

„Losing My Religion“ – Einsatz einer Videoannotationsdatenbank in der kunstgeschichtlichen Analyse von Musikvideos

Am Institut für Europäische Kunstgeschichte der Universität Heidelberg hat sich seit 2012 mit der Untersuchung von Musikvideos (s.a. das aktuell laufende DFG-Projekt zur ästhetischen Umsetzung von Musikvideos im Kontext von Handhelds¹) ein Forschungsfeld herausgebildet, auf dem die Heidelberger Kunstgeschichte mit Prof. Dr. Henry Keazor eine internationale Führungsrolle einnimmt.

Obgleich das Thema des Musikvideos inzwischen eine verstärkte Aufmerksamkeit innerhalb von Disziplinen wie der Film-, Musik- und Medienwissenschaft sowie der Kunstgeschichte erfahren hat (vgl. dazu die Bibliografien der VertreterInnen dieser Disziplinen versammelnden Publikation von Keazor/Wübbena 2010, sowie die Tatsache, dass dem Musikvideo auf dem Kunsthistorikertag 2013 in Greifswald eine eigene Sektion gewidmet wurde), fehlt es in der wissenschaftlichen Bearbeitung des Themas derzeit noch an adäquaten Werkzeugen für die Analyse des Untersuchungsgegenstands und die Präsentation der Ergebnisse.

Zahlreiche Musikvideos weisen über ihren genuinen Zweck als Werbeträger hinaus einen ästhetischen Mehrwert auf, der eine eingehendere bildwissenschaftliche Betrachtung herausfordert und aufzeigt, dass sich in diesem Bereich eine eigene Kunstform entwickelt hat. Die künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten, die hier mit der flexiblen Verknüpfung von Text, Bild und Musik vorhanden sind, eröffnen Szenarien, in denen Text und Musik nicht nur einen kurzen Schwall von heterogenen Bildern zusammenhalten; vielmehr wird ein komplexer Diskurs auf drei Ebenen gestaltet. Das Musikvideo als visuelles Produkt referenziert dabei auch immer wieder auf „verwandte“ Medien (Kino- und Fernsehfilm), aber auch auf Werke der bildenden Kunst, der Zeitpolitik, anderer Kommunikations- und Unterhaltungsformen und auf sich selbst. Dieser Forschungsbereich stellt sich bisher durch diese enge Verbindung von Bild-, Text- und Musik/Audio-Ebenen (siehe hierzu auch die in Keazor/Wübbena 2005 [2011³] vorgestellte Analysestruktur zum Musikvideo) im Hinblick auf Informationsverwaltung und Visualisierung des komplexen Bezugssystems als Problemfall dar. Das Heidelberger Institut für Europäische Kunstgeschichte kann hier zwar auf eine der umfangreichsten Sammlungen digitalen Materials zu diesem Bereich zurückgreifen, jedoch fehlten bis dato die Werkzeuge und Visualisierungskonzepte, um die vielgliedrigen, intermedialen Bezüge zu erfassen und anschaulich darzustellen, welche für die wissenschaftliche Erschließung des Forschungsmaterials in diesem Feld unabdingbar sind.

¹ <http://portablemvs.net>

Im hier vorgeschlagenen Beitrag sollen nun am Beispiel des Musikvideos zum Titel „Losing My Religion“² der US-amerikanischen Rockband „R.E.M.“ – welches 1991 vom Regisseur Tarsem Singh umgesetzt wurde – die Möglichkeiten der „Video Annotation Database“, einer frei verfügbaren, quelloffenen Plattform zur kollaborativen, webbasierten Medienanalyse auf der Basis von „pan.do/ra – Open media archive“³, vorgestellt werden.

Das System hat sich in der Form bereits seit längerem im Exzellenzcluster „Asia and Europe in a Global Context“ der Universität Heidelberg (Cluster of Excellence) bewährt, wo es von der *Heidelberg Research Architecture* (HRA⁴) im Rahmen des Metadatenframeworks „Tamboti“⁵ genutzt und aktiv weiterentwickelt wird.

„Pan.do/ra“ ist eine Online-Applikation, die es – kurz gesagt – mehreren Nutzern gleichzeitig erlaubt, frei gewählte Abschnitte eines Videos mit unterschiedlichen Arten von Annotationen (Layer oder Spuren) zu versehen. Durch diese Annotationen ist es möglich, sowohl einzelne Sequenzen als auch sämtliche Szenen zu einer Thematik direkt über eine URL zu referenzieren. Jede Spur enthält zeitreferenzierte Annotationen eines bestimmten Typs und neben Text können auch georeferenzierte Ortsinformationen und Bilder hinzugefügt werden. Mit seiner integrierten Rechteverwaltung erlaubt es das System, Filme nur bestimmten Nutzergruppen zugänglich zu machen. So hat jüngst zum Beispiel eine Gruppe Studierender im Rahmen eines Geschichtsseminars die Applikation verwendet, um einen japanischen Propagandafilm aus den frühen 1930ern zu analysieren. Dabei wurden gezielt wiederkehrende Themen und Argumente im Film mit Schlagworten versehen, Texttafeln transkribiert und übersetzt, sowie Querverweise zu anderen Quellen hergestellt. Mit Hilfe der Videoannotationsdatenbank konnten die Studierenden die unterschiedlichen Argumentationsstränge im Film verorten und über die integrierte *Timeline* sichtbar machen, daneben ergab der Vergleich mit einer anderen (später entstandenen) Version des Filmes Unterschiede in der Narration.⁶

