

Found Footage Scoring für Technoutopien

Autor*innen	Maximilian Ardalan Bernhard
Matrikelnummer	13368
Studiengang	Bachelor of Arts, Musikinformatik (HF) / Musikwissenschaft (EF)
Einrichtung	Hochschule für Musik Karlsruhe
1. Betreuer	Prof. Dr. Damon Lee
2. Betreuerin	Prof. Dr. Arabella Pare
Einreichung zum	2025-08-15

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
1.1. Remix Culture	3
1.2. Macht des Cutters	6
1.3. Sampling, das Found Footage der Audiodomäne	9
1.4. Found Footage	11
1.4.1. Collagenfilm als Found Footage Werk	13
1.5. Utopien	15
2. Wissenschaftliche Methodik	16
2.1. Praktische Arbeit mit Found Footage	19
3. Künstlerische Methodik	20
3.1. Gesammelte Methodik	20
3.2. Motivation in der Faulheit	25
3.3. Schnitttechnik	27
3.4. Naives Arbeiten	30
3.5. Das Archiv im Überall	35
3.6. What The Duck And Co.	38
4. Ergebnisse	43
4.1. Nova	43
4.2. Bode	46
4.3. Pretty	48
5. Fazit	52
Bibliographie	53
Anhänge	57
Projektdokumentation zu Pretty	57
Links	60

1. Einleitung

In dieser Arbeit wird im Rahmen einer autoethnografischen künstlerischen Forschung untersucht, wie sich der technoutopische Gedanke der 1960er und 1970er Jahre in Found Footage und seinem Zusammenspiel mit einem Score darstellen lässt.

Um diese künstlerische Forschung betreiben zu können, werden die unterschiedlichen Themenkomplexe vorgestellt, um diese anschließend im Abschnitt 4 in die Analyse meiner praktischen Arbeiten einzubeziehen. Zu diesen Themenkomplexen zählen:

- die **Remix Culture**, welche den Grundpfeiler für Kunstformen wie den Found Footage Film bildet, und im 20. Jahrhundert kaum eine Kunstrichtung nicht beeinflusst hat,
- die **Macht des Cutters**, die durch technische Fortschritte begünstigt anwuchs und damit Film und Musik mit Nachdruck verändert hat,
- das **Sampling**, das mit der heutigen Verwendung im Hip-Hop eine lange Geschichte hinter sich hat,
- **Utopien**, als Leitthema meiner künstlerischen Arbeiten,

worauf mein Verständnis von **Found Footage** Filmen und deren Scoring fußt.

Ohne meine 3 Found Footage Werke, ›Nova‹, ›Bode‹, und ›Pretty‹, hätten diese Themen in ihrer Zusammensetzung kein Medium, durch das sie fließen, und durch welches sie ihre Wirkung entfalten könnten. Gleichzeitig hätten meine künstlerischen Arbeiten keinen Halt, ohne eine ausreichende Analyse ihrer Methodiken und einer abschließenden Analyse im Gesamtkontext meiner wissenschaftlichen Arbeit. Deswegen stelle ich in dem Abschnitt zur künstlerischen Methodik meine Arbeitsweise zu jedem Werk vor, und stelle dabei auch eine Entwicklung meines künstlerischen Schaffensprozess dar, informiert durch Inspirationen von Fremdwerken, wie auch der Literatur, mit der ich mich im Laufe meiner Bachelorarbeit vertraut gemacht habe. In dem folgenden Ergebnisteil analysiere ich jedes Werk ausgiebig und versuche in der Entwicklung wie auch in jedem einzelnen Werk, Arbeitsweisen und Ergebnisse

unter kritischer Haltung, zu hinterfragen. Dabei werde ich anstreben meine Rollen, als einerseits subjektiver Künstler und Erzeuger der Werke, die ich analysiere, der dadurch mehr Einblick in deren Absichten hat, und andererseits als vermeintlich objektiver Wissenschaftler, der frei von Voreingenommenheit über sein Forschungsobjekt in wissenschaftlicher Methode fortschreitet, auszutarieren. Als Anhang findet sich noch eine stichpunktartige Dokumentation der Arbeitsphase meines dritten Werks Pretty, die auch zum Verständnis des Projektablaufs hilfreich ist.

1.1. Remix Culture

Angefangen bei der Remix Culture, die für meine künstlerische Arbeit mit Found Footage, einem Medium, welches von der Praktik des Remixens lebt, fundamental ist. Die Keime der Remix Culture haben schon seit den Anfängen der Popkultur zu sprießen begonnen, und jüngst erkennt man sie in einem Geäst aus KI-Kunst und YouTube-Kacke¹ (die für ein uninitiiertes Auge gleich wirken mögen), welches sich durch TikTok Nachstellungen von KI-Morphing Videos zu einem Feedback-Loop schließt. Überblickt betrachtet kann man heutzutage als Künstler kaum nicht an dieser Bewegung teilhaben.

Vor allem durch die Demokratisierung von digitalen Werkzeugen für Kunstschaffende, ist es leichter denn je, Fremdmaterial zu sampeln und zu etwas komplett Neuem zu transformieren. So schreibt William Gibson, ein Begründer des Cyberpunks: „The record, not the remix, is the anomaly today. The remix is the very nature of the digital“ (Gibson 2007). In dem gleichen Blogartikel für WIRED bezeichnet er die Techniken aufgrund ihrer Beschaffenheiten, welche das Remixing eines Mediums erleichtern, nach Brion Gysin, als „God’s little toys“ (Gibson 2007). Hier nennt Gibson beispielhaft „[...] word processing“ als „another of God’s little toys, and [...] the scissors and paste pot were always there for me, on the desktop of my Apple IIc“ (Gibson 2007).

¹In seiner englischen Abstammung als „Youtube Poop“, oder unter seiner Abkürzung YTP zu finden.

Brion Gysin, dem Gibson die Metapher zu verdanken hat, hat zusammen mit William S. Burroughs in den 1950ern die Cut-Up Technik neuentdeckt, und weiter zu einer eigenen Methode ausgebaut. Eine Neuentdeckung ist es in dem Sinne, dass Tristan Tzara bereits kurz nach dem Ersten Weltkrieg eine verwandte Praktik, die beinhaltet Begriffe aus einem Hut zu ziehen und auf Anrieb aus diesen Begriffen ein Gedicht wiederzugeben, ausgeübt hat (Hawkins, Wermer-Colan, und Harris 2019, S. 338 f.). Burroughs' Methode jedoch, war ein „process of cutting up and folding in, fragmenting, and weaving together images and texts“ (Hawkins, Wermer-Colan, und Harris 2019, S. 4), wodurch aus einem bereits bestehenden Text ein neuer entstand. In Abschnitt 3.1 gehe ich näher auf die Beziehung zwischen dieser Arbeitsweise und meinem Umgang mit Found Footage ein, welche viele Parallelen aufweisen, nachdem ich Burroughs Methodik noch weiter ausgeführt haben werde.

Mit Steven Soderberghs Blogpost *Raiders* (Soderbergh 2014) existiert ein weiteres Beispiel dafür, wie Film im Remix Zeitalter, durch jenes eine Transformation, hin zu einem intuitiven Medium durchlaufen hat, sodass es damit auch einfacher als Lehrmaterial verwendet werden kann. Er erklärt in seinem Post, wie wichtig Staging² in Filmen ist, und führt dazu als Beispiel *Raiders of the Lost Ark* (Spielberg 1981) an, dessen Regisseur, Steven Spielberg, er zuschreibt, bei seinem ersten Spielfilm bereits mehr über Staging vergessen gehabt zu haben, als Soderbergh bis dahin gelernt hätte (Soderbergh 2014). Dadurch erklärt er, warum er *Raiders of the Lost Ark* (Spielberg 1981) als Beispiel benutzt hat; jedoch ist die Art, wie er den Film hochlädt, geprägt durch Remix Culture oder, noch spezifischer, Found Footage Praktiken. So wird der Film in dem Post als Schwarz-Weiß Version, gänzlich ohne Dialog, und mit einem abgeänderten Score, als Lernmaterial zur Verfügung gestellt. Der abgeänderte „score [is] designed to aid you in your quest to just study the visual staging aspect“ (Soderbergh 2014).

²Staging steht hier für die Inszenierung, oder auch das Szenenbild im Film.

Später werde ich ausführlicher argumentieren, dass ein Found Footage Film im Kern durch eine Rekontextualisierung des Ursprungsmaterials geprägt ist. In diesem Fall könnte man argumentieren, die Rekontextualisierung von einem Blockbuster, einem der erfolgreichsten Regisseure unserer Zeit, hin zu der Bewunderung eines vergleichbar geschätzten Regisseurs für seinen Helden, sei zu erkennen. Es wäre in diesem Sinne das Film-Pendant zu einer kommentierten Reclam-Ausgabe von Büchners Woyzeck, in der die Szenen nach einleitender Erklärung eines Büchner Experten, nach dessen Ermessen neu arrangiert wurden.

Setzt man diesen Gedanken noch weiter fort, so ist es ein Kommentar in dem Verständnis, dass kein Werk je vollendet oder abgeschlossen ist, sondern höchstens ein Abbild seiner Zeit, eine Momentaufnahme, und damit etwas, aus dem man Lehren ziehen kann, ist. Das zentrale Thema in Soderberghs Analyse, das Staging, wird somit klarer ersichtlich. Zusätzlich werden damit aber auch die Erfahrungen des Cinematografen, Douglas Slocombe, im Filmen auf Schwarz-Weiß Film hervorgehoben (Soderbergh 2014). Solche spielerischen Verwendungen des digitalen Mediums, das nur 20 Jahre vorher noch ein Novum für die Filmindustrie gewesen war, waren eine Fazilitierung und damit auch Demokratisierung von Methoden, die noch in den 1990ern hauptsächlich für Fachleute³ bestimmt waren.

Abschließend kann man erkennen, dass zwar generelle Entwicklungen in den Künsten teilverantwortlich für eine Remix-Kultur waren, aber vor allem im Kontext der Arbeit mit Filmen, die Technologie und deren Innovationen die Hauptermöglicher einer blühenden Remix-Epoche sind. Ohne diese technischen Fortschritte wären Film und Fernsehen weiterhin das Standardformat für audiovisuelle Medien, und Videos hätten sich höchstens im Umfang eines Heimvideos⁴, wie ich es bei Bode verwendet habe, in unsere Kultur eingefunden.

³Da diese neuen digitalen nonlinearen Schnittsysteme an den Grenzen des machbaren von damaligen Computersystemen waren, hatten diese Systeme entsprechend hohe Preise (Rubin 1995, S. 46).

⁴Beispielsweise durch solche Formate wie der VHS- oder Digitalkassette

Über diese Veränderung aus der Rolle eines Betrachters, in die Möglichkeit, ein Editierer von Videos zu sein, werde ich im folgenden Abschnitt berichten. Im Abschnitt 1.3 werde ich auf eine ähnliche Entwicklung in der Musik eingehen, die aber einen anderen zeitlichen Verlauf genommen hat. Ebenso werde ich im Abschnitt 1.4.1 eine Verknüpfung zwischen der früher einsetzenden Collagenbewegung in den bildenden Künsten und der Cut-Up Technik herstellen.

1.2. Macht des Cutters

Wie bereits erwähnt, hat der Einzug von nichtlinearen Schnittsystemen eine Veränderung in der Filmindustrie bewirkt. Zuerst hat diese Entwicklung die Cutter selbst von dem physischen Medium eines Films erlöst. Die anfangs teuren NLE-Systeme⁵, deren Fähigkeiten heute in jedes angemessene Videoschnittprogramm integriert sind, hatten den Vorteil gegenüber dem Schneiden mit Film, nicht destruktiv zu sein. Das heißt, man hatte sich keine Gedanken mehr machen müssen, ab welchem Frame man einen Schnitt setzen wollte, denn man konnte es einfach probieren, die neue Timeline evaluieren, um danach entweder fortzufahren oder die gegangenen Schritte rückgängig zu machen. Dadurch konnten selbst Novizen, so etwa ein Regisseur, der nicht zwingend eine Ahnung vom Filmschnitt hatte, deutlich mehr zum Schnitt beitragen.

In der Fortsetzung der Entwicklung von NLE, waren Anfang der 2000er Jahre endlich auch Personal Computer der Aufgabe der Videobearbeitung gewachsen, womit die Fähigkeit, Videos nach Belieben zu bearbeiten, sich aus einem professionellen Setting auf die Consumer-Welt ausgeweitet hat. Dies ermöglichte Hobbyisten zum ersten Mal mit geringem Aufwand ein Heimvideo, mit Werkzeugen, die annähernd auf dem Niveau von professionellen Produktionen waren, zu schneiden und sogar mit Effekten zu versehen. Aus dieser Entwicklung heraus ist es mir durch Videoschnittsoftware wie Blender, Kdenlive und DaVinci Resolve möglich, meine Ideen nicht nur umzu-

⁵nonlinear Editing

setzen, sondern durch meinen Workflow, wie später im Abschnitt 3.3 weiter ausgeführt, heranreifen zu lassen. Außerdem muss ich persönlich beifügen, dass mir die intuitive Bedienung von Videoschnittprogrammen den Einstieg erleichtert hat, und mir damit auch mehr Motivation zum Schneiden gegeben hat. So musste ich durch diese Unmittelbarkeit nie Begriffe wie den J- oder L-Cut verstehen, um diese, inspiriert von Videos, deren Schnitte ich mochte, in meinen Schnittprogrammen nachzustellen.

Durch diese Fortschritte war der Workflow nicht mehr rigide, bestimmt durch sein Medium. Es hieß nicht mehr „make the first edit, commit to it, then make the second edit, [...] starting at the beginning of your project and ending it at the end“ (Rombes 2017, S. 95), sondern die digitale Technik hatte es das erste Mal erlaubt, dass sich der Workflow an die eigenen Bedürfnisse anpasst. Dem Soderbergh-Zitat, „I often do very radical cuts of my own films just to experiment, shake things up, and see if anything comes of it.“ (Rombes 2017, S. 92) kann man entnehmen, dass diese Möglichkeiten des Nonlinear-Editing in seiner Praktik unentbehrlich sind. In ähnlichem Vorgehen habe ich, vor meiner in dieser Arbeit präsentierten Trilogie, zur Entwicklung meines Schnittstils, mehrere Versionen auf dem Stand eines Grobschnitts angefertigt, aus denen ich mich letztlich für eine entschieden habe, die ich weiter bearbeite. Einen weiteren Schritt dieser Praktik hängt Soderbergh noch als Gedankenspiel an: „I think it would be really interesting to have a movie out in release and then, just a few weeks later say, »Here’s version 2.0, recut, rescored.« The other version is still out there—people can see either or both“ (Rombes 2017, S. 92).

Meine Arbeit mit Found Footage sehe ich in einem ähnlichen Kontext wie den Gedanken einer nicht bestimmbar definitiven Version eines meiner Werke. Wie bereits erwähnt, hat nun jeder die Freiheit, sich als Cutter zu verstehen. Da jeder mit der Zugriff auf ein Handy hat, sowohl in der Lage ist sich sein Videomaterial online zu beschaffen, oder sogar selbst zu drehen, um es dann letztendlich auf demselben Gerät zu bearbeiten und hochzuladen. Im Kontext der Remix-Kultur ist mein Werk, sobald es beispielsweise auf Plattformen wie YouTube oder Vimeo veröffentlicht wurde, also offen für jeden zur

Betrachtung, Kritisierung, aber auch Transformierung. Es ist damit in einem unfertigerem Zustand als zuvor. Einmal im Internet veröffentlicht, könnte jeder, durch die zuvor dargestellten Fortschritte, die wir von der Filmrolle und händischem Zertrennen von Filmen, hin zu in Social-Media Apps integrierten Videoschnittumgebungen gemacht haben, wirklich jeder ein Video ansehen, herunterladen, bearbeiten, und eine neue Version veröffentlichen. Das ist nicht nur die Macht eines einzelnen Cutters, sondern die Macht, die jeder mit einem internetfähigen Gerät im Kontext der Remix-Kultur erteilt bekommen hat. Eine solche Entwicklung war sicherlich keine explizite Vorstellung in den technoutopischen Gedanken der 1960er oder 1970er Jahre, jedoch war die Globalisierung schon damals durch Satellitenübertragung ein prävalentes Thema. Die Fähigkeit, heute jegliches Videomaterial aus dem Internet zu beziehen, ist eine wahre Errungenschaft.

