouse
4	3052	16.04.2005	Bevely Hills	Weezer
5	2857	12.02.2005	Mr. Brightside	The Killers
6	2806	07.05.2005	Don't Cha	The Pussycat Dolls ft. Busta Rhymes
7	2708	23.04.2005	Behind The Hazel Eyes	Kelly Clarkson
8	2603	02.04.2005	Hollaback Girl	Gwen Stefani
9	2538	19.02.2005	Lonely No More	Rob Thomas
10	2493	15.01.2005	Boulevard Of Broken Dreams	Green Day
11	2336	28.05.2005	Feel Good Inc	Gorillaz ft. De La Soul
12	2266	15.01.2005	1, 2 Step	Ciara ft. Missy Elliot

Tabelle 1: USA Jahrescharts von 2005²⁴

Wenn man sich die US-Charts von 2005 ansieht, auf denen mit „Feel Good Inc“²⁵ eine der erfolgreichsten „Gorillaz“-Singles vertreten ist, fällt schnell auf, dass die experimentellen Variationen bei diesem Musikstück deutlich vielfältiger sind als bei allen anderen Vertretern dieser Auflistung. Weder Underground-Hip-Hop noch texturreiche alternative Kompositionen sind bei anderen Stücken dieser Reichweite vertreten. Da auch die Berühmtheit der Musikerinnen und Musiker zu diesem Zeitpunkt, die der Mitwirkenden der Gorillaz-Single meist deutlich übersteigt, könnte es das visuelle Konzept sein, dass der virtuellen Gruppe sowohl kommerziellen Erfolg als auch den Freiraum für experimentelles Arbeiten ermöglichte. Dieses Potential der Unterstützung von experimentellen Musikstücken durch visuelle Konzepte soll auch im praktischen Teil dieser Arbeit genutzt werden.

²³ Vgl. Schläbitz, Norbert; Müller, Renate [Hrsg.]; Glogner-Pilz, Patrick [Hrsg.]; Rhein [Hrsg.], Stefanie [Hrsg.]; Heim, Jens [Hrsg.]: Eine „Ästhetik der Existenz“ im Zeitalter neuer „Technologien des Selbst“. Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen. Jugendliche Identität und mediale Geschmacksbildung: Beltz Juventa, Weinheim/München, 2002, S. 165

²⁴ <https://www.chartsurfer.de/musik/single-charts-usa/jahrescharts/hits-2005/top-100>

²⁵ Gorillaz: Demon Dayz, Feel Good Inc: Parlophone Records Ltd., 2005

3.5.5 Experimentelle Musikvideos

In experimentellen Musikvideos wird oft der Abstraktionsgrad des darzustellenden Musikstückes übernommen. So wurde das Musikvideo für „Around the World“²⁶ von „Daft Punk“ auf der musikalischen Analyse des Stückes aufgebaut und durch die Darstellung der verschiedenen Komponenten umgesetzt.²⁷ Die Tänzerinnen und Tänzer sind dabei in direkter Verbindung zu den jeweiligen musikalischen Veränderungen ihres Teilbereiches. Die Kulisse selbst ist durch die dekorativen Kreise und die ringförmige Bühnenstruktur als direkte Referenz zu der einzigen sich wiederholenden Textzeile und dem Titel des Werkes „Around the World“ zu verstehen. Diese direkte musikalische Verbindung wird in einer abstrakteren Abwandlung auch im Video zu „Earthaters“ „MacroEV“²⁸ genutzt. Dabei wird eine Welt durch Knetanimation und Stop-Motion-Animation dargestellt, die organisch zum Klang der Musik verbunden zu sein scheint. Die Musik erhält so eine visuelle Komponente, die der musikalischen Welt angepasst ist.

Die Abstraktion im Lyrischen der Künstlerin „Björk“ schafft eine visuelle Mischform, in der der Text mit Bildern erzählt wird. Da der lyrische Inhalt aber metaphorisch ausgeschmückt ist, kann auch die visuelle Darstellung in einer abstrakten Weise ausgeführt werden. Im Video zum Titel „Mutual Core“²⁹ wird die Beschreibung tektonischer und geologischer Vorgänge aufgegriffen und im Werk passend umgesetzt. Dabei wird auch der textliche Zusammenhang dieser Bildsprache zur menschlichen Beziehung aufgegriffen und in menschlichen Strukturen innerhalb der sich bewegenden Gesteinsbrocken gezeigt. Dabei wird die Sängerin zwar direkt dargestellt, was eher den traditionelleren Musikvideos entspricht, sie wird aber auch mit der abstrakten Landschaft verbunden. Diese orientiert sich zum Teil an den Bewegungen der Sängerin, um diesen Verbund weiter zu verdeutlichen.

Das Video zu „Oneohtrix Point Nevers“ „Long Road Home“³⁰ verflechtet den Text nicht direkt in die visuelle Handlung. Es nimmt das musikalische Gefühl auf und ergänzt so die Eindrücke des Videos. Die dämonischen Figuren, die in der Stop-Motion-Animation zu einer neuen Gestalt verschmelzen, könnten dabei den Prozess darstellen, den der Musiker in der Zeile „I don't know why I don't wanna transform“³¹ immer wieder anspricht. Diese Art der Metapher zur Erzählung eines Musikvideos soll auch im praktischen Teil dieser Arbeit genutzt werden.