Die Einsatzmöglichkeiten des hier verwendeten Videoannotationssystems „pan.do/ra“ sind breit und generisch angelegt; so haben Max Stille und Jan Scholz beispielsweise islamische Predigtvideos analysiert und erste Ergebnisse davon wurden auf dem Deutschen Orientalistentag 2013 vorgestellt.⁷

Seit geraumer Zeit wird in Heidelberg an einer Integration in das Metadatenframework „Tamboti“ gearbeitet, womit Filmmetadaten gemeinsam mit bibliographischen Metadaten (in

² <https://vimeo.com/71613748>

³ <https://pan.do/ra>

⁴ <http://hra.uni-hd.de>

⁵ <http://tamboti.uni-hd.de>, <http://about-tamboti.uni-hd.de/>

⁶ Die Ergebnisse des Projekts sind unter <http://lytton-project.uni-hd.de> einzusehen.

⁷ <http://www.dot2013.de/programm/abstracts/panel-asthetik-und-oralitat/>

MODS XML), Bildmetadaten (in VRA Core 4 XML) und mit TEI ausgezeichneten Texten durchsuchbar gemacht werden sollen. Ziel der Integration ist es „pan.do/ra“ noch weiter für die stark interdisziplinäre Verbundforschung – wie sie z.B. am Exzellenzcluster „Asien und Europa“ betrieben wird – zu öffnen und auch über die Grenzen des Clusters hinaus in der Forschungsinfrastruktur zu verankern.

„Pan.do/ra“ kommt aufgrund seiner die verschiedenen Schichten audiovisuellen Materials visualisierenden und erschließenden Struktur dem verfolgten Forschungsansatz des Heidelberger Lehrstuhls für Neuere und Neueste Kunstgeschichte besonders entgegen. Diese Plattform bietet die Möglichkeit, das gelegentlich äußerst dichte Beziehungsgeflecht, welches das Musikvideo mit anderen Artefakten eingehen kann, zu erfassen und nachzuzeichnen. Nach dem Einspeisen kann das Musikvideo in der Folge konsultiert, analysiert und mit entsprechenden Notaten wie beispielsweise Transkriptionen, Beschreibungen, Schlagwörtern aber auch anderen Medien oder Querverweisen versehen werden. Auf diesem Wege kann der Medienbruch vermieden und das Bezugssystem direkt am Objekt verdeutlicht werden – im Falle des hier betrachteten Clips „Losing My Religion“ u.a. durch Referenzen zu Werken von Caravaggio, Andrei Tarkowski und Pierres et Gilles, aber auch zu Otto Lilienthal und Vaslav Nijinsky. Neben dieser Option, Informationen anderer Datenbanksysteme und Quellen zu referenzieren, erlaubt das webbasierte OpenSource-System den gemeinsamen Zugriff auf das Material, was somit eine ideale Basis für evolutionäres Erarbeiten von Ergebnissen in Forschergruppen und natürlich auch mit Studierenden bietet.

Im Rahmen des vorgeschlagenen Beitrags möchten wir anhand des oben genannten Musikvideo-beispiels die Möglichkeiten des genutzten Systems in Abgrenzung zu vergleichbaren Systemen vorstellen. Neben den Funktionen des *Frontends* wird auch kurz auf die technische Anbindung an ein bestehendes Authentifizierungssystem und den Datenaustausch mit anderen Systemen über Schnittstellen eingegangen. Hier steht insbesondere die Integration in das Metadatenframework „Tamboti“ im Vordergrund und es wird gezeigt, wie in einer kollaborativen Arbeitsumgebung Ressourcen medien- und kollektionsübergreifend mit wissenschaftlichen Annotationen versehen werden können.

Perspektivisch werden Optionen zur Weiterentwicklung aufgezeigt und dabei auch die Fragen nach Nachhaltigkeit und Pflege von Daten, Metadaten und Datenbanksystemen einbezogen.

Hauptziel des Beitrags wäre auch die Verdeutlichung des Umstands, dass durch die Verzahnung der Informationstechnologie mit der Fachwissenschaft ein Mehrwert erreicht werden kann, der

zuvor durch die begrenzten analogen Möglichkeiten resp. auf anderem Wege nicht hätte erzielt werden können – ein geradezu idealtypisches Modell aus/auf dem Gebiet der „Digital Humanities“.