Ein Beispiel, das zwei Quellen aus dem Netz im Sinne der Macht des Cutters so überzeugend vereint, dass man es selbstbewusst als neues Werk bezeichnen kann, ist die Videoreihe *SOUND OF TWO*, des Vulfpeck Bandleiters Jack Stratton. Die Reihe stellt die Fusion aus der neugewonnenen Macht des Cutters, der nicht mehr nur fixen Abläufen und strikten Vorgaben folgt, sondern eine kreative Entität ist, und der Möglichkeiten des Internets und seiner immanenten Quelloffenheit. In dem Video *SOUND OF TWO /// Steve Gadd & Norman McLaren* (Stratton 2012), das eine große Inspiration für alle meine künstlerischen Arbeiten ist, was spätestens ab der Vorstellung meines Werkes *Pretty* in Abschnitt 3.6 klar wird, werden zwei fremde audiovisuelle Quellen auf konstruktive Weise gegenübergestellt. So wird aus einem Schlagzeugsolo von Steve Gadd zusammen mit Ralph Macdonald (Ross 1985) und dem audiovisuellen *Dots* (1940) von Norman McLaren, ein auf eine neue Ebene gehobener Collagenfilm, der mehr als die Summe seiner, für sich bereits großartigen Quellen, darstellt. Aus der Inspiration solcher Werke wurde mir auch zum ersten Mal die Möglichkeit bewusst, dass auch ich auf solche Art meinen Lieblingswerken Respekt erweisen kann. Ich musste nicht mehr deren Licks, oder Songs auf einem Instrument lernen, ich konnte die

Videoschnittsoftware nun als Instrument für diesen Ausdruck verwenden. Diese Verwendung zweier Musikfilme, wie sie Jack Stratton benutzt hat, was nur eine grobe Einteilung der beiden Quellen ist, könnte man schon als eine Art von Sampling mit hinzugefügter visueller Ebene bezeichnen. Die Entwicklung des Samplings und auch der Technik, die dahintersteckt, wird im nächsten Abschnitt beleuchtet.

1.3. Sampling, das Found Footage der Audiodomäne

Ähnlich wie bei der Videobearbeitung arbeitet man heutzutage in den meisten DAWs⁶ mit Clips, die aus dem Paradigma von Tonbandschnipseln abgeleitet sind.

Entgegengesetzt zum Film, mit seinem Zelluloidstreifen, hatten Tonaufnahmen jedoch nicht von Beginn an ein Medium, das man im Zustand des Quellmaterials auftrennen, und wieder neu zusammenfügen konnte. Die Wachssrolle, oder auch die Schellackplatte waren keine praktisch bearbeitbaren physischen Medien. Ein ›Donutstück‹ aus einer Schallplatte so auszuschneiden, dass man danach um eine unterschiedlich bedruckte Schallplatte legt, ist mit enormem Aufwand verbunden (Bertran 2011). Diese Medien hatten schlicht nicht das richtige Format, solche Transformationen unmittelbar und produktiv zu gestalten. Der Wandel hin zu einem solchen Medium kam mit der Erfindung von ›tönendem Papier‹, wie es sein Erfinder Fritz Pfeumer genannt hat, welches man heute als Tonband kennt (Daniel, Mee, und Clark 1999, S. 48).

In Verknüpfung mit den bereits genannten Entwicklungen kann in Pfeumers Aussagen „[...] that the processes of editing and assembling the edited pieces of his recording tape were as easy as handling movie film, a well-established technology. But, unlike photographic film, magnetic tape could be erased and reused if there was a mistake or the recording proved obsolete—thus offering considerable cost savings.“ (Daniel, Mee, und Clark 1999, S. 49), ein klarer Vorteil an dem Paradigma von Tonband herausgelesen werden.

⁶Digital Audio Workstation, dazu zählen beispielsweise: Ableton Live, Logic Pro, Bitwig Studio, Renoise

Man kann daraus Schnipsel ausschneiden, die in der Zeit frei anordenbar sind, im Gegensatz zu Wachscrollen oder Schallplatten, die, wie schon zur Schallplatte erwähnt, einmal zertrennt, schwer ohne Vorausplanung wieder zusammengefügt werden kann. Sogar Vorteile über die Filmstreifen hinaus hatte das Tonband durch seine Überschreibbarkeit. War ein Film einmal belichtet, konnte man ihn nur durch optische Verfahren auf einen neuen Film übertragen, wenn man ihn kopieren wollte. Durch Tonbänder hatte man aber auch die Möglichkeit, das Signal elektrisch mit einer anderen Bandmaschine auf ein neues Band aufzunehmen. Und wollte man ein Band schneiden und an einer anderen Stelle einfügen, so konnte man es genauso wie Filmbänder an einer Stelle auftrennen, um es an einer anderen Stelle wieder zu verknüpfen. Es sind viele Kleinigkeiten in der Benutzbarkeit von Tonbändern, die mit dieser Entwicklung, bei der man, ohne darauf zu achten meinen könnte, dass dies lediglich ein Aufholen zu den Möglichkeiten von Zelluloidfilmstreifen ist, welche jedoch gänzlich neue Welten eröffnet.

Durch diese Fähigkeiten des Mediums haben sich also neue Möglichkeiten der Klangtransformation ergeben. Vor dem Tonband konnte man nur durch ein glückliches Staubkorn und eine springende Nadel am Grammophon Wiederholungen eines bestimmten Abschnitts einer Aufnahme erzeugen. Mit dem Tonband war man aber wortwörtlich fähig dazu Loops zu kreieren. So habe ich bis heute in allen DAWs, die ich bisher benutzt habe, die Fähigkeit, einen Loop zu kreieren.

Aufgrund dieser Eröffnung neuer Möglichkeiten mit dem Medium des Tonbands, waren auf einmal die Experimente von Künstlern wie Pierre Schaeffer, Pierre Henry, und auch Luc Ferrari, der Musique Concrète Bewegung, möglich. In der Musique Concrète ging es der Definition nach zuerst nur um die konkretere Formalisierung eines Musikstücks. Aber da das Medium, das für diese Formalisierung verwendet wurde, neue Chancen der Transformation bot, hatten diese sofortigen Einfluss auf diese Musikbewegung genommen. Davor waren schon Transformationen auf den Ebenen der Geschwindigkeit und damit in einer direkten Beziehung auch Tonhöhe möglich, während ab den

1940ern auch die Restrukturierung eines einzelnen Klanges bis zur vollkommenen Veränderung seiner originalen Charakteristika das Interessensobjekt von Komponisten war. Während Musik zuvor aus Noten entstand, waren es jetzt konkrete Aufnahmen der Musik, die man als die höchste Präzision einer musikalischen Idee ansah.

Spult man nun in der Geschichte bis in die 1990er vor, entdeckt man eine Plattenindustrie, die im Übergang zwischen den Umsatzmedien der Kompaktkassette, die im Verlauf des Jahrzehnts durch die CD abgelöst wurde, war (Recording Industry Association of America 2025). DJs und Rapper waren schon allgemein bekannte Begriffe, und deren Techniken des Samplings waren keine zuvor unbekannt. Aber mit dem Wechsel ins nächste Jahrtausend hat sich ein neues Bewusstsein, für die Art der Verwendung dieser Samples entwickelt. War Musique Concrète damit beschäftigt, gänzlich neue, noch nie zuvor gehörte Klänge auf Band festzuhalten, waren Samples in der weiteren Entwicklung des Hip-Hops immer mehr zum Ausdrucksmittel für sich geworden. Auch wenn die Lyrics es nicht erwähnen, wird die Verwendung des selben Samples, das ein Rapper, den man verehrt, zuvor verwendet hat, zu einem Insider für die Beteiligten an der Szene.

1.4. Found Footage

Found Footage ist ohne Klarstellung des Kontexts, in dem man diskutiert, ein Begriff, der Misskommunikation schürt, da er mit mehreren Bedeutungen überladen ist. Kennt man es durch die Popkultur als ein Horrorfilm-Trope, ist es eine Entwendung des ursprünglichen Begriffs. Found Footage hatte zu Beginn physisches und tatsächlich gefundenes Filmmaterial gemeint, und nicht etwa in einer fiktiven Erzählwelt entdeckte Videos, wie es im Horror-Genre primär durch *The Blair Witch Project* (Myrick 1999) bekannt wurde. In diesem sehr wörtlichen Sinn erklärt William C. Wees, Ken Jacobs *Perfect Film* (1986) als einen Film, der „(with only a slight adjustment to the soundtrack) exactly as Jacobs found it in a Canal Street bin“ (Wees 1993, S. 5) veröffentlicht wurde. Heutzutage zählt man zu Found Footage aber jegliches nicht selbst

aufgenommenes Video, das von Op den Kamp als „extant“ (Op Den Kamp 2016, S. 24) bezeichnet wird, welches in einem Found Footage Filme in seiner Verwendung „through a reflexive interrogation“ (Baron 2014, S. 19) rekontextualisiert wird. Heruntergebrochen, verwendet man fremdes Material, um Neues aus ihm zu ziehen.

Sei dieses wie im Falle von „early stock-shot libraries“ (Badley, Palmer, und Schneider 2010, S. 242) gekauft worden, oder per Kommandozeile von YouTube heruntergeladen worden, um als YouTube-Kacke wieder auf dieselbe Plattform hochgeladen zu werden – um dieses Material „in its original form or [...] in new and different ways“ zu zeigen, „they invite us to recognize it as found footage, as recycled images“ (Badley, Palmer, und Schneider 2010, S. 241). Found Footage setzt sich auch in dem Sinne von inhaltlich beschriebenen Filmgenres⁷ ab, dadurch, dass es kein Genre in dem Sinne der Inhalte, sondern eher eine Bezeichnung der verwendeten Materialien und ihrer Umgestaltung durch Techniken wie dem Schnitt, der Collagierung, wie ich es noch in einem Unterabschnitt weiter beschreiben werde, oder anderen transformative Methoden, ist. Häufig ist auch die Rede von ›Recycled Footage‹. Diese Beschreibung betont die Rekontextualisierung der ursprünglichen Substanz eines Films zu einem neuen Vehikel für den Ausdruck eines Schaffenden, der dem ursprünglichen Material eine neue Bedeutung einhauchen kann.

Da ich in meiner Praxis die Möglichkeiten der Rekontextualisierungskraft durch das Medium des Found Footage Films als Hauptmerkmal hervorzuheben versuche, ist es sinnvoll, dazu eines der frühesten, als Found Footage anerkannten Werke als Beispiel heranzuziehen, das auch eine solche Rekontextualisierung vornimmt: *Rose Hobart* (Cornell 1936) ist dieses prägnante Beispiel, das durch den experimentellen Filmmacher, und Künstler, Joseph Cornell, aus tatsächlich gefundenem Filmmaterial des Films *East Of Borneo* (Melford 1931) zu einer voyeuristischen, in lila Farbfilter getränkten Atmosphäre umgewandelt wird. „The narrative of East of Borneo is lost rather than

⁷bspw. Adventure und Action, um die zwei Umsatzstärksten zu nennen (Carollo 2025)

retold in *Rose Hobart*“, schreibt Barefoot in einer Untersuchung des frühen Found Footage Werkes, „and in recycling footage from the earlier film, Cornell produced a particular and atypical (at least in the context of the 1930s) form of recycling: the found-footage film“ (Barefoot 2012, S. 3). *The Perils of Pauline* (Taylor 1933), ein weiterer Film, der sich an Szenen aus *Rose Hobart* (Cornell 1936) bedient, „made use of a different, more routine but less scrutinized, form of recycling: stock footage“ (Barefoot 2012, S. 3), im Gegensatz zu dem klaren künstlerisch rekontextualisierenden Ansatz von Cornell. Wie schon genannt, handelt es sich beim Betrachten von Cornells Umwandlung um eine voyeuristische Filmerfahrung, bei der man sich fühlt, als würde man – etwas zu tief – in die sexuellen Fantasien des Regisseurs eintauchen. Hierbei wird also die neue Deutung erst durch einen Rezipienten hervorgerufen, womit Found Footage in seinem Grundsatz einer Transformation, von der ausdrücklich erwünschten Interpretation des Betrachters lebt. Auch meine eigenen Werke sehe ich in dieser Beziehung zwischen dem originalen Material, der Bearbeitung durch mich als Found Footage Künstler, und dem Rezipienten als Entdecker einer neuen Aussage im vollendeten Found Footage Film.

Wie ich später in der Analyse von *Pretty* im Abschnitt 3.6 erkennen werde, kann man durch die Zusammenführung mehrerer Found Footage Quellen eine weitaus differenziertere Neuinterpretation in Zuschauern hervorrufen. Eine allgemeine Kombination aus mehreren Aufnahmen verschiedenen Ursprungs, bezeichnet man als Collagenfilm. Im folgenden Abschnitt werde ich im Kontext der bereits beschriebenen Remix Culture, wie auch im Kontext, des hier erklärten Begriffs des Found Footage Films, die Besonderheiten der Collage als Form für ein Found Footage Werk aufzeigen.

1.4.1. Collagenfilm als Found Footage Werk

„Everything [...] was to some extent collage. Meaning, ultimately, seemed a matter of adjacent data.“ (Gibson 2007), schreibt Gibson in Bezug auf seine schriftlichen Werke. Diese Behauptung könnte man aber genauso auf alle anderen Formen von Kunst, wie die audiovisuelle, anwenden. Auf diese Art

wäre die Behauptung ein Leitsatz für jedes Werk, das sich zur Remix Culture zählt, da die Technik der Collage eine der grundlegenden Arten des Ausdrucks der Remix Culture ist.

Wenn man diesen Gedanken auf Filme, genauer, Found Footage Filme, überträgt, so wäre die „adjacent data“ möglicherweise eine Bildkomposition, die einer anderen gleicht. Geht man aber von dem Grundsatz der Rekontextualisierung aus, die in meiner Anschauung eines Found Footage Werks ein Grundsatz ist, so ist die „adjacent data“ im übertragenen Sinn eher eine Inhaltsdeckung, eine Gleichheit in den Aussagen eines Found Footage Films. An diesem Punkt bemerke ich jedoch, dass eine Deckung der Hauptaussagen der Originalquellen nichts wäre, was eine Rekontextualisierung bewirkt, eher im Gegenteil: Sie hält die Quellen durch deren gegenseitige Unterstützung in eben diesem Hauptinhalt, fest auf den Gleisen ihrer Hauptaussage. Diese Erkenntnis steht in keinem Widerspruch zu Gibsons Aussage, da seine Aussage zuallererst nicht auf Found Footage Collagenfilme ausgelegt war, und sie auch keine Anleitung zum Gestalten eines Wirkungsstarken Werkes im Sinne der Collage ist, sondern lediglich eine Beobachtung über die Attribute eines Collagenwerks. Müsste ich aber eine solche Anleitung geben, so hätte ich zwar „adjacent data“ gesucht, jedoch eher im Verborgenen. Oder nimmt man das Beispiel von zwei unterschiedlichen Quellen, hätte ich eine Quelle, die sich mit meiner anvisierten Kernaussage deckt, und eine Quelle, die zwar auch diese Kernaussage vertritt, aber auf unerwartete Weise. Diese Kernaussagen zu erkennen und zu entschlüsseln, ist letztendlich, wie zuvor beschrieben, die Aufgabe des Betrachters. In der späteren Analyse meines Werks *Pretty* im Abschnitt 3.6 wird auch dieses Prinzip einer Rekontextualisierung durch Kombination mehrerer sich auf den ersten Blick komplett ungleicher Werke behandelt. Darin habe ich ein Drum Instructional Video mit mehreren Filmen von Atomwaffentests, tatsächlichen Bombardierungen mit diesen Waffen, und deren Folgen, verknüpft, bei denen keines für sich mein Thema der Technoutopie darstellt. Bevor diese Wirkung von technoutopien überhaupt analysiert werden kann, muss diese erklärt werden.

1.5. Utopien

Betrachtet man mit dem heutigen Verständnis unserer Weltgesellschaft – eine möglicherweise politisch polarisierte, aber gleichzeitig auch hoch technologisierte – die Mondlandung, so könnte man meinen, ein Gefühl von Nostalgie zu verspüren. Es war ohne Zweifel ein historisches Ereignis, das durch seine weltweite Übertragung, bei der „an estimated 650 million people“ („NASA History“ 2015) auf ihren Fernsehgeräten zugeschaut haben, nur noch stärker in das kollektive Bewusstsein der Menschheit eingegangen ist. Man kann von einer Art von Stolz sprechen, Stolz über eine Zeit in der *Technologie*, geboren aus einem Erfindungsreichtum uns bis auf den Mond befördert hat; in der aus Hoffnung, Realität, des Menschen auf dem Mond, wurde. Von fliegenden Autos, von denen Chuck Berry in *You Can't Catch Me* singt (1956), bis zu gesellschaftlichem Wandel sollte diese *Zukunftstechnologie* noch vieles mehr ermöglichen, während man sich heute im Zeitalter der Klimakrise, fast verzweifelt, an die *Technologie der Zukunft* wendet, um Lösungen zu bieten, die der eigenen Gemütlichkeit entgegenkommen. Natürlich ist nicht jede neue Entwicklung ein Schritt in die falsche Richtung oder, noch dramatischer, ins Ende der Menschheit, jedoch kann man heute im Gegensatz zu den Zeiten des Wettlaufs ins All deutlich mehr Lehre aus dystopischen Romanen, wie beispielsweise *1984* (Orwell 1949), *Brave New World* (Huxley 1932), *The Handmaid's Tale* (Atwood 1985) oder auch Filmen wie *Dr. Strangelove* (Kubrick 1964) ziehen. An solchen Beispielen erkennt man jedoch eine gesellschaftlich bedingte Dystopie, im Gegensatz zu einer durch technologische Entwicklungen hervorgebrachte. Diese Erkenntnis wird in der Analyse von Nova im Abschnitt 4.1 erneut aufgegriffen.