²⁶ https://www.youtube.com/watch?v=K0HSD_i2DvA

²⁷ Keazor, Henry; Wübbena, Thorsten: Video thrills the Radio Star: Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen: transcript Verlag, Bielefeld, 2005, S. 413

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=Q8z3Xb61rpY>

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=-WnzRqCK6Fs>

³⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=w5azY0dH67U>

³¹ Oneohtrix Point Never: Long Road Home: Warp Records, London, 2020



4 Praktische Arbeit

Als weiteres Beispiel, wie Kohärenz in einem experimentellen Werk erzeugt werden kann, wurde zusätzlich zur theoretischen Ausarbeitung der Frage ein animiertes Musikvideo angefertigt. Dabei wurden verschiedene Aspekte genutzt, um den experimentellen Stil des Projekts mit der zu erzählenden Geschichte zu verbinden.

Das Projekt beinhaltet ein animiertes Musikvideo, welches mit Hilfe von KI-Programmen wie *dalle-Mini*³² und *Artbreeder Collage*³³ einen ganz eigenen Stil der Stop-Motion-Animation zeigt. Dem fertigen Produkt gingen dabei die Abwägung von verschiedenen Stilen und der Verbindung derer untereinander voraus. Dabei wurde unter anderem mit Legetrick, Knetanimation, 3D-Animation und anderen Mitteln gearbeitet. Da die Nutzung von KI-generierten Bildern zur Stop-Motion Animation aber stilistisch am attraktivsten und die Methode auch zeitlich in voller Länge umsetzbar war, wurde diese für das gesamte Projekt genutzt. In der Machart der Animation mit Künstlicher Intelligenz wurden allerdings verschiedene Ideen umgesetzt, die dem Projekt weitere Tiefe geben.

Die verwendete Musik behandelt den zweiten Akt des achteiligen Konzeptalbums „Das Mondmandilemma“ des Musikprojektes Freileben. Dabei ist aber die Geschichte des einzelnen Akts auch für sich sprechend schlüssig und muss nicht zwingend im Kontext des Gesamtwerks betrachtet werden. Der experimentelle Grad der Musik soll auch im Musikvideo getroffen werden, um weitere Kohärenz zu generieren. Momentan beinhaltet das Musikstück keinen Gesang. Daher wird auch das Video eher auf die musikalische Inszenierung eingehen. Die Zeitangaben, die im Laufe der weiteren Ausarbeitung gemacht werden beziehen sich auf die praktische Arbeit.

4.1 Recherche

Als Vorbereitung für das Projekt wurden animierte Werke betrachtet, die in den experimentellen Sektor eingeordnet werden können. Dabei wurde außerdem darauf Wert gelegt, klare Indikatoren für die Kohärenz des Werkes finden zu können. So wird ein Spektrum deutlich, in dem die Einordnung des Projekts ermöglicht wird. Dabei waren es gerade Werke, die nicht durch ihre Verbindung zwischen Text und Video auffielen, sondern eher das musikalische Gefühl visuell darstellten.

³² <https://huggingface.co/spaces/dalle-mini/dalle-mini>

³³ <https://www.artbreeder.com/beta/collage>



Ausschlaggebend für die Wahl der Animation war auch, dass eine Stop-Motion Animation mit KI-generierten Bildern bei der Recherche nicht gefunden werden konnte und so die Möglichkeit bestand, referenzfrei experimentell zu arbeiten. Die meisten Werke, die KI-generierte Bilder nutzen, sind oft direkte Übersetzungen der Songtexte in die Interpretation der KI und fungieren eher als Bilderfolgen ohne Animation. Im Video zum Titel „Buzzcut“³⁴ von der Gruppe „Brockhampton“ und „Danny Brown“ wird das Morphen von verschiedenen wahrscheinlich KI-generierten Motiven genutzt, um den Hintergrund des Videos zu beleben. Außerdem werden diese in die 3D-Animation integriert.

In der ästhetischen Gestaltung waren es auch Gemälde, die den Stil des Videos beeinflussten. Gerade die Portraits von Francis Bacon inspirierten die menschliche Darstellung und dessen Abstraktion im Musikvideo.

4.2 Geschichte

Das gewählte Musikstück erzählt die Geschichte des Protagonisten, welches nach selbstgewählter Tristesse im Exil erneut mit den Problemen des sozialen Zusammenseins konfrontiert wird. Dabei wird versucht, den Riss, den der Protagonist nach der Rückführung in das gesellschaftliche Leben erfahren hat, metaphorisch darzustellen. Dies geschieht in einem Science-Fiction-Szenario, welches innerhalb des Videos an Abstraktion zunehmen soll und so der emotionalen Entwicklung des Protagonisten folgt. Es wird im Laufe der Handlung von den eindringenden Individuen erst begutachtet, dann verfolgt, gefasst und im zweiten Refrain absorbiert. Diese Invasoren stellen dabei das Gesellschaftliche/Zwischenmenschliche dar und werden so auch optisch nicht klar definiert.

4.3 Künstliche Intelligenz in der Bilderstellung

Die Fortschritte in der Erstellung von Bildmedien durch Künstliche Intelligenz ermöglichen es, dass diese Tools mittlerweile auch der Öffentlichkeit ohne größere Hindernisse zugänglich gemacht werden können. Dies bringt noch einige kleinere Probleme mit sich. Zum Beispiel ist es bisher nur ausgewählten Nutzerinnen und Nutzern aus Forschungs- oder Werbezwecken gestattet, die Werkzeuge mit einem qualitativ hochwertigen Render-Ergebnis zu nutzen. Dies wird bei der praktischen Arbeit durch den Einsatz von Filtern in der Bildbearbeitung kaschiert. Bei einer sich in der Beta-Phase befindenden Software ist darauf zu achten, auf mögliche

³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=fsQhOckczHQ>



Änderungen des Programms reagieren zu können, um das Projekt nicht durch technische Probleme zu gefährden.