Publikationen der Einreicher zum Thema

Wübbena, Thorsten: „Video thrills the Radio Star”: Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen (als Autor, zusammen mit Henry Keazor), Bielefeld 2005 (3. Auflage: 2011).

Wübbena, Thorsten: Rewind – Play – Fast Forward: The Past, Present and Future of the Music Video (als Herausgeber zusammen mit Henry Keazor), Bielefeld 2010.

Wübbena, Thorsten: Imageb(u)ilder: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Videoclips (als Autor sowie, zusammen mit Thomas Mania und Henry Keazor, als Herausgeber), Münster 2011.

Wübbena, Thorsten: Zur ästhetischen Umsetzung von Musikvideos im Kontext von Handhelds (als Autor wie als Herausgeber zusammen mit Hans Giessen und Henry Keazor), Heidelberg 2012 (online verfügbar unter <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/volltexte/2012/1867/>).

Wübbena, Thorsten: Kapitel „Music Video“, in: *See this Sound. An Interdisciplinary Survey of Audovisual Culture*, Köln 2010, hrsg. von Dieter Daniels/Sandra Naumann und Jan Thoben, S. 223-233 (zusammen mit Henry Keazor; online verfügbar unter <http://see-this-sound.at/kompendium/abstract/44>).

Sun, Liying and Arnold, Matthias: “TS Tools. Designing a database of historical periodicals for research and teaching: The Chinese Women’s Magazines database.” In *Tijdschrift Voor Tijdschriftstudies* no. 33 (November 7, 2013): 73–78. doi:<http://bit.ly/15ndLtv>.

Arnold, Matthias, K. Berner, P. Gietz, K. Schultes, and R. Wenzlhuemer. “GeoTwain: Geospatial Analysis and Visualization for Researchers of Transculturality.” In *2009 5th IEEE International Conference on E-Science Workshops*, 175–179. Oxford, 2009. doi:10.1109/ESCIW.2009.5407969.

—

Film with Oliver Seibt on Visual-Kei. Digital video, Filmportraits. Cluster „Asia and Europe“, 2012. <http://www.asia-europe.uni-heidelberg.de/en/research/heidelberg-research-architecture/hra-portal/detail/m/film-portrait-of-oliver-seibt.html>.

“Global Politics on Screen – A Japanese Film on the Lytton Commission in 1932” Projektwebsite, 2012. <http://lytton-project.uni-hd.de>.

Kurzprofile

Matthias Arnold hat Kunstgeschichte Ostasiens und Sinologie studiert und betreut die visuellen Ressourcen innerhalb der Heidelberg Research Architecture (HRA) am Exzellenzcluster „Asien und Europa“. Neben der Betreuung von Digitalisierungsprojekten am Cluster und dem angeschlossenen MediaLab gehören Konzeption und Umsetzung von visuellen Datenbanken sowie deren Einsatz in Forschung und Lehre zu seinem Interessens- und Arbeitsgebiet. Zu den größeren Datenbankprojekten gehören unter anderem „Chinese Women’s Magazines“ und die „Priya Paul Collection“. Aktuell arbeitet er an der Konzeption und Entwicklung von *Ziziphus*, eines auf dem VRA Core 4 XML Standard basierenden Editors für Bild-Metadaten, der Teil des Metadatenframeworks „Tamboti“ ist.

Eric Decker hat Politikwissenschaft Südasiens studiert und ist Koordinator der Heidelberg Research Architecture (HRA) am Exzellenzcluster „Asien und Europa“. Neben seiner Tätigkeit als Koordinator betreut er die Nutzer der Videoannotationsdatenbank „pan.do/ra“ und hat bereits zwei Seminare (Musikethnologie und Geschichte) betreut in denen das System eingesetzt wurde.

Thorsten Wübbena hat Kulturwissenschaften, Kunstgeschichte und Geschichte studiert. Seit 2000 wiss. Mitarbeiter im Kunstgeschichtlichen Institut der Goethe-Universität Frankfurt am Main. Von 2007 bis 2012 wiss. Leitung (gemeinsam mit Anna Schreurs und Carsten Blüm) im DFG-Projekt „Sandrart.net: Eine netzbasierte Forschungsplattform zur Kunst- und Kulturgeschichte des 17. Jahrhunderts“ (Universität Frankfurt, KHI Florenz). Seit April 2011 wiss. Mitarbeiter im DFG-Projekt „Zur ästhetischen Umsetzung von Musikvideos im Kontext von Handhelds“ (Universität des Saarlandes, Universität Heidelberg). Arbeitsschwerpunkte liegen im Bereich der Informationstechnologie in der kunstgeschichtlichen Forschung (Digitale Kunstgeschichte) sowie der Musikvideos.