Trotzdem entwickelte man seit jeher die größten technologischen Errungenschaften im Kontext von Kriegsforschungen, etwa das ARPANET, einen Vorfahren des Internets, Radar wie auch GPS, um nur wenige Beispiele zu nennen, welche später alle im Sinne der zivilen Gesellschaft auf etwas Hilfreiches umgemünzt wurden. So war auch der ENIAC, der erste freipro-

grammierbare Computer, Grundlage für heutige Personal Computer, ein militärfinanziertes Projekt (MacCartney 1999, S. 61), welcher anfangs von Physikern des Manhattan Projekts für Berechnungen zum theoretisierten Modell einer Kernfusionsbombe verwendet wurde (MacCartney 1999, S. 103).

Mit solchen Gedanken einer Technologie im Sinne einer Utopie, oder konträr dazu, einer Dystopie, und der Gesellschaft, die zwischen diesen Möglichkeiten entscheidet, habe ich mich in dieser Arbeit, mit meinen praktischen Arbeiten im Feld des Found Footage Films beschäftigt. Bevor ich aber meine Werke und deren Verbindung zur Technoutopie darlegen kann, muss ich meine wissenschaftliche Arbeitstechnik darstellen, mit der ich an die spätere Analyse der einzelnen Werke herantrete.

2. Wissenschaftliche Methodik

In meiner Analyse beschäftige ich mich hauptsächlich, in autoethnografischer Weise, mit meinen drei praktischen Arbeiten, ›Nova‹, ›Bode‹ und ›Pretty‹, spezifisch, in ihrer Funktion als Found Footage Werke mit Score. Dafür gilt es, zuallererst Found Footage, und auch dessen Scoring als Begriffe zu erklären. Im Abschnitt künstlerische Methodik werde ich mich getrennt von diesem Abschnitt mit meiner künstlerischen Arbeitsweise auseinandersetzen. Der Grund für diese Aufspaltung ist, die klare Aufteilung in eine objektiv wissenschaftliche Analyse im Abschnitt 4 und einen subjektiven künstlerischen Erfahrungsbericht im Abschnitt 3.

Found Footage, im wörtlichen Sinn, ist die Verbindung aus einem Video, egal welchen Mediums⁸, und der Tatsache, dass dieses *gefunden* wurde. Der Begriff ›Footage‹ ist in diesem Zusammenhang also sehr simpel zu erklären: ein visuelles Medium mit temporaler Komponente. Jedoch ist das *Finden* dieses *Footages*, das, was es noch gilt, enger einzugrenzen. Wie schon im Abschnitt 1.4 erwähnt, wird das Wort *found*, im modernen Verständnis des Begriffes, freier interpretiert als in seiner originalen Bedeutung, eines in der physischen Welt

⁸Z.B. Film, VHS, Digital, wobei man hier wiederum zwischen einer Datei auf einem gefundenem physischen Medium, und einer Online gefundenen Datei unterscheiden kann.

gefundenen Filmmaterials. Somit gesellen sich neue Möglichkeiten, Medien zu entdecken, so wie in meinem Fall, die Suche auf digitalen Videoplattformen wie YouTube oder Archive.org, zum alten Verständnis einer entdeckten Zelluloidfilmrolle. *Gefunden* wird hier also nicht mehr nur in der realen Welt⁹, sondern auch im Internet, wo der Zufall einer Entdeckung, häufig einem Empfehlungsalgorithmus weicht. Hiermit ist selbst der Ausdruck des *Gefundenen* im Fall meiner praktischen Arbeit ›Pretty‹ zu einschränkend, da es sich hier um klar kuratierte Szenen handelt, die ich *gesucht* und nicht etwa *gefunden* habe. Ein Argument gegen die Behauptung, dass *ich* der Suchende bin, ist der Fakt, dass Empfehlungsalgorithmen nicht das Äquivalent zum Zufall in der realen Welt sind, sondern bereits mindestens einen Teil des Suchens, basierend auf meinen geguckten Videos oder meiner Subscriptions, für mich übernehmen. Hierbei kommt man aber bereits an die Grenzen einer Analogie zwischen der realen Welt und dem Internet, da natürlich auch die eigene Umwelt als ein kuratierter Algorithmus gewertet werden kann. Um aber nicht zu tief in die Feinheiten von digitalen Empfehlungsalgorithmen abzuschweifen, sei gesagt, dass selbst schon das Durchwühlen, der eigenen Ordnerstruktur, um etwas in ein Schnittprogramm hinainzuladen, ein Suchen und damit auch ein *Finden* eines *Footages* ist. So ist es trotz heutiger digitaler Hilfen ein aktiver Akt des *Suchens*, und damit auch des *Findens*.

Das Scoring dieses *entdeckten* – um selbst dem in Horrorfilmen entdeckten Found Footage zugeordneten Begriff seinen Namen abzusprechen (Bordwell 2012) – Footages meint wie in sonstigen Filmen die Addition einer auditiven Ebene, häufig in Form von Musik oder lautmalerischen Elementen. Auch hier weite ich den Begriff sehr, und benutze ihn letztlich als Sammelbegriff für jegliches auditive Element, das im Medium eingebettet in einen Zusammenhang mit dem Bild steht. Das schließt also jegliche Nebengeräusche in einem Vorstellungsraum aus, auch jedes klangliche Wasserzeichen wäre damit davon ausgeschlossen, in dieser Arbeit als Score bezeichnet zu werden.

⁹Das heutige Äquivalent zu Ken Jacobs ›dumpster find‹, wäre zum Beispiel ein verlassener, unbeschrifteter USB-Stick, auf dem sich eine Videodatei befindet.

Aber auch mit dieser Festlegung des Score Begriffs gibt es noch Sonderfälle, die erwähnt werden sollten. An den Grenzen dieser Definition befinden sich beispielsweise Databending Ansätze. Nach dem Prinzip, in dem man beim Databending die Daten frei von ihrer originalen Bedeutung uminterpretieren kann, ist es unter richtigen Voraussetzungen möglich eine Videodatei mithilfe von Programmen wie ffmpeg, in eine Audiodatei uminterpretieren, und diese dann mit dem Ursprungsvideo zusammenfügen. Damit erhält man einen 1:1 Übertrag von Video- zu Audiodaten, in einer Fusion als Film. Je nach Auslegung wäre dies demnach die größtmögliche Korrelation zwischen Bild und Ton. Wobei man hier als Kunstschaffender stutzig werden müsste, und die Frage nach dem Künstler und seiner schöpferischen Leistung aufwerfen sollte. Es ist also nicht nur eine Fügung aus Bild und Ton, die sinnhaft oder nachvollziehbar erscheint, von Belangen, sondern auch ein Minimum an schöpferischem Aufwand, der betrieben werden muss. Dafür reicht aber schon eine klare Absicht.

In diesem Spannungsverhältnis zwischen einer direkten Korrelation des Seheindrucks zum Höreindruck eines Films befindet sich auch mein Werk ›Bode‹, in dem ich die im Film bereits vorkommende Tonaufnahme der Filmkamera verwende. Hier greifen die von Chion in Audio-Vision beschriebenen Prinzipien, bezogen auf den „audiovisual contract“ (Chion 1994). Genauere Vorgänge, wie Vorkommnisse von Effekten, die Chion in audiovisuellen Werken konstituieren konnte, werden letztendlich in der künstlerischen Methodik untersucht.

Nachdem nun also der Begriff des Found Footage Films wie auch des Scorings in Bezug auf meine Arbeit geklärt ist, stellt sich weiterhin die Frage nach dem Zweck meiner Werke und deren Analyse als solche Found Footage Werke. Es gibt viele kleine Gründe – wie die Schnelle, und Einfachheit, mit der man solche Werke realisieren kann, die neuen Bedeutungen, die aus altem Material geschöpft werden können –, die sich aber in meiner theoretischen Recherche und vor allem praktischen Arbeit über die drei Werke hinweg zu einem konkreten Grund fokussiert haben.

Das Privileg, die damalige Vorstellung einer Technoutopie aus der Sicht einer heute weitaus gegenüber Technik zynischeren Welt, anhand von damaligem Filmmaterial darstellen zu können, ist eines, das nur aufgrund dieser Hoffnungen in die Technologie, und des Einsetzens des digitalen Zeitalters möglich ist. Diese Hoffnung findet sich so klar in der Ikonisierung dieser Technik wieder, dass es aus heutiger Sicht häufig zu komisch wirkt, um diese ursprünglichen Filme in ihrer Darstellung ernst zu nehmen. Ebendarum habe ich mich auch in meinen Werken dieser Komik hingegeben, nicht um zu kritisieren, oder zu loben, sondern um die Charakteristika des Ursprungmaterials noch mehr hervorzuheben. Oft wurde in diesem Text schon das Ziel einer Rekontextualisierung des Materials aufgeführt, und dieses Ergebnis erziele ich durch eine Anhebung des bereits existenten auf ein Superlativ. Eine weitere Sache, die es zu untersuchen gilt, ist eine angestrebte Effektivität in der Vermittlung eines Aufrufs zur Reflexion, der an die Rezipienten übermittelt wird, wie auch der Effektivität des Arbeitsaufwandes meiner Werke.

2.1. Praktische Arbeit mit Found Footage

So ist Nova als erstes Werk stellvertretend für meine eigenen, zu Anfang uninformierten, Versuche mit Found Footage, die stark auf einem früheren Projekt namens ›SUPER 7‹, welches im Zuge von Herrn Prof. Dr. Damon Lees ›Music For Film‹ Seminar aus Archivaufnahmen einer Vulkaneruption zusammen mit einem eigenen Score entstand. Es besteht damit wie SUPER 7 aus Found Footage mit einem eigenen von mir komponierten Score. Bode entstand aus einer explizit ausgewählten Beschäftigung mit Archivmaterial, und dem Prozess der Archivierung, wie auch derer Medialität im Kontext von Found Footage. Außerdem dient hier Harald Bodes Stimme als Score, der sich damit im Kontext des Found Footage Films als Found Sound kategorisieren lässt. Schlussendlich, nachdem ich mich durch die Quellenfindung, zum tieferen Verständnis des Found Footage Topos, auch mit der literarischen Arbeitsweise der Cut-Up Technik, im Zusammenhang mit der Remix Culture als Phänomen beschäftigt habe, konnte ich mit Pretty ein Wagnis – das des

Collagenfilms, gepaart mit einer klaren Botschaft, anstatt einer Atmosphäre – eingehen. Dieses Wagnis werde ich im zum nächsten Kapitel meiner praktischen Methodik gehörenden Abschnitt 3.6, weiter ausführen.

3. Künstlerische Methodik

Um am besten die einzelnen Werke nachvollziehen zu können, ist es am sinnvollsten die Entstehungsprozesse meiner künstlerischen Arbeiten im chronologischen Ablauf mitzuverfolgen. Dabei wird man erkennen, wie ich bei meinen Arbeiten vorgegangen bin, welche Absichten ich verfolgt habe, und auch – was ein weiterer Grund für eine Darstellung in chronologischer Abfolge ist – was ich dabei gelernt habe.

Da meine Arbeiten nicht nur durch ihr Aufeinanderfolgen in meinem Oeuvre verbunden sind, sondern auch vor allem durch:

- Arbeitsweisen, deren ich mich bedient habe,
- Inhalte, welche ich vermitteln wollte, und auch auf welche Art ich diese vermitteln wollte,
- wie auch selbst gesetzte Ziele, die ich mir auferlegt habe,

werde ich deren Gemeinsamkeiten in einer gesammelten Methodik, die nun folgt, zusammentragen.

3.1. Gesammelte Methodik

Beim Reflektieren über die Arbeitsphase für *Nova* ist mir aufgefallen, wie viel an meiner Arbeitsweise mit Found Footage Filmen sich schon von Beginn an abgezeichnet hatte. Folgend werde ich auf den Einfluss eingehen, den die Kombination aus meinem Eifer nach Perfektionismus und meiner übergroßen Faulheit ausmacht.

Hierzu hilft es zuallererst die Phase von *Nova* zu beschreiben, in der sich noch keine der finalen Komponenten für *Nova* formalisiert hatte. Ich habe *Nova*, mit genau diesem Namen zum Institutsabend am IMWI, des Sommersemesters 2025, an der Hochschule für Musik Karlsruhe, angemeldet, ohne zu diesem Zeitpunkt eine künstlerische Idee für den Film, und demnach auch keine konkretere Beschreibung als „A+V Fixed Media Stück, welches aus

Found Footage zu Musik arrangiert wurde“ (Bernhard 2025, S. 2) zu haben. Damit war also schon eine der ersten Eingrenzungen für meine Werke, wenn auch eine sehr allgemeine, gesetzt: audiovisuelle Werke als Fixed Media. Aufgrund des groben Themas meiner Bachelorarbeit, das sich rund um Found Footage drehte, hatte ich auch bereits eine Medienform des Audiovisuellen abgedeckt. Zur damaligen Anmeldung hatte ich ebenso mit dem Gedanken gespielt, eines der Videos aus eigenen Aufnahmen zusammensetzen, jedoch habe ich diese Idee aufgrund einer sich später solidifizierenden visuellen Ästhetik verworfen.

Der Hauptbeweggrund für diese Anmeldung am Institutsabend war lediglich, der, dass ich gemerkt habe, dass die Bachelorarbeitsdeadline immer näher rückt, und ich mit dieser terminlich festgelegten Aufführung noch mehr Zeitdruck und Motivation hätte, meinen praktischen Teil für die Bachelorarbeit fertigzustellen. Überdies, wollte ich unbedingt in Blender arbeiten, da ich mir ausgemalt hatte, dass man auf Blenders mächtige, nodebasierte Arbeitsweise¹⁰, welche man auf 3D Objekte anwenden kann, auch aus deren Video Editor¹¹ zugreifen konnte. Da diese Hoffnung sich nach einigem Recherchieren und Austesten nicht bewahrheitet hat, bin ich wieder auf DaVinci Resolve umgestiegen. Hierdurch war meine Videobearbeitungssoftware festgelegt. Den Gedanken, von DaVinci Resolve auf Blender umzusteigen, hatte ich überhaupt erst durch die Frustration beim Erarbeiten eines halbstündigen Rohschnitts, mit intensiven Videoeffekten, den ich zusammen mit Till Bechtloff unter Zeitdruck in DaVinci Resolve fertigstellen musste. Natürlich wären viele dieser Frustrationen auch in Blender aufgekommen, da ich bis dahin bislang nicht mit einem Projekt der Länge einer halben Stunde gearbeitet hatte, und viele Feinheiten zur Optimierung des Workflows bisher nicht ausgearbeitet hatte. Trotzdem hatte ich damit bereits eine Kategorisierung der Medienform meiner Werke, wie auch des Videoschnittprogramms, festgelegt.

¹⁰Ähnlich wie in DaVinci Resolve, in der es eine ähnlich Node basierte Umgebung namens Fusion gibt.

¹¹Bekannt als *Blender Video Sequence Editor*

In Reflexion über dieses Hin und Her zwischen diesen *Schnittprogrammen* ist mir aufgefallen, dass ich mir in meinem Kopf bereits einen ganz klaren Workflow¹² ausgedacht hatte, der, ähnlich wie Burroughs Cut-Up Methode „in a far more complex, iterative composition process“ (Hawkins, Wermer-Colan, und Harris 2019, S. 4) resultierte, den ich in DaVinci Resolve erst noch erarbeiten musste. Selbst trotz meiner Entfernung vom Medium eines physischen Films, zwischen dem, und der Cut-Up Technik mit Papier, ich Parallelen gezogen habe, habe ich eine gewisse iterative Methodik als Obligation in meiner Arbeit mit Found Footage gesehen. Deswegen habe ich auch vor zwei Sätzen Blender und DaVinci Resolve als *Schnittprogramme* bezeichnet, wobei Blender eigentlich hauptsächlich ein Programm zur 3D Modellierung ist, und DaVinci Resolve weitaus mehr als ein Programm zum Schneiden von Filmen ist. Jedoch habe ich diese spezifische Fähigkeit der beiden Programme hervorgehoben, da der *Schnitt* das Werkzeug ist, welches Burroughs genauso für seine Texte, wie ich es für meine Filme verwendet habe. In diesem iterativen Prozess, einzelne Schnipsel zuerst als komplett getrennt voneinander zu betrachten, um aus diesen ein neues Werk, gelöst vom vorherigen Kontext, zu erzeugen, sehe ich eine Parallele zwischen meiner Arbeitsweise und der Cut-Up Technik. Außerdem hat mir der Prozess, jede Szene des Ursprungsmaterials, in einzelne Clips zu unterteilen, ein ganz neues Verständnis für die einzelnen Szenen an sich gegeben.