4.4 Stop-Motion Animation

Die Stop-Motion-Animation hat durch den Entwicklungsprozess immer die tragende Rolle gespielt. Nachdem erst Knete und Legetrick die präferierten Animationsarten darstellten, wurde die Animation durch das KI-Werkzeug digitalisiert. Was bleibt, ist die destruktive Arbeitsweise, die diese Animationsart mit sich bringt. Auch wenn die fluide Darstellung eine Chance der nachträglichen Veränderung lässt, erweist es sich durch die Nutzung von künstlicher Intelligenz als schwierig einzelne Frames nachträglich zu bearbeiten. Eine weitere Ähnlichkeit zur klassischen Stop-Motion-Animation ist das vibrierende Bewegungsbild, welches durch die Imperfektionen der einzelnen Frames zueinander zustande kommen. Dieses wird im Projekt genutzt und verkörpert innerhalb der Geschichte die Panik des Protagonisten und stellt gleichzeitig die Fluidität der Orte und Charaktere da.

4.5 Abstraktionsgrad

Wenn ein Werk als experimentell angesehen wird, scheint dieses häufig durch einen hohen Abstraktionsgrad ausgezeichnet zu sein. Die Animation an sich kann auf dem heutigen Stand der Technik noch keinen Realismus erzeugen, der an den Realfilm herankommt. Zwar wurde sich in den letzten Jahren diesem Ziel angenähert, der Detailgrad, den der Realfilm bieten kann, ist allerdings noch nicht zu erreichen. Dabei ist in einem Werk aber in der Regel nicht nur ein absoluter Abstraktionsgrad gegeben. „Je differenzierter und detaillierter man ein Werk betrachtet, desto stärker zeigt sich diese Gleichzeitigkeit verschiedener Abstraktionsgrade, die in der Summe ein multidimensionales Abstraktionsprofil ergeben.“³⁵

Der Grad der Abstraktion muss an die gewählte Art der Animation angepasst werden. Da die KI-Bilderstellung ähnlich wie die Knetanimation mit Variation einhergeht, ist die Abstraktion in ihrem Detailgrad nach oben limitiert. Die Variationen der einzelnen Frames sind dabei ein gewolltes Nebenprodukt der Animation. Ein abstraktes Werk erfordert eine höhere Kohärenz an anderer Stelle.

³⁵ Feyersinger, Erwin: Von sich streckenden Stricken und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 22.2.2013, S. 41

4.6 Charakterdesign

Die Fluidität des Animationsstils verlangt ein ähnliches Charakterdesign. Grundlegende humanoide Figuren, die mit Hilfe von Farbgebung (siehe nächster Absatz) und Inszenierung klar voneinander getrennt werden können. Dies bringt auch Freiheiten in der Animation mit sich und unterstreicht den Punkt, dass es in der Handlung nicht den klar definierten Charakter gibt, sondern eher die dargestellten Verhältnisse von Bedeutung sind. Die Gesichtszüge werden der Einstellung entsprechend angepasst. Auch hier steht die Expression im Vordergrund und wird nicht durch feste Strukturen eingeschränkt. Die Invasoren werden je nach Bedarf als große Menge oder einzelnes Individuum dargestellt und sollten als Einheit betrachtet werden, da sie nicht einzelne Individuen, sondern eine soziale Gesamtheit darstellen sollen.

4.7 Farbgebung

Das fluide Charakterdesign und „world building“, dass durch die Animation in der künstlichen Intelligenz keine starre Form zulässt, erfordert ein umso stärkeres identifizierendes Element der Farbgebung.

Dabei war es von Bedeutsamkeit sich der Symbolik dieser Farben bewusst zu sein und zu evaluieren, ob sie ideologische Botschaften senden könnten, die dem Werk in seiner Kohärenz schaden würden. Zum Beispiel würden Rezipientinnen und Rezipienten bei einer gefühlten politischen Ideologisierung eventuell vom Konsum des Werkes absehen und der eigentlichen Geschichte nicht folgen. Das Gegenüberstellen von roten Invasoren gegenüber dem blauen Leittragenden könnte der amerikanischen Propaganda des kalten Krieges ähneln. Da aber sowohl das Musikstück als auch das Video in deutscher Sprache verfasst ist, ist gesellschaftlich genug Abstand der Rezipientinnen und Rezipienten zu der Thematik gegeben, um eine Verbindung mit dieser ausschließen zu können.

Intro und Outro wurden dabei bewusst monochrom dargestellt, um die Eintönigkeit, die der Protagonist in diesen Szenen fühlt, darzustellen. Die Weitläufigkeit der interstellaren Kulisse lässt dabei auf eine äußere Tristesse schließen, die von Routine und Einsamkeit geprägt ist. Diese Tristesse wird durch die Entwicklung des Protagonisten von außen nach innen gekehrt, indem es von sich windenden Organen symbolisiert wird. Die Leere, die durch das Darstellen in schwarz/weiß symbolisiert wird, bleibt also in der Gesamtheit des Werkes bestehen und bewegt sich nur über die Dauer des Videos hinweg.