Darin habe ich kleine Mikrokosmen erkannt, in denen einzelne Charakteristika des Gesamtfilms stärker zur Geltung kommen. Ich war dem Gefühl eines Cut-Up Literaren oder eines Collagisten nie näher, als in dem Moment, in dem ich fertig damit war, jede Szene in einzelne Clips aufzuteilen, durch die ich dann mit meinen Hoch- und Runter-Pfeiltasten herumtanzen konnte, wie es mir beliebte. Das war auch der Moment, ab dem ich komplett befreit von der Struktur des ursprünglichen Films war. Im Blick auf mein Ziel, die Found Footage Schnipsel zu rekontextualisieren hatte ich mir damit sinnbildlich die

¹²Im Abschnitt 3.4, welcher Novas künstlerische Methodik beschreibt werde ich auf den Ursprung dieser Arbeitsmethode, welches das Projekt SUPER war, näher eingehen.

möglichst große Hebelkraft vorbereitet, die ich nur noch richtig anwenden musste.

Folgend sind weitere Methodiken, welche sich aber erst in späterer Rückschau als Arbeitsweisen herausgestellt haben.

Bis auf die Verwendung von besonderen Crossfades, Zeitraffung oder -streckung, und Color Grading im Fall von Nova, habe ich in meinen Werken keine sonstigen Videoeffekte verwendet. Diese ästhetische Entscheidung diente, wie ein Großteil meiner sonstigen Arbeitsweisen, dem Ziel möglichst klare Aussagen mit meinen Bildern zu treffen. Es war mir wichtig, dass die Zuschauer im Moment, und nicht nach dem ersten Anschauen oder sogar erst bei zweiter Begutachtung eines Videos, darüber nachdenken konnten. Das war auch einer der Hauptgründe für einige meiner Shots, die – möglicherweise ungewohnt – lange andauern, um dem Betrachter überdeutlich zu machen, dass dieses Bild eine Bedeutung erfährt. Gleichzeitig hat es aber auch den wunderbaren Effekt, wie im Beispiel von Prettys lang anhaltendem Shot des Trinity Tests (The Department of Energy 1945), dass das Bild so lange besteht, dass es schon wieder fast für sich, getrennt von den anderen Bildern, existiert. Es ist eine ständige Gratwanderung zwischen einer offensichtlichen rekontextualisierung und dem Hinweisen auf seine originale Herkunft, um diese Rekontextualisierung noch wirksamer zu machen.

Technoutopien als Hauptthema meiner Werke, sind sowohl eine Kombination aus meinen eigenen Interessen, die ich anfangs aber gar nicht als Einfluss wahrgenommen habe, als auch aus Feedback¹³, wovon Pretty, das letzte Werk, deutlich beeinflusst wurde. Das heißt, dass die ersten beiden Werke durch Zufall in das Thema fallen, und das dritte dann, selbstverständlich auch aus praktischen Gründen, um die drei Stücke als eine Trilogie beschreiben zu können, auch in das Schema passt, aber dies eher durch äußere Einflüsse. Die Darstellung dieser Technoutopie funktioniert in allen meinen Videos zu einem gewissen Grad über Ikonen.

¹³Hauptsächlich das, durch Frau Prof. Dr. Pare geäußerte Feedback.

Nova hat die Mondlandung, Bode hat Harald Bode und auch die Entwicklung von Synthesizern, und Pretty die Erfindung der Atombombe. Interessanterweise, da sich dies aus den bereits genannten Methodiken auf natürliche Art entwickelt hat, sind all diese Ikonen US-amerikanische Errungenschaften. Ikone enthält hierbei keine Wertung im Sinne von gut und schlecht, es ist mehr eine Feststellung der Bewunderungsfähigkeit, und dessen, dass meine Videos immer einem gewissen Subjekt zugeordnet sind. Die Bestimmung dieses Subjekts wird auch der Hauptinhalt der Unterkapitel zu den einzelnen Stücken sein; namentlich Naives Arbeiten (Nova), Das Archiv im Überall (Bode), What The Duck And Co. (Pretty).

In diesem Zuge werde ich nun die Namen dieser Überschriften wie auch meiner Werke erörtern. Generell kann man zu meiner gesamt-künstlerischen Praxis sagen, dass ich mich dem Minimalismus als Stilrichtung zuordne. Dies ergibt sich aus einer gewissen Faulheit, aber auch aus einem Willen nach Präzision. Damit meine ich nicht, dass ich mich aufgrund dessen erst bei Pretty getraut habe, mehrere Quellen zu nehmen, weil ich durch verschiedene Quellen eine weniger kohärente Optik erhalte. Die Art von Minimalismus die ich verfolge, ist nämlich eher in der Wirkung meiner Werke anzusiedeln. Eine Angst, einer nicht kohärenten optischen Ästhetik könnte mir nicht fremder sein, meine Furcht lag tatsächlich eher in einem Kampf zwischen den Fremdquellen darum, die Kernaussage darzustellen, wodurch sich keine klare ergibt, auf die sich Rezipienten konzentrieren können. Wenngleich ich beispielsweise Jumpcuts zwischen zwei unterschiedlichen Quellen setze, oder einen 30 Sekunden andauernden Riser einbaue, ist es immer im Sinne eines klaren Zieles. Zusammengefasst verfolge ich in allen meinen Werken eine Art von Effektivität, im Aufwand, aber hauptsächlich in der letztendlichen Wirkung beim Rezipienten. Damit erklären sich schon die ein Wort langen Werktitel, Nova, Bode, und Pretty.

Hinzu kommt aber genauso eine Komik, die in meiner Praktik essenziell ist. So ist Pretty nach Bernard Purdies Spitznamen ›Pretty‹, und nicht etwa nach dem, womit Purdies Footage kontrastiert wird, den Atombombentests und den

Folgen von Abwürfen auf bewohnte Städte, benannt. Genau das ist auch das, was Pretty seine komische¹⁴, wenn man es so nennen kann, Wirkung gibt – aber darauf weiter einzugehen wäre eine Vorwegnahme der Analyse von Pretty.

Damit erklären sich die Hintergründe für die Benennungen. Die einzelnen Bedeutungen der Überschriften erschließen sich, nachdem man den Abschnitt gelesen hat. Zu Abschnitt 3.3 will ich noch erwähnen, dass ich dort in ausführlichem Maße auf meine Schnitttechnik eingehen werde, da diese, in meinem Willen künstlerische Forschung zu betreiben, von höchstem Stellenwert ist. Letztlich folgt nun ein Abschnitt, in dem ich auf die Rolle meiner eigenen Faulheit und deren Einfluss auf meine Arbeitsmethode, wie auch auf das zuvor präsentierte Ziel, effektiv zu arbeiten, eingehe.

3.2. Motivation in der Faulheit

Meine Faulheit wirkt sich auf unterschiedlichste Weisen auf meine Methodik aus. Wie bereits erwähnt habe ich Nova aufgrund der Motivation, die ich aus dem Druck eines festgelegten Präsentationsdatums gewinne, ohne eine Idee davon zu haben, was Nova am Ende sein wird, zum Institutsabend angemeldet. Dies war also, um meiner Gemütlichkeit entgegenzuwirken. In anderen Bereichen meines Schaffens jedoch, hat sich meine Faulheit unbemerkt eingeschlichen, bis ich meine Methodik reflektiert hatte.

So habe ich oft im Prozess des zeitlichen Auslegens meiner einzelnen Clips, eine Weggabelung angetroffen, bei der ich einen von mehreren Pfaden hätte wählen können, wobei ich mich fast immer für die leichtere Variante entschieden habe, während ich mir oft einredete, damit gegen mein Effektivitätsprinzip anzugehen. Natürlich hatte ich damit recht, dass ein aufwändigerer Schnitt gegen meine Effektivität im Schaffensprozess wirkt, aber in den Fällen, in denen die Vorteile in der Wirkung bei Rezipienten den Arbeitsaufwand in den Schatten gestellt haben, habe ich mich für die Integrität und Effektivität in der Wirkung meines Werks entschieden. So habe ich mich in Nova beispielsweise

¹⁴Komisch, im Sinne von belustigend, nicht seltsam. Obwohl dies auch zutreffen mag.

für eine Montage entschieden, die als Hinleitung zur Szene, in der man die Rakete starten sieht, fungiert. Zwar war bereits ein Teil dieser Montage im Originalmaterial enthalten, jedoch wollte ich das Pacing ein wenig an den Rest anpassen, und es mit Bildern der Astronauten auf dem Mond auffüllen, um eine Brücke zum Finale zu schlagen, welches ebenso ein Montage ähnliches Element beinhaltet, das jedoch auditiv vorliegt.

Trotz dieser Ausführung, in der ich dargestellt habe, dass ich in wichtigen Momenten im Namen der Wertigkeit meiner Kunst, die ich aus der Perspektive meines eigenen Ästhetikempfindens bewerte, erkenne ich die Behauptung meiner Faulheit als einen großen Faktor in meiner Arbeitsmethode, als für wahr an. In meiner künstlerischen Praxis sehe ich diese Faulheit als eine Möglichkeit an, andere Wege zu gehen, und mehr zu abstrahieren, um es dem Betrachter zur Interpretation offen zu lassen.

Hier möchte ich wieder auf meinen Effektivitätsgedanken zurückkommen: Vieles an meiner Kunstpraxis kommt aus einer Liebe für Improvisation. Bereite ich mir, meine einzelnen Clips auf eine für meine spätere Arbeitsphase möglichst praktische Art vor, so erleichtere ich es mir mit meinem Material improvisatorisch umzugehen. Es ist genauso, als würde ich vor einer Jazz Jam-session als Schlagzeuger noch einmal meine Rudimente zum Aufwärmen üben, um diese später körperlich verinnerlicht zu haben, und unmittelbar abrufen zu können. Damit meine ich eine Art Intuition, eine Art verkörperlichtes Gedächtnis, das nicht aktiv abgerufen werden muss, und in unerwarteten Situationen auf improvisatorische Art Neues schafft. In dem Medium Film, aber vor allem in dem Erzähltempo, in dem meine Filme verfahren¹⁵, kann man schwer von einer Improvisation, wie man sie aus dem Jazz kennt, sprechen. Aber trotzdem ist es, selbst mit der Vorarbeit, die Clips aufzutrennen, in den Momenten in denen es zählt, nämlich während man gerade vertraut mit dem Material wird, und es versucht durch spielerische Verwendung an seine

¹⁵Hiermit sind die Längen, die ein einzelner Clip einnimmt bevor der nächste Schnitt kommt gemeint. Wären die Länge meiner Clips <~2 Sekunden, könnte man mit ihnen wie Samples umgehen, und sie beispielsweise mithilfe von Ableton Live arrangieren.

Grenzen zu bringen, am wichtigsten, möglichst schnell arbeiten zu können. An diesem Punkt ergibt es Sinn, tiefer auf meine Schnitttechnik, die den Kern meiner praktischen Arbeit mit Found Footage ausmacht, einzugehen. Zum Schneiden zähle ich auch das Arrangieren von Audio dazu.

3.3. Schnitttechnik

Zuerst werde ich auf die Schnitttechnik, die Nova und Bode, als Found Footage Filme aus einer einzelnen Quelle vereinen, eingehen, um dies danach mit meinem Ansatz bei Pretty als Collagenfilm, bestehend aus mehreren Fremdquellen, zu vergleichen.

Wie schon in Abschnitt 3.1 und im vorangegangenen Abschnitt erwähnt, habe ich zu Beginn meiner Schnittarbeiten, alle Ursprungsszenen in einzelne Clips aufgeteilt, damit ich freier in meiner Umstrukturierung der Szenen bin. Die Szenen habe ich aber auch nicht an inhaltlichen Grenzen festgemacht. Wenn ich strikt nach meiner geplanten Methode verfahren wäre, so wäre eine Szene, ein Abschnitt einer meiner Quellaufnahmen, der weder durch Videoeffekte, tatsächliche Schnitte oder sonstige Unterbrechungen¹⁶ diskontinuierlich erscheint. Da ich aber beim Prozess dieses Aufteilens bereits Ideen für eine grobe Anordnung der Szenen bekomme, probiere ich nach Vollendung der Aufteilung, linear, von vorn nach hinten, Szenen aneinanderzufügen.

Aufgrund dessen, dass ich aber schon wie soeben erwähnt, während des Zertrennens Ideen für eine grobe Anordnung habe, und damit auch bereits weiß, welche Szenen ich brauche und welche nicht, trenne ich manche Szenen schon nach diesem Gefühl auf. Dieses beschriebene Gefühl ist eine Kombination aus einer bildlichen Ästhetik, einigen „Hitpoints“ die ich einbauen und betonen möchte. Doch den Hauptanteil dieses Gefühls, macht ein bestimmtes Gefühl, das in den Rezipienten ausgelöst werden soll, aus. Weiß ich, dass ich aus dieser Gesamtintuition eine Szene auf jeden Fall integrieren will, teile ich diese in feinere Teile auf. Gegenteilig stecke ich weniger Zeit und Sorgfalt in

¹⁶Hierzu zählen auch Bildfehler, die Beispielsweise im Bode Heimvideo wie auch im Mondlandungsfootage an den Übergängen zwischen Schnitten auftreten.

das Aufspalten von Szenen, bei denen ich mir recht sicher bin, dass ich sie nicht verwenden werde. Bei solchen Szenen, bei denen ich mir sicher bin, dass ich sie nicht verwenden werde, lösche ich oft den ganzen Abschnitt infrage, aus meinem Pool an Clips, sodass ich keine Aufmerksamkeit an diese Szenen verschwenden muss, wenn ich mich letztlich an die Neuordnung der überbleibenden Clips für meine Schnitte mache.

Von diesen Schnitten, die ich fortan als Cuts bezeichnen werde, um sie nicht mit der Aktion des Aufspaltens eines Clips zu verwechseln, speichere ich zuerst eine Version, in der ich noch nicht zu sehr versuche, Clips auszusortieren, sondern nur nach meiner beschriebenen Methode in Clips aufteile. Bin ich zufrieden mit der Aufteilung, erstelle ich einen neuen Cut, indem ich den zuvor erstellten dupliziere. So halte ich mir die Möglichkeit offen, bis zu dieser ersten Anordnung, welche in dem Zustand nach dem Aufspalten der Clips fixiert ist, zurückzukehren, ohne alles wiederholen zu müssen. Ab diesem Punkt beginnt die, wie in Abschnitt 3.1 bereits beschriebene, von der Cut-Up Methode abgeleitete, iterative Arbeitsweise. Hier beinhaltet jeder Schritt eine Kombination aus einer erneuten Umordnung und einer Aussortierung von Szenen. Im Verlauf dieser Cuts achte ich graduell immer mehr auf die Gesamtdauer des Stücks, auf spezifische Platzierungen von Klängen, die ich bereits ausgearbeitet habe, und auf das Pacing des gesamten Films.

In dieser ganzen Phase habe ich bei Nova im Stillen gearbeitet, d.h., ich habe das Footage in DaVinci Resolve gänzlich ohne auditiven, mit rein visuellen Eindrücken geschnitten. Dabei habe ich versucht, die Längen von Szenen über mein Körpergefühl abzustimmen. Damit meine ich, dass ich wie bei einem Tanz, mit Kopfnicken, einem Schlag mit meinem Zeigefinger auf die Kante meines Arbeitstischs, oder sonstigen Bewegungen versucht habe, die Timings für Schnitte und Übergänge abzapfen. Bei Bode hingegen habe ich polar dazu fast ausschließlich auf seine Stimme geachtet, bis ich bei meiner letzten Iteration angekommen war.

Im Fall von Nova habe ich nach diesen Iterationen, das Video aus DaVinci

Resolve exportiert, um es in Ableton Live in ein Set¹⁷ zu integrieren. In Ableton Live habe ich nur geringe Änderungen vorgenommen die zur Anpassung an das Audio notwendig waren. Zum weiteren Scoring der Werke, werde ich in deren eigenen Abschnitten und den letztendlichen Analysen der Stücke eingehen, da deren Konzeptionen sehr unterschiedlich waren.

Nun zeige ich die differierende Methodik bei Pretty auf, die sich ähnlich wie ein Multicam Schnitt mit dem Drum Instructional Video von Purdie (Murakami 1993) als, im übertragenen Sinn, Hauptkamera, verhält. Weil ich zu Beginn meiner Recherche für Nova die Kombination aus *Duck and Cover* (Archer Productions Inc. 1951) und dem Bernard Purdie Instructional Video *Master Of Groove Drumming* (Murakami 1993)¹⁸ gesammelt hatte und ich diese beiden Clips Beat gematcht übereinanderlegen wollte, wusste ich, dass ich in Ableton Live besser aufgehoben war. Da Ableton Live auf elektronische Musikproduktion ausgelegt ist, hat es viele Features, die einem das Arbeiten mit Samples und dem Strecken, Stauchen, und Tonhöhen-Shiften dieser, erleichtern. Außerdem kann man in Ableton Live Videos, solange sie im richtigen Format vorliegen, genauso wie einen Audioclip behandeln, was meine Arbeit um einiges leichter gemacht hat. Gleichzeitig hat die DAW aber nicht so praktische Schnitttools wie DaVinci Resolve. In Ableton Live fehlt etwa das Ripple-Deleting, bei dem alle auf derselben Spur liegenden Clips um die ausgewählte Dauer nach vorn verschoben werden.

Ab dem Fund dieser zwei Quellfilme, lag mein Hauptfokus im Schnitt auf der Musik. Wie schon erwähnt habe ich den Purdie Clip (Murakami 1993) wie eine Hauptkamera in einem Multicam Schnitt behandelt. Ich würde also im Schnitt immer wieder zurück zu Purdie schneiden, wenn kein anderes Filmmaterial darüber lag. Aufgrund der Einschränkungen eines damit fixierten Hauptclips, an dem sich die anderen Clips alle orientieren, habe ich mich darauf festgelegt,

¹⁷Dies ist lediglich die Bezeichnung für eine neue Projektdatei in Ableton Live, welche von dem Begriff „Live Set“ abgeleitet ist.

¹⁸Wovon ich einen Ausschnitt auf YouTube, der mehr Clicks als der vollständige Film hat, für meinen Schnitt benutzt habe (ClassicDrummers 2011). Im Abschnitt 3.6 gehe ich auf den Grund dafür ein.

linear von vorn nach hinten zu schneiden, um nicht im späteren Verlauf etwas aus dem Purdie Clip zu schneiden, worauf ich alle folgenden Clips auf anderen Spuren neu ausrichten müsste. In dieser Hinsicht habe ich mir ähnliche Einschränkungen wie beim Schneiden mit physischem Film gesetzt, jedoch waren diese Einschränkungen eher inspirierend als hindernd, da ich trotzdem die Schnelligkeit einer digitalen Oberfläche hatte.

Im Folgeschluss hatte ich mit Pretty zwar einen eingeschränkteren Workflow, der aber mit nur einem Programm nicht so feinschrittig war wie die Methode in DaVinci Resolve mit der Vielzahl an unterschiedlichen Cuts. Nach dieser Exploration dieser Gemeinsamkeiten meiner Werke, werden sie folgend einzeln auf ihre Methodik untersucht.

3.4. Naives Arbeiten

Um genauer zu verstehen, aus welchem Kontext heraus Nova entstanden ist, muss ich zuerst auf SUPER 7 eingehen, das ich am Institutsabend, 1 Jahr vor Nova, präsentiert habe. Prof. Damon Lee hatte uns Studierenden als Projektabschluss eine Auswahl an digitalen Filmausschnitten aus verschiedenen Ursprüngen angeboten. Einer davon war die schon genannte Archivaufnahme¹⁹, der Eruption des Kilauea Vulkans im Jahr 1959, die im Auftrag des US-amerikanischen Staates aus Dokumentationszwecken entstand (National Archives and Records Administration 1959). Dieser Film hatte aus dem Zweck einer reinen Dokumentation, keine Erzählstruktur und wirkte, bis auf das verwendete Medium eines Farbfilms, entzeitlicht und keiner Ordnung unterworfen. Deshalb hat Herr Lee uns angeboten, das Material zeitlich neu zu arrangieren. Aus diesem wie auch aus dem Grund, dass mir die Bilder imponiert haben, habe ich mich dafür entschieden, aus diesem Material einen Found Footage Film zu schneiden, den ich aber damals als solchen noch nicht erkannt habe. Mir war bis dahin noch nicht bewusst was Found

¹⁹Welche Herr Lee auf Archive.org ausdrücklich gesucht hat, da ich davor bereits mit der Frage, wie ich an möglichst hochauflösendes Material des Films *The Fire Within: A Requiem for Katia and Maurice Krafft* (Herzog 2022) kommen könnte, um es umzuschneiden und mit einem eigenen Score zu versehen, an ihn herantreten bin.

Footage ist, geschweige denn, dass es weit über das Beschreiben einer Art von Filmmacherei hinausgeht und bis in einen Genrebegriff, Grundfragen über Urheberschaft und vieles mehr, überleitet.

Beim Schnitt habe ich mir auch zum ersten Mal die Methode, zuerst jede Szene im Quellmaterial in einzelne Clips aufzuspalten, angeeignet. In dem Vorhaben, dazu einen eigenen Score auszusetzen, hatte ich bei dem Footage auch das Glück, dass es sich tatsächlich nur um Footage, ohne Tonspur handelt; diesen Umstand aktiv wahrzunehmen, hat mir beim Komponieren für Nova geholfen.

Mit der Erfahrung, in SUPER 7, SuperCollider und Ableton Live, zu einem Workflow für Scores zusammenzuschließen, um das auditive Element von Found Footage effektiv zu erarbeiten, habe ich auch für Nova SuperCollider zur Klangerzeugung und Ableton Live zur Klangarrangierung verwendet. Dies geschah aber bei beiden Werken erst nachdem ich zumindest einen Grobschnitt des Visuellen vollbracht hatte. Hierbei war es mir aus der Erfahrung bei SUPER 7, wie hilfreich es war, nicht durch eine bereits enthaltene Audiospur beeinflusst zu werden, extrem wichtig, so wenige Höreindrücke des ursprünglichen Materials wie möglich zu haben. Aus glücklichem Zufall hat DaVinci Resolve²⁰, in dem ich meine Videos geschnitten habe, nur die Bildinformation aus .webm Dateien lesen können, womit ich beim Mondlandungsfootage keinen Höreindruck des Originalaudios bekommen habe.

Den Grobschnitt habe ich hier in iterativer Arbeit gefertigt, mit all den Schritten, die ich schon in Abschnitt 3.1 und vor allem in Abschnitt 3.3 genannt habe. Hierzu will ich nur hinzufügen, dass mir ab Nova aufgefallen ist, wie viele meiner Schritte in Absicherung vor möglichen späteren Problemen getätigt wurden. So hatte ich mir die Limitierung gesetzt, nicht mit dem Arrangieren in Ableton Live zu beginnen, bevor ich nicht zu 90 % zufrieden mit meinem Videoschnitt war. Funktioniert hat dieser Ansatz nur, da ich mir parallel zum Schnitt schon mindestens eine Instrumentation, einen Sound,

²⁰DaVinci Resolve 19.1.4 Build 11 auf MacOS Sonoma

oder eine andere Art von Konzept für meinen Score überlegt habe; ähnlich dem groben Ablauf an Szenen, den ich während meiner Aufspaltung der Quellen in Clips bereits gedanklich entworfen habe. Diese Arbeitsweise bisher nicht ausgefeilt zu haben, war das Hauptproblem bei SUPER 7 und den vorherigen Iterationen: Zu Beginn meiner Arbeitsphase hieß das Projekt noch SUPER, ohne Beinummer, aber durch die Iterationsschritte, die das Projekt im Wechsel zwischen DaVinci Resolve und Ableton Live durchlaufen hatte, habe ich begonnen, den einzelnen Schritten Nummern zuzuweisen, bis die Abgabe bei Herrn Prof. Dr. Lee SUPER 6, und die am Institutsabend präsentierte Version SUPER 7 war. Damit ist bewiesen, wie wichtig Voraussicht in diesem Prozess ist, die einem, beim Fehlen derselben, viele unerwartete Probleme bereiten kann.

Außerdem ist die Arbeitsweise durch die letztendliche Präsentation am Institutsabend enorm beeinflusst gewesen. Dies hat sowohl auf SUPER 7, wie auch auf Nova Einwirkung genommen. Angefangen bei dem Fakt, dass SUPER 7 und Nova Colorgrading benötigt haben um auf dem Rückprojektor im Aufführungssaal, dem Wolfgang-Rihm-Forum, zur Geltung zu kommen, bis hin zu Änderungen im Schnitt, die ich aufgrund von Feedback in den Proben zum Institutsabend bekommen habe. Dies wird auch in Abschnitt 4 bei Vergleichen zwischen meinen drei Werken berücksichtigt.

Dies waren also die Learnings, die ich vor Nova vollzogen habe. Trotzdem musste ich immer noch lernen, mein Quellmaterial zu finden. Im Wechsel zwischen Blender und DaVinci Resolve, hatte ich eine Aufnahme des Jazzstandards *All The Things You Are* (Gainsbourg, Bacsik, und Gaudry 1964), eingespielt von einem Trio, geleitet von Serge Gainsbourg, in Bearbeitung, gefunden, von der ich inzwischen auch eine bearbeitete Version habe. Diese arbeitet im Gegensatz zu meiner Trilogie, nur mit Videoeffekten, ohne den zeitlichen Ablauf zu verändern. Daraufhin war ich fasziniert von Performances Gainsbourgs, in seinen frühen Jahren, und verstört von Interviews in seinen späteren Jahren. Indessen hatte ich auch eine Begeisterung für Herbie Hancocks Alben mit den Headhunters, die zwischen 1973 und 1975 erschienen

sind. Dadurch wurde mir in meinen YouTube Empfehlungen ein Video von Hancock und Quincy Jones beim Herumexperimentieren mit einem Fairlight CMI angeschwemmt (Fred Koke 2006). Mit noch einem weiteren Video von Sun Ra und einer Performance von *Enlightenment* (Ra 1969) dachte ich, eine Geschichte von der Entwicklung im Jazz zwischen den 1960ern und 1970ern erzählen zu können. Diese Idee hatte sich über die Zeit hinweg aber verlaufen, auch aufgrund dessen, dass ich mich in zu vielen verschiedenen Aufnahmen von Gainsbourg und der Frage meines Videoschnittprogramms verlaufen hatte.

In dieser Suche nach mehr Gainsbourg Material, ist mir aufgefallen, dass ich am liebsten durch YouTubes Empfehlungen inspiriert, bei den Rechteinhabern oder offiziellen Archiven der Aufnahmen, im Fall von Gainsbourg beim INA²¹, stöbere, vor allem um Neues zu finden. Diese „Rabbitholes“ die ich dabei durchforste, kann man auch auf den technoutopischen Leitgedanken rückbeziehen. Denn noch nie hatte man so viele Informationen in unmittelbarer Nähe, bei denen man gleichzeitig immer vorsichtiger sein muss, ob man ihnen Vertrauen schenken kann. Nova hat in seinem Ursprung jedoch keinen Hauch dieser dystopischen Gedanken gegenüber Technik. Zu der Idee, Mondlandungsaufnahmen zu verwenden, bin ich durch Suchen in der NASA Bild- und Videobibliothek gekommen. Aufgrund der schlechten Filtermöglichkeiten auf dieser Seite bin ich wieder auf mein mir bekanntes Verfahren, auf YouTube zu suchen und die Videos dann in der Kommandozeile per yt-dlp herunterzuladen, zurückgewichen. Dabei habe ich mich auf NASAs YouTube Channel begeben, um unverhohlen nach deren populärsten Videos zu suchen. Das, aber erst nachdem ich mir einige Videos von NASAs Archiven heruntergeladen hatte. Eines davon war das Video *Eagle Has Landed: The Flight of Apollo 11* (NASA 1969), das auch die eine Quelle ist, aus der ich für Nova Bildmaterial bezogen habe.

²¹Institut national de l'audiovisuel

Auditiv hatte ich intuitiv eine Verknüpfung zu der originalen Star Trek Serie und deren Score, den ich zusammenfassend als cheesy bezeichnen würde. Diese „Cheesyness“ wollte ich in eigener Interpretation als Score für Nova verwenden. Deswegen habe ich den kitschigsten Synthesizer zu meiner Verfügung, den Yamaha DX7 als Hauptinstrument verwendet. Dazu gesellen sich noch das bassreiche Cluster beim Abheben der Saturn V, und die windartigen Flächen beim Schweben der Kapsel über der Mondoberfläche, die ich aus SuperCollider in mein Ableton Live Projekt importiert habe. Zum DX7 könnte man bemängeln, dass er, als der erste kommerziell erfolgreiche digitale Synthesizer die falsche Ära an Synthesizern vertritt, um die 1960er und/oder 1970er Jahre, die man eher mit dem Aufkeimen von analogen Synthesizern für den Studiobetrieb verbindet. Jedoch habe ich mich wegen einer vorausschauenden Wirkung, eben für diesen aus damaliger Sicht futuristischen FM²² Sound entschieden.

Zuallerletzt hat eine Sampleaufnahme aus einem Jam mit Mads Ole Clasen, auf dem er das Schlagzeug spielt, die Titelübergänge auditiv geschmückt. Vergleichen könnte man den Klang, aber auch das dazugehörige Bild, mit Werbepausenübergängen in Serien, insbesondere denen von *Cowboy Bebop* (Yatate 1998), bei dem auch ein Jazz und Blues fokussierter Score zum Einsatz kommt. Ebenso kann man selbst in meinem Abbruch der Idee, eine Geschichte des Jazz der 60er und 70er in Nova zu thematisieren, eine Fortsetzung der Themen, über die Brücke der in *Cowboy Bebop* (Yatate 1998) vereinten Themen, Jazz/Blues, Film Noir und Coolness als Konzept sehen.

Abschließend lässt sich zu Novas Methodik, noch die Besonderheit feststellen, dass dies das einzige Video mit Titelsequenzen ist, und diese auch als Trennung seiner Abschnitte verwendet. Auch die klar erkennbaren und beabsichtigten Abschnitte an sich sind ein Alleinstellungsmerkmal von Nova. Im Übergang zur Beschreibung von Bodes Arbeitstechniken können

²²FM steht hier für das Prinzip Klänge mithilfe von Frequenzmodulation zu erzeugen. Trotzdem, dass der DX7 technisch gesehen Phasenmodulation verwendet, ist der entstehende Klang derselbe.

im ersten Abschnitt Novas auch klangliche Inspirationen des Besuchs von ›Reconstructing Harald Bode‹ gehört werden.

3.5. Das Archiv im Überall

In meiner Findungsphase für die Inhalte meiner Bachelorarbeit fand ich mich nämlich am 2025-04-25 und darauffolgenden 2025-04-26 nicht nur für Nova Inspiration bei dem Festival ›Reconstructing Harald Bode‹. Eingeflochten in das Konzert am 2025-04-25, waren viele Archivmaterialien, Notizbücher, Schaltbilder, aber auch Audio, und Videoaufnahmen Bodes. Als ich Wochen später über das Konzert reminisziert habe, und mir die Gelegenheiten eingefallen sind, bei denen ich meinen Mitstudierenden beim Erarbeiten des Konzepts beisiszen konnte, sind mir die Archivaufnahmen wieder eingefallen. Ich habe eine der beteiligten Student*innen, Negin Mozafari, gefragt, ob sie wisse, ob, und wenn ja, wie ich an das Archivmaterial gelangen könnte. Sie leitete mich an Andres Kaufmes weiter, der mir wiederum die Mail von Felix Mittelberger, dem leitenden Archivisten des ZKMs, welches das Festival organisiert hat, weiterleitete. Herr Mittelberger hat mir dankenswerterweise Zugriff auf das Bode Archiv gegeben, welches größtenteils aus Notzbüchern bestand. Neben den Notizbüchern gab es aber natürlich auch seine Tonaufnahmen, wie auch Videoaufnahmen. Abgesehen hatte ich es natürlich hauptsächlich auf Audio als auch Video, von dem ich rasch fast den ganzen Bestand zugesendet bekommen habe. Ganz in Übereinstimmung mit Novas einzelnen Filmquellen, habe ich letztendlich jedoch nur ein Heimvideo für, sowohl Video und Audio von ›Bode‹ verwendet.

Das Video ist gemeinschaftlich von seinen Kindern gefilmt worden, mit Ralf D. Bode als einem der Hauptinterviewer im Film. Man begleitet dabei die Bode Familie wie sie Harald Bode zu seinem Werdegang ausfragen, wie es war, seine Eltern so jung zu verlieren, aber zeigt ihn auch dabei, wie er seine technischen und musikalischen Kreationen demonstriert. Dazu gehören Bandgeräte, elektrische Orgeln und Effektgeräte mit denen er auch im Heimvideo live zu seinen Tonaufnahmen Performt.

In meinem Neuschnitt dieses Materials habe ich mich weniger auf eine Neuerzählung seines Lebens konzentriert, in der jeder Lebensabschnitt angeschnitten wird, eher habe ich seine Anekdoten und Ratschläge zu einer ikonischen Darstellung zusammengetragen.