4.8 Schrift

Die Schriftart, die für das Projekt gewählt wurde, ist bewusst abstrakt und an der Grenze zum Nichtlesbaren gehalten. Dies ist inspiriert von den Fremdsprachen in Fantasy- und Sci-Fi-Werken. Da das Format des Musikvideos für die Etablierung einer fremden Sprache nicht ausreicht,

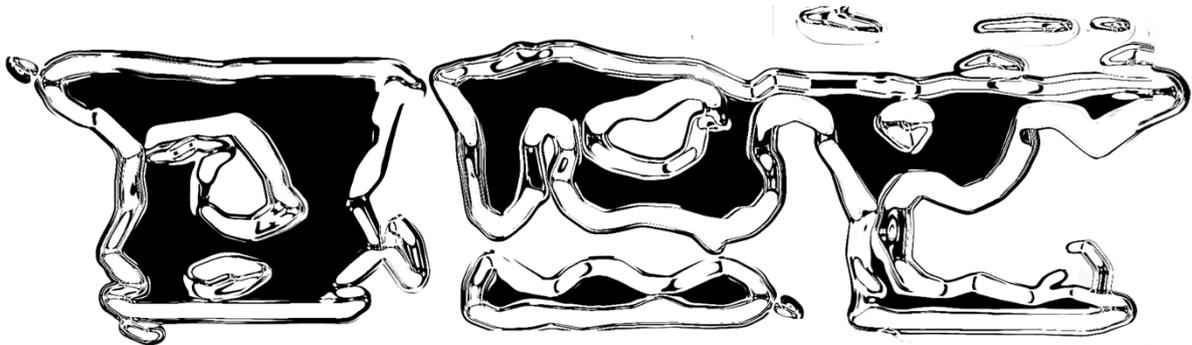


Abbildung 1: eigene Abbildung: Schriftart

wurde eine Schriftart, die fremd wirkt, aber dennoch die deutsche Sprache darstellt und lateinische Buchstaben nutzt, gewählt. Das maximalistische Design der Schrift ist insofern relevant, als dass es auch als dekorierendes Mittel gesehen werden kann, ohne dem geschriebenen Inhalt zu folgen. Für Interessierte ist dieser Inhalt allerdings ein weiteres Mittel, um der Geschichte zu folgen und weitere Informationen in Erfahrung zu bringen. Deshalb wurden auch bewusst keine Untertitel genutzt. Dabei ist allerdings darauf zu achten, dass diese Informationen nicht ausschlaggebend für das Verstehen der Handlung sind und das Video auch ohne diese funktioniert. Die gewählten Aussagen befassen sich mit den Fragen und Ängsten des Protagonisten und kommentieren so die verschiedenen Einstellungen und Entwicklungen.

Um ästhetisch kohärent zu arbeiten, wurde auch der Titel des Musikstückes und des Interpreten in derselben Schriftart dargestellt. Da diese in den Kontext der Gedanken des Interpreten passen und durch den Zusammenhang des Konzeptalbums weiter ausgeführt werden, hat diese Entscheidung außerdem eine erzählerische Bedeutung. Dabei muss klar sein, dass der eigentliche Nutzen einer solchen Nennung von Künstler und Titel des Musikstückes verfehlt ist. Da gerade im experimentellen Musikgeschäft aber außerhalb von Videoplattformen so gut wie keine Verbreitung von Musikvideos stattfindet, ist die Funktion der Schrift im Video von der „title card“ unter dem jeweiligen Video abgedeckt.

Die Schrift ist neben der zweifachen Darstellung von Künstler und Titel in den Refrains am präsentesten. In diesen soll so Nähe zum Protagonisten generiert werden. Im Folgenden werden die einzelnen Gedanken des Protagonisten erklärt. Dies geschieht außerhalb der animierten Darstellung, da diese auch ohne den Inhalt der Schrift kohärent sein soll und so einzeln betrachtet wird.

Der Gedanke „Du stirbst“ stellt dabei das Opfer da, das mit einer gesellschaftlichen Angliederung in Kauf genommen werden muss. So handelt es sich nicht um einen physischen, sondern um einen psychischen Tod, da der Protagonist um seine Selbstbestimmtheit fürchtet. „Hinter dir“ deutet seinem Bewusstsein an, dass die Invasoren und der von ihm gefürchtete Prozess schon nahe sind. Da der Protagonist in der Animation allerdings die Augen mit seinen Händen verschließt, findet das Unterbewusstsein hier keine Beachtung. „Sie rufen... und mehr“ spricht die Verführungen einer Angliederung an die Invasoren an. Diese Warnung erreicht auch den Protagonisten, der im folgenden Vers die Flucht ergreift. Die mit dem Refrain endende Frage „Kann ein Ziel unendlich sein?“ spielt auf den menschlichen Generationenkreislauf an und hinterfragt den Sinn der genetischen Erbschaft als Spezies für das eigene Leben. Nachdem der Protagonist von den Invasoren eingeholt wurde, beschreiben die Gedanken „es wächst... es gedeiht... es vertreibt... es bleibt“ den Prozess der Eingliederung in die Gesellschaft der Invasoren. Abschließend wird wie schon im ersten Refrain die Frage „Kann ein Ziel unendlich sein?“ gestellt. Diese intrinsische Frage findet durch die Absorption des Protagonisten in die Menge der Invasoren keine Beachtung.