Da Harald Bode aber immer sehr ausführlich und in Ruhe gesprochen hat, hatte ich genügend Freiraum, eine kürzere Fassung seiner Lebensgeschichte, fokussiert auf die mir wichtigen Abschnitte seines Lebens, zu schneiden. Neben seinen Aussagen hatte ich mich aber auch sehr auf die Qualität von Bodes Stimme konzentriert. Im Sinne von Michel Chions Aussage, dass „the cinema [...] a vococentric or, more precisely, a verbocentric phenomenon“ (Chion 1994, S. 19) ist und es „almost always privileges the voice“ (Chion 1994, S. 19), liegt auch hier mein Fokus auf seiner Stimme und nicht etwa der Musik. Chion setzt hinzu: „Sound in film is voco- and verbocentric, above all, because human beings in their habitual behavior are as well. When in any given sound environment you hear voices, those voices capture and focus your attention before any other sound (wind blowing, music, traffic). Only afterward, if you know very well who is speaking and what they’re talking about, might you turn your attention from the voices to the rest of the sounds you hear. So if these voices speak in an accessible language, you will first seek the meaning of the words, moving on to interpret the other sounds only when your interest in meaning has been satisfied.“ (Chion 1994, S. 20). Hieraus kann man noch spezifischere Schlüsse über meine Konzentration auf die Stimme Bodes als Hauptklangquelle ziehen. Seine Stimme klingt in der Aufnahme wie eine typische Radiostimme aus der Zeit. Das liegt wahrscheinlich an der Kombination des Mikrofons mit dem Aufnahmemedium des Tonbands. Durch seine ruhige Sprechweise und diese epochentypische Stimmqualität konnte ich nicht anders als diese beiden Dinge hervorzuheben, an manchen Stellen schon fast bis zu einem satirischen Ausmaß.

Bei der Musik in Bode habe ich möglichst versucht ihn als Performer und Improvisateur darzustellen. Mir war die Musik selbst die er spielt unwichtig, solange man sehen konnte was er tut, und wie. Dennoch möchte ich gerne die

Szene hervorheben als Ralf D. Bode fragt ob er an einem Delay drehen darf, während eines von Harald Bodes Tape Stücken zu hören ist. Aus dieser Sektion konnte ich sehr gut in die Monosynth Improvisation überfaden.

„An eloquent example that I often draw on in my classes to demonstrate value added by text is a TV broadcast from 1984, a transmission of an air show in England, anchored from a French studio for French audiences by our own Leon Zitrone. Visibly thrown by these images coming to him on the wire with no explanation and in no special order, the valiant anchor nevertheless does his job as well as he can. At a certain point, he affirms, »Here are three small airplanes,« as we see an image with, yes, three little airplanes against a blue sky, and the outrageous redundancy never fails to provoke laughter.“ (Chion 1994, S. 20). Ähnlich, zur Beschreibung Chions von dieser Improvisation Leon Zitrones, versuche ich auch Bode einen gewissen Witz zu verleihen. Drei unterschiedliche Stellen fallen einem hier auf:

1. Die zweite Szene in meinem Film, zeigt Harald Bode dabei, wie er versucht, seine verwendeten Wörter und seinen Akzent in seinem Englisch zu erklären. Hierbei lacht er mit seinem Sohn ausgelassen über dessen ironischen Kommentar auf Harald Bodes Erklärung „[...] I also have a slight german accent“, welcher lautet: „Oh, is that what that is?“
2. Im Wechsel von den Interviewszenen, in denen Bode kein Jackett anhat, hin zu denen, in denen er eines trägt, sieht man ihn vor dem Schnitt nachdenklich oder gestört durch ein Ereignis links von ihm, nach rechts oben schauen; bis der Schnitt einsetzt und man einen Kanonenschuss hört, auf den hin man Bodes Sohn „Happy fourth of july!“ sagen hört, auf dass Bode nach einem kurzen verwirrten Blick ihm auch mit „Happy fourth of july, yes“ entgegnet. Durch sein sofortiges Fortsetzen in seiner Erzählung nach dem Glückwunsch, fühlt es sich so an, als wäre Bode von der einen Szene unmittelbar in die nächste geworfen worden.
3. Zum Ende des Films hört man Bode die Zusammenkunft der eigenen Talente zu einem einzelnen Fachgebiet, auf dem man überragend ist, als eine „synthesis“ beschreiben. Dieses Wort, welches aber nicht der gleichen

Stelle entnommen wurde, wird kurz darauf durch meinen Jumpcut wieder genannt, als Bode erklären will, was sein Fachgebiet ist, das alle seine Talente in einem vereint. Folgend eine Transkription der Stelle mit einem Hinweis auf den Einsatz des Jumpcuts: „and now, to put them all together, into one synthesis. In my case, it was [Jumpcut] synthesis [...]“. Dies wird vor allem durch die Dauer von über einer Minute, in der kein sonstiger Schnitt vorkommt, stärker betont.

Nachdem ich mich in Bode in meinem, wieder einer einzelnen Quelle, und dies sogar noch stärker als zuvor in Nova, da ich hier auch den Score aus der Einzelquelle bezogen habe, gehe ich jetzt in den konträren Ansatz bei Pretty über, in dem ich 6 Quellen zusammengeführt habe.

3.6. What The Duck And Co.

Da ich mich aufgrund der Implikationen, mehrere Quellen, einander gegenüberzustellen anfangs nicht getraut habe, diesen Ansatz zu verfolgen, wollte ich mir mit Pretty beweisen, dass die Befürchtungen, die ich hatte, nicht inhärent durch die Art des Found Footage Films bestimmt sind. Zuvor hatte ich mir erhofft durch den Selbstbezug mit Rekontextualisierungen deutlich eindrucksvollere Wirkungen erzielen zu können, als bei einer Gegenüberstellung mit fremdem Material; den innewohnenden Charakter sozusagen als Vehikel zu verwenden und darauf zu vertrauen, dass eine neue Bedeutung ans Licht kommt. Trotzdem galt es, dies natürlich zu erproben, um zu sehen, welche Resultate sich ergeben. Bei Pretty hatte ich nun also die Möglichkeit, durch Gegensätze noch feiner ausdifferenziertere Aussagen zu treffen. Im Grunde genommen hatte ich zuvor weniger Werkzeuge zur Verfügung, hauptsächlich die deiner zeitlichen Umarrangierung meines Bildmaterials, wie auch die Wahl meines Scores. Mit der Entscheidung, mehrere Quellen zu benutzen, hatte ich aber auf einmal ungeahnte Möglichkeiten, einfach schon dadurch, dass ich zwei unterschiedliche Quellen hätte benutzen können. Darauf habe ich mich aber letztendlich nicht beschränkt. Anstatt es wie zuvor als Büchse der

Pandora zu sehen, habe ich nun Forrest Gumps Pralinenschachtel vor mir, aus der ich mir gierig so viele Konfekte hätte nehmen können, wie ich wollte.

Zuerst habe ich dafür das Thema Unix und seine Entwicklung in Bell Labs im Auge gehabt. Auch hier habe ich mein privates Interesse wieder in das Werk einfließen lassen, da ich bereits zwei Aufnahmen aus Bell Labs zu dieser Zeit kannte. Sie enthielten beide Brian Kernighan, einen Informatiker, der an der Entwicklung von Unix beteiligt war, und bis heute außerhalb davon als Co-Autor des Buchs *The C Programming Language* bekannt ist. Die Videos haben ihn dabei gezeigt, wie er eines der Hauptmerkmale von Unix, davon hauptsächlich das Piping, erklärt. Aufgrund der sehr langsamen Erzählweise habe ich dieses Material jedoch nach dem Auftrennen der Szenen als unpassend für das dritte Werk meiner Trilogie befunden. Hierin sieht man, dass ich ähnlich zu Nova, bei dem ich, dadurch dass es mein erstes Werk war, noch die Weichen stellen musste, und es deshalb nicht leicht fand, mich auf ein Material festzulegen. Bei Pretty hatte ich jedoch das Problem, dass ich nun bereits einen Kontext, in den sich das Werk einfinden muss, festgelegt hatte, und dass ich eine mir noch gänzlich unbekannte Arbeitsweise erkunden musste.

Ich habe hier also noch stärker als zuvor in einer kuratorischen Rolle gewirkt, die der ursprünglichen Bedeutung von Found Footage möglicherweise langsam nicht mehr gerecht wird. Jedoch wirken sich hier starke Einflüsse der Remix Culture, die wiederum den Grundpfeiler der Kunstform *YouTube Poop* darstellt, auf meine Arbeit aus. Ein Werk, das sich mit beschriebenen Mitteln perfekt als Drittes in meine Reihe an Found Footage Filmen eingliedert hätte (ohne mir hiermit ein Selbstlob anmaßen zu wollen), ist *Hoch der Lambeth Valk* (Ridley 1941). Vor allem durch die Verwendung historischer Aufnahmen, die im Kulturkanon Einzug gefunden haben, passt es auf einer ikonischen Ebene zu Nova, wobei dasselbe für Synthesizer Nerds auch in Beziehung zu Bode gilt. Als „the first viral remix video“ (McIntosh 2012) verwendet der antifaschistische Film identische Schnitttechniken zu Klassikern der YouTube Poop Szene. So beispielsweise, der Wechsel zwischen vorwärts und rückwärtslaufendem

Film²³, oder die bewusste Verwendung von Audio Cues um dem Bild mehr Wirkung zu geben²⁴. Trotzdem ist es durch seinen Score, durch das Intro samt stilisiertem Text, wie auch durch die politische Satire auf Kosten der Nazis, unverkennbar aus den 1940er Jahren.

Davon inspiriert habe ich mich, wenn auch nicht geplant, mit Blick auf Novas, durch die Saturn V entstandenen Rauchwolken, auch mit Kriegssatire beschäftigt – jedoch in der Form von Atombomben –, ohne dabei meinen technoutopischen Leitgedanken zu vernachlässigen. Eine gewisse Satirik hat sich alleine schon durch meine Kuration an Ausgangsmaterial eingefunden. Einerseits hatte ich mein Kernmaterial – Aufnahmen von Atombombentests –, welches ich als solches bezeichne, da es den Höhepunkt und auch die größte Wirkung des Films trägt. Obwohl zum gleichen Themenkomplex gehörend, bildet *Duck and Cover* (Archer Productions Inc. 1951) mit seiner leicht einprägsamen Melodie, die an ein Kinderlied erinnert, schon einen starken Kontrast: unschuldige und beschützende Ratschläge, demonstriert durch eine Comic Schildkröte im Widerspruch mit der unfassbaren Gewalt einer Atombombe. Jedoch muss man auch die Unschuld der nett gemeinten Wörter „duck and cover“, in Anbetracht ihrer Entstammung aus Staatspropaganda, aus heutiger Sicht anzweifeln.

Komplett fremd von allem, was diese Werke auf den ersten Blick aussagen, steht Bernard „Pretty“ Purdies *Master Of Groove Drumming* (Murakami 1993). Aufgrund der für mich gewohnten Ansicht des Drummerworld Logos, und dessen, dass ich persönlich mit explizit diesem Video vertraut war, habe ich mich für einen Ausschnitt daraus entschieden, der auf YouTube auch weitaus bekannter ist. In diesem für alt bekannten Video schlummerten Möglichkeiten die eben durch diesen enormen Kontrast der Quellen ausnutzen konnte.

²³Beginnend bei 00:29, wird es hier verwendet um den Marsch auf die Musik zu synchronisieren.

²⁴Am effektivsten bei 01:28 mit einem Schlag von Klanghölzern eingesetzt, um Hitlers befehlende Handgeste ins lächerliche zu ziehen, was dadurch erzielt wird, dass er hiermit wie ein Dirigent anstatt einem Militärsanführer dargestellt wird.

Im Rahmen der von Michel Chion erdachten Perspektive, über die Zeitlichkeit eines Films zu denken, werde ich diesen Kontrast nun ausarbeiten. Chion bezeichnet dieses denken über Zeitlichkeit im Film, vor allem in der Verbindung mit einem Score, als Temporalization. Damit ist ein Effekt, der sich durch die Änderung der „perception of time in the image“ (Chion 1994, S. 13) durch den Score einstellt, gemeint. Für diesen Effekt stellt er verschiedene Abhängigkeiten fest, wovon folgende für meine Analyse der Arbeitsmethoden in *Pretty* von Bedeutung waren:

1. „the image has no temporal animation or vectorization in itself. This is the case for a static shot, or one whose movement consists only of a general fluctuating, with no indication of possible resolution—for example, rippling water. In this instance, sound can bring the image into a temporality that it introduces entirely on its own.“ (Chion 1994, S. 14)
2. „the image itself has temporal animation (movement of characters or objects, movement of smoke or light, mobile framing). Here, sound’s temporality combines with the temporality already present in the image. The two may move in concert or slightly at odds with each other, in the same manner as two instruments playing simultaneously.“ (Chion 1994, S. 14)
3. „How predictable the sound is as it progresses. A sound with a regular pulse (such as a basso continuo in music or a mechanical ticking) is more predictable and tends to create less temporal animation than a sound that is irregular and thus unpredictable; the latter puts the ear and the attention on constant alert. The dripping of water in *Persona* as well as in Tarkovsky’s films provide good examples: each unsettles our attention through its unequal rhythm. However, a rhythm that is too regularly cyclical can also create an effect of tension, because the listener lies in wait for the possibility of a fluctuation in such mechanical regularity.“ (Chion 1994, S. 15)
4. „Sound definition. A sound rich in high frequencies will command perception more acutely; this explains why the spectator is on the alert in many recent films.“ (Chion 1994, S. 15)

Zu 1. könnte man die Aufnahme des Trinity Tests als Beispiel heranziehen. Man erkennt bis einige Sekunden nach dem Bild nicht mal worum es sich handeln soll, womit es perfekt in diese Kategorie einordenbar ist. Purdies Viertel- und Achtelnoten Puls gibt dem statischen Bild, das nur einmal kurz zu Beginn von einem Rotton auf die Überbelichtung wechselt, eine Art von Dringlichkeit. Dies jedoch nur, bis aus der Überbelichtung des Films langsam die Pilzwolke erkennbar wird. Ab diesem Moment hat das Bild auf einmal eine zeitliche Animation, wie unter 2. festgestellt. Diese Veränderung zusammen mit Purdies kürzer werdenden Pulsen schafft eine graduelle Steigerung der Spannung.

Die anderen zwei Punkte, die hier aus Chions Theorien zitiert wurden, beziehen sich auf den Klang. Punkt 3, spricht hier von einer Vorhersehbarkeit des Klangs. Dieser Punkt passt perfekt zu Purdie als Drummer, da er bekannt für sein gleichmäßiges Tempo ist. Auch hier kann man den Effekt gut an der Passage mit dem Trinity Test wahrnehmen. Purdies Viertel, sind in seinem Tempo zeitlich weit genug auseinander, dass man eine gewisse Spannung spürt, bis der nächste Schlag kommt. Hierbei kann man auch noch die Kick bei 01:57 ansprechen, die Chion höchstvermutlich als „»spotted« by rapid auditory punctuation, in the form of whistles, shouts, bangs, and tinkling that mark certain moments and leave a strong audiovisual memory“ (Chion 1994, S. 11) bezeichnen würde. Während 4. von einem Klang mit vielen Höhenanteilen spricht, der die Aufmerksamkeit beansprucht. In dem Sinne ist Purdie schon alleine mit seinen Becken, extrem durchsetzungsfähig, doch dann spricht er auch noch über die Drums drüber, um einem etwas beizubringen oder seine Freude am Spielen an uns weiterzuvermitteln. Während die Atombomben Videos an emotionalem Gewicht deutlich über dem Lehrvideo Purdies liegen, kann man ihn aufgrund seiner Durchsetzungsfähigkeit nicht ignorieren. Bei mir hat sich bei jeder Betrachtung, aus diesen beiden Extremen ein homogenes Gemisch offenbart. In den Phasen mit Atombombenabwürfen, zu denen zeitgleich Purdie im Hintergrund frei improvisiert, fordern höchste Aufmerksamkeit; während die Momente, in denen nur Purdie zu sehen und zu hören ist, wie eine kurze Sturmruhe auf mich wirken. Durch die Aspekte der

Temporalization habe ich diese Vorgänge in der Reflexion meiner Arbeitsweise deutlich klarer erkennen können, wieso Momente auf die Art wirken, ohne, dass ich es bewusst so hätte hervorrufen können. Damit ist es eine sehr hilfreiche letzte Betrachtung meiner künstlerisch praktischen Methodik, bevor es im Folgenden um die wissenschaftliche Analyse meiner Werke geht.

4. Ergebnisse

In folgenden Abschnitten werden die einzelnen Found Footage Werke unter Einbezug aller bis jetzt gesammelten Erfahrungen und Belege möglichst wissenschaftlich analysiert. Dabei wird versucht zu erkennen, ob die Erforschung des technoutopischen Gedankens als erfolgreich gewertet werden kann. Unter der Erforschung wird eine Auseinandersetzung verstanden, sei es auf kritische Art oder in einer rein dokumentarisch darstellenden Art.

Außerdem sollte erwähnt werden, dass dieser ganze Abschnitt aus Gründen einer vermeintlichen Objektivität in der 3. Person geschrieben ist. Damit wird versucht, die Werke so zu betrachten, als wären sie mir, bis auf die im vorangegangenen Text beschriebenen Kontexte, Sachverhalte und Methoden, fremd.

4.1. Nova

Zu Nova lässt sich in Kenntnis dessen, dass SUPER in ähnlicher Weise kreiert wurde, sagen, dass es eine Ausarbeitung von bereits geprüften Techniken ist. Gleichzeitig ist der Anfang jedes Projektes, wirklich jedes künstlerischen Projektes, der von totaler Planlosigkeit. In Novas Fehlstarts erkennt man ein Hadern mit diesem Umstand, der aber letztendlich nur eine tiefere Auseinandersetzung mit Methodiken bedeutet hat.

Um aus dieser Planlosigkeit herauszufinden, muss man sich meistens auf etwas Bekanntes stützen, um den Mut zu finden, Neues zu erforschen. Das Bekannte in Nova war also wie schon genannt die leicht modifizierte Arbeitsweise aus SUPER, und das, was es zu erforschen galt, war nicht mehr wie in SUPER eine brachiale Naturgewalt, sondern die Darstellung von Technoutopien mit Found Footage.

Nova stellt ins Zentrum seiner Vorstellung einer Utopie die Raumfahrt; die Möglichkeit des Menschen unter koordinierter Zusammenarbeit die Erdanziehungskraft zu überwinden und dabei noch gezielt unseren Mond anzusteuern, während im selben Atemzug von einem Wettlauf gegen einen verfeindeten Staat gesprochen wird. Diesen Konflikt der Technoutopie mit dem heutigen, von dystopischen Vorstellungen getränkten Bild von Technik, stellt Nova bildlich nicht oder, wenn überhaupt, nur durch leichte Anspielungen dar.²⁵ Gegen diese Kritik könnte man jedoch mit dem Besinnen darauf, dass Nova möglicherweise aus dem Kontext eines damaligen Zuschauers der Live TV Übertragung konzipiert ist, und deswegen keinen Gedanken an eine durch diese Wunderwerke der Technik, die eine Unmenge an Menschen vor die Fernsehgeräte zieht, bedingte Dystopie verliert. Ab dem Moment, in dem man Nova aber in der Summe aus seinem Bild und seinem Score evaluiert, erkennt man doch eine moderne Sicht auf diese utopische Vergangenheit.

Durch die klar voneinander abgekapselten Abschnitte, bekommt man den Eindruck, den Astronauten auf ihrer Reise zum Mond zu folgen. Zuerst in einer von kitschigen Synthesizern untermalten Präsentation, der Saturn V Rakete, die fast schon ironisch wirkt. In einer Steigerung hin zum zweiten Teil des ersten Abschnitts werden montagenartig Szenen der an der Rakete beteiligten Forscher gezeigt, einige davon nur für wenige Frames, als wäre es eine subliminale Nachricht, über deren Leben, die in diese Rakete eingeflossen sind, ist, bis die letzten Bilder der Montage bereits die Sicht der ersten Menschen auf dem Mond vorausgreifen. Der zweite Teil des einleitenden Abschnitts zeigt die Rakete beim Abheben. Hier ist der Einfluss von SUPER ganz klar erkennbar, welcher nur um eine hochfrequente Ebene im Klang, die einer minimalistischen Version von *Concret Ph* (Xenakis 1958) entfernt ähnelt, ergänzt ist.

Im zweiten Abschnitt wird die Raumkapsel, in der die Astronauten letztlich auf dem Mond landen, vor dem Hintergrund des Mondes und des leeren

²⁵Hier fallen einem vor allem die Abschnittstrenner ein.

Weltalls hinter ihr gezeigt, wie sie in unterschiedlichen Stellungen schwebt. Bis auf gefiltertes Rauschen, das der Vorstellung eines Schneesturms ähnelt, und der Verklanglichung eines blinkenden Lichtsignals durch kurze, aber verhallte Signaltöne, hört man in diesem langgestreckten Abschnitt nichts. Kurz vor dem Übergang sieht man den berühmten Blick über den Horizont des Mondes auf die Erde, mit dem Nova im dritten Abschnitt auch endet. Der Übergang der Abschnitte ist der einzige, in dem nicht nur die bereits in Abschnitt 3.4 genannte Jmaufnahme zu hören ist, sondern erst noch in einem L-Cut das Rauschen beibehält und dann in einen Klang, der zwischen dem Klang des Schneesturms und dem Schrei eines Wampas aus *The Empire Strikes Back* (Kershner 1980) liegt, übergeht. Diese Veränderung erzielt durch die Erwartungshaltung ein Überraschungsmoment, kurz bevor das sich steigernde Ende beginnt.

Letztlich zeigt der dritte Abschnitt den Menschen auf dem Mond, während die Musik ein bevorstehendes Übel vermuten lässt. Durch diese Neugewinnung an Bedeutung eines Footages, das nach normalen Erwartungen wie im Abschnitt 1.5 einen Stolz oder eine Begeisterung über den Menschen auf dem Mond hervorrufen sollte. Allerdings hat der Score ein Reframing des Bildes bewirkt, womit auch das Ziel einer Rekontextualisierung erreicht wurde. Vor allem hat diese Rekontextualisierung auch die Rolle des Menschen in dieser Technoutopie in Frage gestellt.

Wie schon erwähnt ist die Rakete, und die Kapsel das was den Großteil des Films eine Zentrale Rolle spielt. Während diesen Szenen hört man den zu erwartenden cheesy Sci-Fi Soundtrack. Aber ab dem Moment, in dem die Astronauten den Mond betreten, ist diese Utopie, auf einmal zu einer gruseligen Atmosphäre umgedeutet worden. Es ist keine Darsellung der Heldentaten unserer Astronauten, es ist viel mehr eine Bewunderung der Rakete, als wäre sie wie in *2001: a space odyssey* (Kubrick 1968) der Monolith auf dem Mond erschienen ist, im Kennedy Space Center erschienen, als ein Geschenk einer Entität die eine wahre Utopie kennt.

Im nächsten Werk der Trilogie, Bode, ist es noch spannender, auf die Art von Rekontextualisierung, die vorgenommen wird, zu achten, da in Bode nur der Schnitt, und nicht das Reframing durch einen neuen Score, über diese entscheiden kann.

4.2. Bode

Wie bereits erwähnt kann Bode aufgrund der Einschränkung, dass alles, was man hören und sehen kann, aus demselben Heimvideo besteht, nur mit seinem Einsatz des Schnitts neue Kontexte schaffen. Mit diesem Mittel, kann man – stark simplifiziert ausgedrückt – nur entscheiden, was man sieht und hört, und was nicht. Man setzt also mit dem Pacing, was Längen der einzelnen Szenen meint, den Fokus des Betrachters fest, und damit auch seine Deutung des Werks. Hier kann man als Fokus, wie schon in den Arbeitstechniken erwähnt, eine gewisse Ikonisierung Harald Bodes, oder zumindest seiner Stimme feststellen. Selbst wenn später Musik im Score verwendet wird, so ist doch die Stimme der Hauptakteur im auditiven, aber ebenso Bode selbst, im bildlichen Anteil. Dieser Umstand macht es natürlich sehr spannend, auf die Beschaffenheit dieses hauptsächlich auf Bodes Stimme gestützten Scores zu achten.

Nachdem Harald Bode mit Witz erklärt hat, warum sein Englisch so klingt, wie es das tut, gibt er eine Einleitung für das Video, welche mit B-Roll Footage unterlegt wurde: „So anyway, we give you, the cross section, of the life, of our family, with the means of our media, of the time at which we live, in a way, which is about, as modern, as anybody can conceive.“ Hier wurden die Kommas als Hinweis auf seine unverkennbaren Sprechpausen gesetzt, da diese auch im ganzen Film hervorgehoben wurden. Sie zeugen von einem sehr genauen Erzählstil, bei dem jedes Wort bewusst gewählt wird, bis zu dem Moment, in dem auch er sich verhaspelt, oder zum Überbrücken einer Denkpause ein kurzes „ehm“ einsetzt.

Es ist hier also eine Fokussierung auf die Stimme des Synthesizer Pioniers festzustellen, aber nicht immer auf eine positive Art, sondern eher auf eine

analytische Art. Man kann die Fokussierung auf seine Stimme als tragendes Element, zu einem anstrebenden Instrumentalisten vergleichen, der mithilfe einer Aufnahme seines Lieblingsmusikers versucht, nicht nur die Noten, sondern vor allem seinen Klang zu imitieren. Ein ähnlicher Vergleich, der tatsächlich auf die Stimme eingeht, ist das Aufsagen von Memes in einem vergleichbaren Tonfall zum Original. Auf diese Art huldigt man etwas oder jemandem, indem man versucht, in es all seinen Facetten zu verstehen, wodurch man sich als dafür begeisterte Person zuordnet. In diesem Sinne kann man auch diesen fast besessenen Fokus auf seine Stimme interpretieren. Was Cornell mit Rose Hobart im Bildlichen gemacht hat, wenn auch mit deutlich mehr sexuellen Untertönen, kann man hier mit Harald Bodes Stimme erkennen, als jemand, der in einem Ausmaß der Verehrung, beeindruckt von einer Persönlichkeit ist. Unter diesem Aspekt kann aber auch das letzte Werk der Trilogie, *Pretty*, mit den Aufnahmen Bernard Purdies fallen, wozu im Abschnitt 4.3 noch mehr erwähnt wird.

Ohne die Musik in diesem Film zu vernachlässigen, die nach Bodes Erklärung über das Kaufen von seinem ersten Aufnahme-Equipment zum ersten Mal aufkommt, kann man auch zu ihr eine gewisse Verehrung Bodes, seiner Gerätschaften und seiner Improvisationen mit diesen erkennen. Als sowohl Entwickler und Erbauer seiner eigenen Instrumente als auch versierter Musiker, ergibt sich eine ganz neue Ebene der Ikonisierung. So lernt man durch diesen musikalischen Abschnitt besser seine Gefühlswelt kennen, als man es zuvor durch seine Ratschläge hätte erblicken können.

Man kann den Fokus auf die Stimme Bodes, um diesen wieder aufzugreifen, aber auch erneut als einen Anklang auf den technoutopischen Gedanken verstehen. So klingt Bodes Stimme in ihrer Qualität verwechselnd ähnlich zu Radiomoderatorenstimmen der 1940er Jahre. Gleichzeitig erkennt man aber auch wieder die Herkunft des Videos, als aus den USA stammend, womit auch eine Brücke zu den technoutopischen Motiven in den restlichen Werken geschlagen wurde.

Die Frage nach der Technoutopie, wird hier also nicht mit einer Flotte an Wissenschaftlern beantwortet, sondern mit nur einem, der in Gesellschaft seiner Familie, beim Reminiszieren über seine gelebte Zeit nun mal der ist, der er ist: Harald Bode. Es ist in der Draufsicht der Inhalte ein sehr versöhnlicher Film, der letztendlich nur versucht, ein Bild von Bode zu zeigen, mit seinen Ecken und Kanten²⁶ aus Sicht eines Fans. Hier könnten auch die Umstände der Herkunft des Materials Einfluss gespielt haben. Sind die anderen Werke alle aus Internetquellen bezogen worden, ist dieses Heimvideo aus dem Bode Archiv am ZKM, durch Kontaktaufnahme mit Herrn Mittelberger an den Künstler gelangt. Es könnte also ein gewisser Außeneinfluss in der Kreation Bodes dazu beigetragen haben, dass die Ikonisierung Bode, als eine von sich selbst herausgestellt hat und nicht als jemand oder etwas anderes, dass er nicht ist. Höchstens kann man dafür sprechen, dass Bode hier als übermäßig positiv und als eine zu bewundernde Persönlichkeit dargestellt wird, jedoch kann die Integration und vor allem auch Betonung durch den Schnitt, seines Erfolgs bei einem Preisausschreiben der Nazis als Gegenargument werten.

Pretty spielt im Gegensatz dazu mit sehr starken Kontrasten, bei denen man sich der Bedeutung von Bernard Purdie, in diesem Werk erst nach ausgiebiger Beschäftigung damit gewiss sein kann.

4.3. Pretty

Pretty wirkt, als hätte der Willen, sich etwas beweisen zu wollen, der Kohärenz als Trilogie geschadet. Diesen Willen kann man alleine anhand des geänderten Formats gegenüber den restlichen Werken feststellen, welches hier nicht nur ein Found Footage Film, sondern ein Found Footage Collagenfilm ist. Gleichzeitig erkennt man bei stichprobenartiger Überprüfung jedoch, dass die Hauptmerkmale aus Nova und Bode aufgegriffen wurden: Der Score ist dieses Mal wie in Nova aus Musik bestehend, aber ähnlich zu Bode ist dieser Score hauptsächlich diegetisch, da der Großteil des Werks aus dem

²⁶Wenn man denn das Gewinnen eines Nazi Preisausschreibens als nicht mehr als eine Kante bezeichnen möchte.

Drum Instructional Video von Bernard Purdie (Murakami 1993) besteht und auch darum revolviert. Die Frage ist also, ob das veränderte Format hin zum Collagenfilm die Klarheit des technoutopischen Leitgedankens gestört hat, und ob eine Rekontextualisierung in der Gegenüberstellung mehrerer Werke möglich und effektiv ist.

Bernard Purdies Instructional Video als Einstieg schafft eine Basis, die Verwirrung bereitet, wenn man darauf wartet, dass sich der technoutopische Leitgedanke offenbart. So hat das Video in seinem Inhalt wenig mit einer Utopie zu tun so sehr man auch den Shuffle genießen mag, ist es eher die Existenz eines Drumvideos, eines Lernmaterials für Zuhause, ermöglicht durch technische Entwicklungen wie die der VHS Kasette, die diese Idee transportieren soll. Doch schnell gesellt sich zu diesem Video ein weiteres Instructional Video, das möglicherweise in seiner Absicht hilfreich und vorbereitend auf ein verhärendes Ereignis erscheint, aber aus heutiger Sicht in die Kategorie einer Staatspropaganda eingeordnet werden kann. Das erste Auftreten des *Duck and Cover* (Archer Productions Inc. 1951) Videos geschieht in der Form eines Wortwitzes. Bernard Purdie setzt mit den Worten „now, let’s make that“ an, wozu die Sänger aus dem Chor des *Duck and Cover Comics* „dum[b]“ ergänzen. Dieser Beginn lässt Pretty deutlich komischer und offener für Ironie wirken als Bode, das mit einer wie in Abschnitt 3.5 erwähnten humorvollen Unterhaltung Bodes mit seinem Sohn beginnt, aber sonst den bedachten Charakters Bodes ins Zentrum stellt.

In der Folge auf diesen Einstieg findet mehrmals ein Rollentausch, im Sinne des Protagonisten statt, wobei ersichtlich ist, dass versucht wurde, die beiden Quellen in ihren Texten wie auch in ihren Tempi fließend ineinander übergehen zu lassen. Dadurch entsteht das Gefühl, als wären Purdies Video und *Duck and Cover*, trotz ihrer offensichtlich unterschiedlichen Epochenentstammung und Kernaussage, verwandt. Dieses Gefühl spricht ganz klar für die Rekontextualisierung eines der Videos. Die Frage die sich hierbei aber stellt ist: Welches der Videos wird rekontextualisiert? Man könnte sowohl dafür argumentieren, dass nur Purdie oder bloß *Duck and Cover* einen neuen

Sinn erhalten, jedoch kann man in der leicht ironischen Haltung gegenüber beiden Werken erkennen, dass beide Werke gleichermaßen, ihrer originalen Bedeutung entfremdet wurden. Vielleicht sollte man hier aber wie bereits in der Methodik betrachtet wurde im Rahmen von Chions Temporalization argumentieren. Als Purdies Klang, der den Score darstellt, und damit die Zeitwahrnehmung des Bildlichen stark beeinflusst. Purdies ikonische Lache, wird beispielsweise später noch zum Hintergrund für den Trinity Atombombentest, während Duck and Cover in unterschiedlichsten Formen als Futter für weitere Witze wie „What the Duck, and Co.“[01:27] verwendet wird, die deutlich die Absurdität der ursprünglichen Bedeutung des Satzes „duck and cover“ aus heutiger Sicht darstellen. Möglicherweise kann man Pretty also nicht anhand eines analytischen Rahmens betrachten und erwarten damit die Kernaussage oder Wirkung zu fixieren.

Im späteren Verlauf sieht man Duck and Cover durch Videos von Atombombentests, tatsächlichen Angriffen auf Nagasaki mit solchen Bomben, wie auch die Folgen dieser Abwürfe ersetzt. Explizit diese historischen Ereignisse aufzugreifen, nachdem die vorherigen Videos die USA als Pioniermacht und Förderer von Wissenschaften für den Fortschritt der Menschheit dargestellt haben, ist ein radikaler Umschwung in der Thematik. Hat man zuvor in den technoutopischen Darstellungen nur Spuren einer Anspielung auf Dystopien erkannt, so ist es hier schwer, die Utopie im Angesicht von Gräueltaten gegen die Menschheit zu erkennen, vor allem während Bernard Purdies Schlagzeugspiel immer explosiver, passend zu den im Bild gezeigten Atombomben, wird.