4.9 Weitere Gestaltungsmittel

Mit der Entscheidung zum Format 1:1 ergibt sich die Möglichkeit, den bei den meisten technischen Geräten zur Videodarstellung entstehenden schwarzen Bildrand zu nutzen und in die Gestaltung des Projekts einfließen zu lassen. Dabei wird versucht die Statik des Bildrandes aufzubrechen und in verschiedenen Einstellungen unterschiedliche Ränder zu nutzen, indem das Bild der Animation durch ein schwarzes „Overlay“ künstlich begrenzt wird. So entsteht der Effekt des wandelnden Formates innerhalb der Arbeit, der technisch in der Darstellung von Videos sonst nicht möglich gewesen wäre.

Die verschiedenen Bildgrößen sollen im Video eine Abgrenzung zu den anderen Einstellungen generieren. Die Szenen im Intro, die verschiedene interstellare Szenen zeigen und einen zeitlichen Sprung aufweisen, sollen so von dem ersten Vers ab 0:25 unterschieden werden können. Die menschlichen Darstellungen, die das Ende der Refrains bedeuten, sind ebenfalls in einem kleineren Rahmen angeordnet. Damit soll verdeutlicht werden, dass es sich bei den Bildern, trotz der Bewegung um Portraits und alte Photographien handelt.

Die Bildgröße im Outro greift das Intro auf. Die äußere Leere der verlassenen Planeten wird durch die innere Leere des Protagonisten ersetzt. Dieser Größenunterschied soll so auch visuell dargestellt werden. Die Enge des gezeigten Organischen wird dadurch verstärkt und soll ein klaustrophobisches Gefühl erzeugen, das den Protagonisten am Ende des Videos überkommt.



4.10 Umsetzung der Handlung und Gestaltung des Projekts

Nachdem die Handlung im Unterpunkt Geschichte als solche dargestellt wurde, wird diese nun in den Kontext des abgeschlossenen Projekts gesetzt. Wie bei der Farbgebung schon angegeben, beschreiben die kalten, monochromen Weltraumscenen von 0:00 bis 0:25 die extrinsische Leere der Umgebung des Protagonisten. Dabei unterscheidet sich der Animationsstil durch eine ruhigere Darstellung der Landschaften von der restlichen Animation. Auch dies referenziert die emotionale Beschaffung des Protagonisten. Darauffolgend werden die Invasoren durch rote Raumschiffe angekündigt. Die Landung wird dargestellt, wobei erst nur ein Raumschiff zu erkennen ist. Daraufhin werden die Invasoren gezeigt, die in großen Mengen das Raumschiff verlassen. Zusammen mit der letzten Szene vor dem Refrain ist in diesem Segment bis zum ersten Schrei bei 0:39 der Animationsstil als Mischform des Intros und der folgenden Einstellungen anzusehen. Die vibrierende Form der Animation in *Artbreeder* wird dabei mit der eher ruhigen Animation in *Aftereffects* kombiniert. So sind die Objekte an sich vibrierend. Die

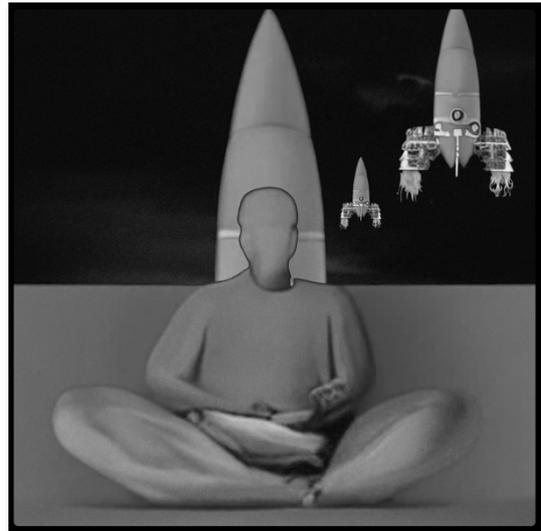


Abbildung 2: Eigene Abbildung, Projekt, 1. Vers

Bewegungen aber ruhig und gradlinig. Der Schrei endet diese Entwicklung in der Animationsweise. Ab dieser Einstellung wird die Animation der Arbeit ausschließlich in *Artbreeder* stattfinden. Neben der Schnittfolge ist der Schrei dabei die einzige direkte zeitliche Verbindung zum Musikstück. Vor diesem wird allerdings der Protagonist eingeführt, welcher mit verschränkten Beinen der Rezipientin oder dem Rezipienten mit leerem Gesicht entgegensieht. Im Hintergrund wird die Vielzahl der Raumschiffe etabliert, die aber der Sicht des Protagonisten verwehrt werden.

Ab 0:50 beginnt der Refrain mit der ersten Einstellung. Der Protagonist sieht dabei auf sein Handgelenk. In der nächsten Einstellung wird klar, dass sich auf diesem eine Art roter Ausschlag entwickelt hat, der zu wachsen scheint. Damit wird dargestellt, dass der Protagonist die gleichfarbige Bedrohung spürt, aber nicht wahrnehmen will. Die nächsten drei Einstellungen von 0:54 bis 1:00 zeigen die Versuche des Protagonisten die Invasoren zu ignorieren. Er verdeckt seine Ohren und Augen mit den Händen und weicht mit seinem Blick der roten Entität aus. Die gelbe Sphäre hinter dem Protagonisten deutet die Pupille des darauffolgenden Auges an, das ihn beobachtet. Dieses symbolisiert einen Ausblick der in der nächsten Einstellung bei 1:01, in der der Protagonist von der roten Invasion verschlungen wird. Es deutet auf die





Abbildung 3: Eigene Abbildung, Projekt, 1. Refrain

Geschehnisse des zweiten Refrains hin. Nachdem nun die anonyme Masse erneut dargestellt wurde, zeigt der wachsende Kreis über dem Haupt der roten Entität den Ruf nach dem Protagonisten. Dieser soll ihn, genauso wie die folgenden drei Schreie, mit den Versuchungen der roten Invasoren locken. Die nächste Einstellung zeigt die Invasoren als Riese, der sich dem schlafenden Protagonisten nähert und beobachtet. Daraufhin versuchen mehrere Hände der Invasoren das Gesicht des schlafenden Protagonisten zu berühren. Einstellungen von der

roten Entität als gesichtslose Gruppe und Wand voller schlangenähnlicher Augen folgen. Aus der Sicht der Invasoren nähert man sich nun einer Statue, die den Protagonisten abbildet. Der Refrain wird mit verschiedenen Portraits von 2 Personen, die die wahre Identität der Invasoren als Menschliches Konstrukt andeuten, abgeschlossen.

Die Bridge zwischen Refrain und zweitem Vers zeigt erneut das suchende Auge der Invasoren. Daraufhin wächst ein Profil gegenüber dem Protagonisten an. Der folgende Schrei scheint den Protagonisten aus seiner Ignoranz zu erwecken. Dieser ergreift zu Beginn des zweiten Verses die Flucht und wird prompt verfolgt. Das organische Gebilde bei 01:29, welches wiederholt im Wechsel mit verschiedenen Einstellungen der Verfolgung gezeigt wird, stellt die Atmung des Protagonisten bei der kräftezehrenden Verfolgungsjagd dar. Weitere abstrakte



Abbildung 4: Eigene Abbildung, Projekt, 2. Vers

Einstellungen zeigen daraufhin die Verfolgungsjagd. So werden bei 1:40 die Parteien der Verfolgungsjagd als Anhänger, die sich einander annähern, an einem Finger der Invasoren abgebildet. Davor wird das Bild von Fischen als Repräsentation von Protagonisten und Invasoren genutzt. Die Augen symbolisieren die Suche ,beziehungsweise das Ziel, des jeweils gezeigten Parts. Ab 1:41 wird die Annäherung während der Verfolgung dargestellt. Ein sich nähernder Finger wird dem verängstigt erscheinenden Protagonisten gegenübergestellt. Bei 1:44 umzingelt die Menge der Invasoren den Protagonisten und engt diesen ein. Die beiden darauffolgenden Einstellungen zeigen die Gliedmaßen, die dem Protagonisten näherkommen. Seine

Konvertierung beginnt ab 1:47. Hier lässt ein invasorischer Finger die Blase platzen, die durch das Wachsen die Verbreitung ihrer verführerischen Angebote darstellen soll. Die Finger am Schädel des Protagonisten und die Hand, die in sein Auge eindringt, symbolisieren das Eintreten der Verführungen in seinen Geist. Mit einem Kuss, der die Zuneigung und das Gefühl des Kollektivs darstellt, welches durch die Invasoren versprochen wird, bildet sich ein roter Tumor auf dem Haupt des Protagonisten, welcher den ganzen Kopf umwächst und ein Auge ausbildet, das dem Auge der Invasoren gleicht.



Abbildung 5: Eigene Abbildung, Projekt, 2. Refrain

Der zweite Refrain beginnt ab 01:53 mit einer einzelnen Zelle, die dem vorher gezeigten Geschwür entspringt. Sie erscheint in rot und lässt nur vereinzelt die blauen Überreste aufblitzen, die den Protagonisten vor der Ankunft der Invasoren ausmachten. Diese Darstellung der Zelle wird in beiden Farben auch im weiteren Verlauf genutzt. Verschiedene Augen der Invasoren werden in der nächsten Einstellung immer wieder zu einem wulstigen organischen Gebilde zusammengepresst, was die Entwicklung des Einzelnen zum Kollektiv darstellt.

Daraufhin zeigt sich eine blaue Zelle im Griff der Hand der Invasoren. Die darauffolgenden zwei Szenen stellen das Wachstum der roten Zellen am noch blauen Körper des Protagonisten dar. Dabei wird auch das Handgelenk aus dem ersten Refrain aufgegriffen. In der Einstellung ab 2:02 wird auf die Dominanz der blauen über der roten Zelle noch einmal einzeln hingewiesen. Durch das Tauchen des gesamten Bildes in Rot wird dabei der Ausgang dieser Entwicklung angedeutet. Ein kontrollierender Schnitt des Protagonisten in sein eigenes Fleisch deckt in den Einstellungen ab 2:03 und 2:09 auf, dass die Überreste seiner alten Identität zwar noch vorhanden sind, die Wunde, die diese blauen Reste offengelegt hat, aber sofort durch rotes Gewebe verschlossen wird. Zwei ineinander verwundene Invasoren deuten in der folgenden Einstellung ihre Fortpflanzung an, die mit genetischem Wachstum, in Form des fleischigen, rasant anwachsenden Geschwürs dargestellt wird. Nachdem nun alle blauen Zellen des Protagonisten durch rote ersetzt worden sind, wird dieser bei 2:15 in die kollektive Masse der Invasoren aufgenommen. Im Finale des Refrains werden erneut die Portraits gezeigt, die verschiedene Generationen von Menschen mit rot erscheinender Haut abbilden.



Durch die schwarzweiße Abbildung des Inneren eines pumpenden Herzens wird die Leere des Intros referenziert, die nun vom Extrinsischen ins Intrinsische gewandert ist. Damit endet das Musikvideo.

4.11 Fazit – Praktische Arbeit

Durch den speziellen Charakter der Seite *Artbreeder* in der Bilderstellung von KI und der metaphorisch umgesetzten Geschichte konnte ein Werk fertiggestellt werden, dass die Definition als experimentell sowohl aus inhaltlicher als auch aus formaler Sicht erfüllt. Die Animationsweise hat durch den besonderen Entstehungsprozess die meisten ästhetischen Entscheidungen beeinflusst. Da sie allerdings der Knetanimation und dem Legetrick ähnelt, haben diese Anpassungen keine größeren Änderungen oder Probleme hervorgerufen.

Die gestalterische Freiheit, die die Animation mit Künstlicher Intelligenz bereitstellt, ermöglicht allerdings nicht, dass die Charaktere durch Nuancen erkennbar gemacht werden. Die Möglichkeiten, die die Loslösung von Material oder aufwendigen Zeichenprozessen für ein ästhetisches Werk bieten, überwiegen allerdings die Einschränkungen.

Dennoch musste durch die Abhängigkeit zu einer noch nicht fertigen Software darauf geachtet werden, dass alternative Animationsarten und Darstellungen umgesetzt werden können, falls die Arbeit mit *Artbreeder Collage* nicht mehr möglich gewesen wäre. Durch die neu erlernte Arbeitsweise in diesem Programm sind außerdem Prozesse erst während der Erstellung klargeworden, die neue Umsetzungen in der Animation ermöglichten.

Durch die KI-Bilderstellung wird die Stop-Motion-Animation beschleunigt, da Arbeitsschritte wie die Farbgebung oder das Hinzufügen von Details vereinfacht sind. Die nur bedingt steuerbare Benutzerfläche verursacht dafür einen unberechenbaren Faktor, der langes Experimentieren erfordern kann, bis das gewünschte ästhetische Ergebnis produziert wird. Das Animieren von größeren Projekten ist zudem nur in der kostenpflichtigen Version möglich, da die Warteschlange für das Rendern der generierten Bilder sonst zu zeitintensiv wäre.

Der experimentelle Grad des Werkes ist passend zum Musikstück gewählt und wirkt einheitlich. Dadurch, dass das Medium des Musikvideos das erhöhte Experimentieren zulässt, musste das Video nicht gegen die fehlende Kohärenz des Musikstückes arbeiten, sondern konnte sich dem abstrakten Stil anpassen, was auch für die Freiheit der Animationsweise von Vorteil war.



5 Fazit

Die Kohärenz in experimentellen Werken ermöglicht es der Künstlerin oder dem Künstler, die verschiedenen verbindenden Elemente des Werkes zu analysieren und so eine bessere Vorstellung der ästhetischen Wirkung zu erfahren, bevor das Werk den Rezipientinnen und Rezipienten vorgestellt wird.

In der Arbeit wurde beleuchtet, dass das experimentelle Arbeiten eine höhere Kohärenz in anderen Bereichen des Projekts benötigt, um kommerziellen Erfolg zu erreichen. Gerade in der filmischen und musikalischen Branche wird dies deutlich. Wenn eine künstlerische Komponente, dem Publikum fremd ist, aber andere Macharten, den industriellen Standards entsprechen, kann dieses über die Fremdheit des Neuen hinwegsehen und ihr eventuell etwas abgewinnen.

Kohärenz ist außerdem das verbindende Mittel zwischen Künstlerin oder Künstler und Rezipientin oder Rezipient. Dabei erfordert eine fehlende Kohärenz ein engagierteres Konsumieren. Das Maß an Kohärenz scheint so mit der Arbeit der Rezipientinnen und Rezipienten verbunden zu sein, die diese in das Verstehen des Werkes investieren müssen.

Wie in der praktischen Arbeit ist die Darstellung von Metaphern als eigene Erzählung ein adäquates Mittel, um komplexere Themen in einem kohärenten Werk einzuarbeiten. So ist die Kohärenz des eigentlichen Werkes zwar gering, das metaphorische Korsett mit erhöhter Kohärenz kann es aber einem größeren Publikum nahebringen. Dieses kann durch mehrmaliges Konsumieren eventuell an das eigentliche Werk herangeführt werden, sodass die eigentlich gedachte Mitteilung der Künstlerin oder des Künstlers das Publikum noch erreichen kann.

Die zeitliche Kohärenz ist dabei eine der wichtigsten Eigenschaften für ein funktionierendes experimentelles Werk. Ist die Zeitliche Abfolge im Experiment enthalten, müssen wiederum andere Faktoren deutlich höhere Kohärenz ausstrahlen, um ein für die Rezipientinnen und Rezipienten verständliches Werk zu schaffen.

Beispiele der Vergangenheit wie Van Gogh zeigen auf, dass ein kohärentes Werk immer in den kulturellen Kontext der Epoche eingeordnet werden muss. So kann die Kohärenz eines Werkes nicht endgültig bewertet werden, da nicht abschließend festgestellt werden kann, ob die kulturelle Entwicklung der Medien an das jetzt nicht kohärente Werk herangeführt wird und dieses in zukünftigen Generationen als Norm gelten würde. So könnte es von zukünftigen Generationen wie ein popkulturelles Werk aufgefasst werden.

Experimentelle Werke leben von einer willentlichen Abgabe von Kohärenz zu Gunsten von künstlerischer Freiheit und Neuerung. Dabei führt die fehlende Kohärenz oft zu einer geringeren Zuschauerschaft. Die experimentelle Künstlerin oder der experimentelle Künstler sollte sich

dieser Punkte bewusst sein und versuchen diese zum ästhetischen oder populären Erfolg des Werks zu nutzen.

Diese Arbeit gibt dabei nur einen zusammengefassten Überblick über Funktion und Gebrauch von Kohärenz bei experimentellen Werken. Da die Vielfalt des experimentellen Arbeitens nicht begrenzt ist, konnte nicht jeder Aspekt der Kohärenz oder jedes Werk beleuchtet werden. Dennoch kann die Arbeit helfen, Vergleiche zwischen der experimentellen und der populären Arbeitsweise zu ziehen und Werke anhand ihrer Kohärenz zu analysieren. So könnte im weiteren Verlauf der Forschung noch ein System entwickelt werden, das die genauen Anforderungen von Kohärenz bei verschiedenen Rezipientinnen und Rezipienten aufzeigt.



Quellenverzeichnis

Literatur:

Adorno, Theodor W.: Ästhetische Theorie: Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1993

Aguiar, Luis; Martens, Bertin: Digital music consumption on the internet: Evidence from click-stream data: Elsevier B. V., 2016

Barck, Karlheinz: Funktion der Literatur: Autonomie der Literatur und Kunstfeindlichkeit des Kapitalismus: Akademie-Verlag, Berlin, 1975

Brössel, Stephan; Weixler, Antonius [Hrsg.]; Werner, Lukas [Hrsg.]: Zeiten erzählen: Ansätze-Aspekte-Analysen: Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2015

Feyersinger, Erwin: Von sich streckenden Stricken und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus: montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 22.2.2013

Gamper, Michael; Kreuzer, Stefanie [Hrsg.]: Experimente in den Künsten: Transmediale Erkundungen in Literatur, Theater, Film, Musik und bildender Kunst: transcript Verlag, Bielefeld, 2012

Hubermann, Arianne: Keeping the Mystery Alive: Jewish Mysticism in Latin American Cultural Production: Academic Studies Press, 2022

Keazor, Henry; Wübbena, Thorsten: Video thrills the Radio Star: Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen: transcript Verlag, Bielefeld, 2005, S. 413

Klausmeier, Friederich; Behne, Klaus-E. [Hrsg.]: Musikpädagogische Forschung, Band 3: Gefühl als Erlebnis- Ausdruck als Sinn: Laaber-Verlag, 1982

Mikos, Lothar; Androutsopoulos [Hrsg.]: HipHop: Globale Kulturen – Lokale Praktiken: transcript Verlag, Bielefeld, 2005



Rabenalt, Peter: Filmdramaturgie: Alexander Verlag Berlin, Köln, 2011

Schläbitz, Norbert; Müller, Renate [Hrsg.]; Glogner-Pilz, Patrick [Hrsg.]; Rhein [Hrsg.], Stefanie [Hrsg.]; Heim, Jens [Hrsg.]: Eine „Ästhetik der Existenz“ im Zeitalter neuer „Technologien des Selbst“. Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen. Jugendliche Identität und mediale Geschmacksbildung: Beltz Juventa, Weinheim/München, 2002

Schneede, Uwe M.: Vincent Van Gogh: Leben und Werk: Verlag C. H. Beck, München, 2003

Schnell, Ralf: Medienästhetik: Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen: Verlag J.B. Metzler, Stuttgart, Weimar, 2000

Schuldt, Christian: Selbstbeobachtung und Evolution des Kunstsystems, Literaturwissenschaftliche Analysen zu Laurence Sternes Tristram Shandy und den frühen Romanen Flann O'Briens: transcript Verlag, Bielefeld, 2005

Schultze-Naumburg, Paul: Kunst und Rasse: J. F. Lehmann Verlag, München, 1928

Internetquellen:

<https://www.artbreeder.com/beta/collage>

<https://www.chartsurfer.de/musik/single-charts-usa/jahrescharts/hits-2005/top-100>

<https://huggingface.co/spaces/dalle-mini/dalle-mini>

<https://www.youtube.com/c/imcyborgbutthatsok>

<https://www.youtube.com/watch?v=fsQhOckczHQ>

https://www.youtube.com/watch?v=K0HSD_i2DvA

<https://www.youtube.com/watch?v=Q8z3Xb61rpY>



<https://www.youtube.com/watch?v=w5azY0dH67U>

<https://www.youtube.com/watch?v=-WnzRqCK6Fs>

<https://www.spiegel.de/netzwelt/web/youtube-monetarisierung-durch-neue-regeln-erst-ab-1000-abonntenen-a-1188304.html>

Audioquellen:

Gorillaz: Demon Dayz, Feel Good Inc: Parlophone Records Ltd., 2005

The Sugarhill Gang: Rapper's Delight: Sugar Hill Records, 1979

West, Kanye: Yeezus, On Sight: Def Jam Recordings, a division of UMG Recordings Inc, 2013

Tabellenverzeichnis:

Tabelle 1: USA Jahrescharts von 2005

Abbildungen:

Abbildung 1: eigene Abbildung: Schriftart

Abbildung 2: Eigene Abbildung, Projekt, 1. Vers

Abbildung 3: Eigene Abbildung, Projekt, 1. Refrain

Abbildung 4: Eigene Abbildung, Projekt, 2. Vers

Abbildung 5: Eigene Abbildung, Projekt, 2. Refrain



Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel selbstständig und ohne unerlaubte fremde Hilfe angefertigt, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet und die den verwendeten Quellen und Hilfsmitteln wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

32699 Extertal, 15. September 2022

Ort, Datum



Unterschrift