Durch die Wahl eines Nischenvideos, welches einen Schlagzeuger zeigt der unter seinen Schlagzeugergenossen als Pionier des Purdie Shuffles bekannt ist, offenbart man schon durch diese Wahl dieses Drum Instructional Videos einen gewissen Grad an Verehrung. Man kann den Film aber auch als eine verschobene Art der Ikonisierung wie bei Bode erkennen. Bei Pretty, wäre demnach Bernard „Pretty“ Purdie die Ikone, aber vor allem seine Freude, Gelassenheit und Gleichmäßigkeit in Anbetracht der Dinge, die visuell dargestellt werden, wenn er nicht zu sehen ist. Gleichzeitig sind seine Stimmlaute,

dazu fähig, wie bei 02:34 eine Explosion hervorzurufen, was ihn als die Ursache der Verbrechen darstellt. Man könnte darin eine Darstellung seiner Animalität am Schlagzeug vermuten, oder man erkennt es außerhalb des Kontexts der Ikonisierung Purdies als einen Kommentar zu USAs damaliger Positionierung zu deren Taten.

In jeder Hinsicht muss man erkennen, dass durch die Verwendung mehrerer Quellfilme mehr Bedeutungen aus diesem Werk, als aus den bisherigen Werken aus einer Quelle, gezogen werden kann. Gleichzeitig bestätigt sich damit aber auch zumindest teilweise die Befürchtung einer Verwässerung der Wirkungskraft, gegensätzlich proportional zu den Deutungsmöglichkeiten. Aber auch dies könnte das Produkt der Summe der vorangegangenen zwei Werke, die *Pretty* als Abschluss der Reihe in sich trägt, sein. Da *Pretty* aber, genauso wie die anderen beiden Werke, seine Wirkung in der Betrachtung entfaltet und damit jedem eine Bedeutungswelt entfaltet, bleibt nichts anderes übrig, als diese Arbeit mit einem Fazit zur Vollendung zu bringen. Im abschließenden Fazit werde ich das Ziel meiner Arbeit unter Beachtung dieser Analyse reflektieren.

5. Fazit

Das Hauptziel meiner Arbeit war es, Fragen in den Rezipienten aufzuwerfen. Solche Fragen, die sich allgemein an meine Methoden richten, wie „warum wurde diese Szene so ewig lange gehalten“; Fragen über das Material, das ich verwendet habe, so wie „sind das tatsächliche Aufnahmen der Atombombenabwürfe auf Japan?“; aber noch wichtiger war es mir, Fragen über die Themen meiner Einzelwerke hervorzurufen. Für Nova etwa die Reevaluation des Kontexts, in dem die Mondlandung stattfand, die damit fast wie ein kurzes Aufatmen in Zeiten, die durchsetzt von Krisen waren, bewirkt. In Hinsicht auf Bode eine Hinterfragung eines Personenkults rund um Innovateure unserer Technik. Bei Pretty hoffe ich, Fragen zu propagandistischen Filmen ausgelöst zu haben und damit in eine Linie mit *Hoch den Lambeth Valk* (Ridley 1941) zu fallen. Gleichzeitig wollte ich aber sicherlich zu einem größeren Teil meine eigenen Möglichkeiten als Cutter erkunden.

Zugegeben, hat mein Stil meiner Meinung nach zu viele Fragen aufgeworfen, die ein weiteres Betrachten fast notwendig gemacht haben. Es war schwer, im Erlernen von neuen Möglichkeiten im Feld von Found Footage, seines Scorings, und der Rekontextualisierung des Footages, durch sich selbst, den Score oder andere Filme, eine klare Linie zu fahren. Vor allem, wenn es eine große Exploration weit über das Arbeiten mit Found Footage losgeschlagen hat. Jedoch war für mich eines von zentraler Bedeutung; dass man versteht, was das zu hinterfragende Objekt ist – was betrachtet wird, aus einer, neuen Perspektive, aus einer die keine Vorurteile zulässt, oder diese zumindest versucht anzusagen. Denn selbst wenn mein Ausgangsmaterial in Schwarz-Weiß gefilmt war, so waren die Themen nie ein simples *Gut oder Schlecht*, sondern sollten immer der Entscheidung des Betrachters überlassen werden.

Bibliographie

- Archer Productions Inc. 1951. „Duck and Cover“. 1951. <http://archive.org/details/DuckandC1951>.
- Atwood, Margaret. 1985. *The Handmaid's Tale*. Toronto: McClelland and Stewart.
- Badley, Linda, R. Barton Palmer, und Steven Jay Schneider, Hrsg. 2010. *Traditions in World Cinema*. Traditions in World Cinema. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Barefoot, Guy. 2012. „Recycled Images: Rose Hobart, East of Borneo, and The Perils of Pauline“. *Adaptation* 5 (2): 152–68. <https://doi.org/10.1093/adaptation/apr011>.
- Baron, Jaimie. 2014. *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*. London New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203066935>.
- The Beatles. 1967. „When I'm Sixty Four“.
- The Beatles. 1968. „Honey Pie“.
- Bell Labs. 2012. „AT&T Archives: The UNIX Operating System“. Februar 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=tc4ROCJYbm0>.
- Bell Labs. 2014. „UNIX: Making Computers Easier To Use“. Januar 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=XvDZLjaCJuw>.
- Bernhard, Maximilian Ardalan. 2025. „Nova, Institutsabendanmeldung SoSe 2025“.
- Berry, Chuck. 1956. „You Can't Catch Me“.
- Bertran, Ishac. 2011. „Creating Music Samples with Vinyl Records“. August 2011. <http://blog.ishback.com/?p=918>.
- Bordwell, David. 2012. „Return to Paranormalcy“. November 2012. <https://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>.
- Carollo, Laura. 2025. „U.S. & Canada: Film Genres by Total Box Office Revenue 2024“. Januar 2025. <https://www.statista.com/statistics/188658/movie-genres-in-north-america-by-box-office-revenue-since-1995/>.

- Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Übersetzt von Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.
- ClassicDrummers. 2011. „The Real "Purdie" Shuffle“. März 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=J8DsNo4KB6Y>.
- Cornell, Joseph. 1936. „Rose Hobart“.
- Daniel, Eric D., C. Denis Mee, und Mark H. Clark, Hrsg. 1999. *Magnetic Recording: The First 100 Years*. New York: IEEE Press.
- The Department of Energy. 1945. „Nuclear Test Film - Trinity Shot“. 1945. <http://archive.org/details/youtube-oujy7AI1rac>.
- Fred Koke. 2006. „Herbie Hancock Jams with His Fairlight CMI“. Dezember 2006. https://www.youtube.com/watch?v=n6QsusDS_8A.
- Gainsbourg, Serge, Elek Bacsik, und Michel Gaudry. 1964. „All the Things You Are“. 1964. <https://www.youtube.com/watch?v=WnrOLcvJlZ8>.
- Gibson, William. 2007. „God's Little Toys“. Februar 2007. <https://web.archive.org/web/20070221101831/http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson.html>.
- Hawkins, Joan, Alex Wermer-Colan, und Oliver Harris, Hrsg. 2019. *William S. Burroughs Cutting up the Century*. Bloomington: Indiana University Press.
- Herzog, Werner. 2022. „The Fire Within: A Requiem for Katia and Maurice Krafft“.
- Huxley, Aldous. 1932. *Brave New World*.
- Jacobs, Ken. 1986. „Perfect Film“.
- Kershner, Irvin. 1980. „The Empire Strikes Back“.
- Kubrick, Stanley. 1964. „Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb“.
- Kubrick, Stanley. 1968. „2001: A Space Odyssey“.
- MacCartney, Scott. 1999. *ENIAC, the Triumphs and Tragedies of the World's First Computer*. New York: Walker.
- McIntosh, Jonathan. 2012. „View of A History of Subversive Remix Video before YouTube: Thirty Political Video Mashups Made between World War

- II and 2005 | Transformative Works and Cultures“. März 2012. <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/371/299>.
- McLaren, Norman. 1940. „Dots“.
- Melford, George. 1931. „East of Borneo“.
- Murakami, Eiichi. 1993. „Bernard Purdie - Master Of Groove Drumming“. Rittor Music. 1993. https://www.youtube.com/watch?v=-yK_sgjT_4g.
- Myrick, Daniel. 1999. „The Blair Witch Project“.
- NASA. 1969. „Eagle Has Landed: The Flight of Apollo 11“. 1969. https://images.nasa.gov/details/KSC-19690716-MH-NAS01-0001-The_Flight_of_Apollo_11_The_Eagle_Has_Landed_HS_from_Film_JSC-DVC_1928.
- National Archives and Records Administration. 1959. „Volcano Eruptions“. 1959. <http://archive.org/details/gov.archives.arc.68933>.
- Op Den Kamp, Claudy. 2016. „Recycled Images: From Orphan Works to Found Footage“. *Art Libraries Journal* 41 (1): 24–31. <https://doi.org/10.1017/alj.2015.5>.
- Orwell, George. 1949. *Nineteen Eighty-Four. A Novel*. Reprinted. London.
- Ra, Sun. 1969. „Enlightenment“. 1969. <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/video/cpf07009843/special-etats-unis-sun-ra>.
- Recording Industry Association of America. 2025. „U.S. Music Revenue Database“. <https://www.riaa.com/u-s-sales-database/>.
- Renck, Johan. 2019. „Chernobyl“.
- Ridley, Charles A. 1941. „Hoch Den Lambeth Valk“.
- Rombes, Nicholas. 2017. *Cinema in the Digital Age*. Revised edition. London New York: Wallflower Press.
- Ross, Steven. 1985. „Zildjian Day 1985“. 1985. <https://www.youtube.com/watch?v=31-8jGa0eEI>.
- Rubin, Michael. 1995. *Nonlinear: A Guide to Digital Film and Video Editing*. 3rd ed. Gainesville, Florida: Triad Publ.
- Soderbergh, Steven. 2014. „Raiders“. September 2014. <https://extension765.com/blogs/soderblog/raiders>.
- Spielberg, Steven. 1981. „Raiders of the Lost Ark“. Paramount Pictures.

- Stratton, Jack. 2012. „SOUND OF TWO /// Steve Gadd & Norman McLaren“. Juli 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=42CFySigKPc>.
- Taylor, Ray. 1933. „The Perils of Pauline“.
- The U.S. National Archives and Records Administration. 1946. „Medical Aspect, Hiroshima, Japan“. März 1946. <https://catalog.archives.gov/id/64479>.
- United States Air Force. 1945. „Unedited Footage of the Bombing of Nagasaki Silent“. August 1945. <https://www.youtube.com/watch?v=2eg-83Pd6fU>.
- Vangelis. 1994. „One More Kiss, Dear“.
- Vulf. 2016. „VULFPECK /// It Gets Funkier Piano Tutorial“. Mai 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=o5tTVAwlUV0>.
- Wees, William C. 1993. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*. New York City: Anthology Film Archives.
- Xenakis, Iannis. 1958. „Concret PH“.
- Yatate, Hajime. 1998. „Cowboy Bebop“.
- „Hiroshima Bombing and Crossroads Nuclear Weapons Test“. 1946. 1946. http://archive.org/details/AFP-67AG_NET356_R-6.
- „NASA History“. 2015. <https://www.nasa.gov/history/apollo-11-mission-overview/>.

Anhänge

Projektdokumentation zu Pretty

2025-07-24

- Unix / Bell Labs Footage gesammelt (Bell Labs 2014; 2012)
- Footage angefangen in einzelne Szenen aufzuteilen

2025-07-25

- finale Sichtung
- Aufteilung in einzelne Cuts fertiggestellt
- unbrauchbare Szenen schon teilweise während dem Aufteilen in einzelne Szenen aussortiert
- überlegt welche Personen Hauptfokus / Protagonisten sein könnten
 - Brian Kernighan, und Lorinda L. Cherry
- gemerkt, dass deren Erzählweise, wie schon während dem aufteilen in einzelne Szenen bemerkt, nicht „spannend genug“ war
 - langsames Erzähltempo
 - habe wenig Möglichkeit gesehen kürzer zu schneiden, mit beibehaltenem Inhalt
 - war schwer kurz und informativ zu machen
- Unix / Bell Labs als Footage und Thema aufgegeben

2025-07-26

- weiter gesucht, anfangs ohne plan
- habe auf Archive.org im Prelinger Archive gestöbert
- habe *Duck and Cover* (Archer Productions Inc. 1951) gefunden
- Atomenergie eingefallen
 - wahrscheinlich dadurch, dass ich schon eine Woche davor auf YouTube vom Channel Film Historian *Chernobyl* (Renck 2019) empfohlen bekommen und das Video dazu angeguckt habe
- gemerkt, dass nach der ersten erfolgreichen Spaltung eines Atoms schnell das Manhattan Projekt folgte, oder die Entdeckung sogar bereits darin eingebettet war
- auch USA als Spielort dieses technischen Fortschritts

- habe auf Archive.org spezifisch nach Atombombentests gesucht, im Gedanken meinen technoutopischen Leitgedanken durch einen dystopischen zu ergänzen
 - Trinity Test (The Department of Energy 1945) explizit gesucht
- habe überlegt was man damit paaren kann
 - mir ist Bernard Purdie im Kontext von Jack Stratton Vulfpeck Playalongs Tutorials eingefallen, bspw. *It Gets Funkier Piano Tutorial* (Vulf 2016)
 - im Nachhinein ist mir noch *SOUND OF TWO* von Vulfpeck eingefallen
 - habe nach meinem Lieblings Purdie Video gesucht, und das Drummerworld Video (Murakami 1993), welches ich bereits geliked hatte, heruntergeladen
- ich habe mein gesammeltes Footage (Duck and Cover (Archer Productions Inc. 1951), Trinity Test (The Department of Energy 1945), Bikini Tests („Hiroshima Bombing and Crossroads Nuclear Weapons Test“ 1946) + Medical Aspects (The U.S. National Archives and Records Administration 1946)) in Ableton importiert da ich wusste dass ich Tempoanpassungen machen werden muss
 - Purdie als „Hauptspur“ um die ich zuerst *Duck and Cover* (Archer Productions Inc. 1951), das Intro, mit Lied, anordnen wollte
 - hatte direkt Spaß am Schneiden und wusste dass das perfekt als letztes Projekt ist

2025-08-03

- Überlegt ob *When I'm Sixty Four* (The Beatles 1967) *Honey Pie* (The Beatles 1968), oder *One More Kiss, Dear* (Vangelis 1994) reinpasst
- Dagegen entschieden da Purdie Aufnahme bereits befriedigend ist und für sich für mich perfekt als Backdrop für die Explorierung des Erstellen eines Collagenfilms ist (siehe andere Beispiele wie *SOUND OF TWO*, *kutiman*, und generell Purdies Fähigkeit zum Timekeeping)

2025-08-04

- Weiter nach Atombombentests geguckt, und auf Nagasaki (United States Air Force 1945) Bombenabwurfsvideos gestoßen

2025-08-05

- Audio-vision (Chion 1994) weiter gelesen, zum Thema Temporilization, gemerkt, dass das genau das ist womit ich in Pretty spiele

- *Medical Aspect, Hiroshima, Japan* (The U.S. National Archives and Records Administration 1946) in Projekt am Ende eingefügt, aber noch nicht final geschnitten/angepasst
- Temporalization (Chion 1994) ein und ausgefadet, mal passt Bild und Ton temporal zusammen, mal nicht
 - beim In / Out von einem Clip meistens passend, dass es das Gefühl hat als würde Purdie diesen Clip in einem hervorrufen wie eine Erinnerung

2025-08-11

- *Medical Aspect, Hiroshima, Japan* (The U.S. National Archives and Records Administration 1946) fertig an Purdie angepasst
- Footage des Atombombenabwurfs auf Nagasaki (United States Air Force 1945) integriert
 - überlegt ob ich dieses Footage über Purdies Video hinauslaufen lasse, dass man eine längere Strecke in Stille sitzt, und dann das Video endet; habe mich aber aufgrund des tristen Endes dagegen entschieden, da ich ein humorvolles und abruptes Ende meistens bevorzuge
- Ende gesetzt

2025-08-12

- Footage des Atombombenabwurfs auf Nagasaki (United States Air Force 1945) besser auf Fills angepasst, musste aber nur die Szene nach dem Cut von Flugzeug auf Pilzwolke leicht verschieben, und dann noch eine Sekunde an Frames wiederholen damit ein Tomfill aligned

Links

Nova: <https://www.youtube.com/watch?v=rax7aRB7IXc>

Bode: <https://www.youtube.com/watch?v=h2h8LgcA4aA>

Pretty: <https://www.youtube.com/watch?v=HpuT5QywyPQ>

Playlist: https://www.youtube.com/playlist?list=PL1zUdBhQcoeH1cElyahMi2wwFuE0MmDR_

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe.