

Laura Frahm

Raumkonfigurationen in Videoclips. Eine Analyse von Fallbeispielen der 90er Jahre

2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14426>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Frahm, Laura: Raumkonfigurationen in Videoclips. Eine Analyse von Fallbeispielen der 90er Jahre. In: Thomas Barth, Christian Betzer, Jens Eder u.a. (Hg.): *Mediale Spielräume*. Marburg: Schüren 2005 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 17), S. 137–144. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14426>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Laura Frahm

Raumkonfigurationen in Videoclips. Eine Analyse von Fallbeispielen der 90er Jahre

Videoclips sind als zentraler Bestandteil der zeitgenössischen Bildproduktion ein Spiegel unserer Zeit und bilden somit auch zentrale Veränderungen und Umbrüche in sich ab.

Ausgehend von drei zentralen Raumtheorien soll in diesem Beitrag der Frage nachgegangen werden, inwiefern sich die vier ausgewählten Videoclips mit dem Raum und dessen Veränderung im 20. Jahrhundert auseinandersetzen. Die große Spannweite des Raumspektrums von der postmodernen, anonymen Großstadt, über das Weltall bis hin zum virtuellen Raum soll zeigen, dass sich zwar das Spannungsverhältnis von Strukturierung und Auflösung des Raums jeweils auf unterschiedliche Weise konstituiert, dass diese vier Videoclips letztendlich jedoch eine gemeinsame Position gegenüber dem Raum beziehen.

Überblick über zentrale Raumtheorien

Bei der kurzen Darlegung der Raumtheorien soll in Anlehnung an Martina Löw ein relativistischer Raumbegriff fokussiert werden, der im Gegensatz zum absolutistischen Raumbegriff davon ausgeht, dass der Raum aus der Anordnung der Körper abgeleitet, also als ein System von Lagerungsbeziehungen begriffen wird.¹ Die Betonung wird demnach auf die enge Verknüpfung von Raum und Körper gelegt, die sich gerade für den Bereich des Videoclips als notwendig erweist.

Michel de Certeau befasst sich in *Kunst des Handelns* grundlegend mit Praktiken im städtischen Raum, die sich im Spannungsverhältnis von objektiver Lesbarkeit und subjektiver Erschließung des Raums entfalten.² Dieser Gegensatz zeigt sich einerseits in den begrifflichen Polaritäten von Ort und Raum, Statik und Bewegung, Strategie und Taktik sowie Karte und Wegstrecke. Andererseits ist dieses Spannungsverhältnis aber auch dem Konzept von Voyeur und Fußgänger immanent.

Der Ort und die Ebene der Karte sind mit dem Voyeur verbunden. Dieser verschafft sich, auf einem New Yorker Hochhaus stehend, einen Überblick, behält also in seiner räumlichen Distanzierung das gesamte System Stadt im Auge. Diese Beherrschung des Raums durch eine objektive Lesbarkeit verleiht dem Voyeur eine gewisse Macht und verwandelt die Stadt in einen lesbaren Text.³

Der Raum hingegen ist dem Fußgänger zugeordnet, der sich in Form von unterschiedlichen Wegstrecken seinen städtischen Raum selbst erschließt, also konkrete räumliche Praktiken vornimmt. Es handelt sich im Gegensatz zum her-

ausgehobenen Voyeur um die gewöhnlichen Benutzer der Stadt. Diese Fußgänger „spielen mit unsichtbaren Räumen [...] Die Wege, auf denen man sich in dieser Verflechtung trifft [...] entziehen sich der Lesbarkeit.“⁴

Das Konzept ‚Ort‘ ist demnach mit einer analytischen Sichtweise verbunden, das des ‚Raums‘ mit einer praktischen. Beim Ort handelt es sich um ein System, eine lesbare Karte, die eine Übersicht verschafft, indem sie die Grundstrukturen und Anordnungen der einzelnen Elemente verdeutlicht, während der Raum erst durch Handlungen entsteht.

Aus einer anderen, aber ebenso grundsätzlichen Perspektive betrachtet, ist ein Raum immer durch Innen und Außen, durch Eingrenzungen und Ausgrenzungen definiert. Diese Grenzziehungen können auch gesellschafts- und machtpolitisch motiviert sein. So beschreibt Michel Foucault in seinem Essay *Andere Räume* verschiedene Arten von räumlichen Eingrenzungen und Ausgrenzungen, die Machtstrukturen in sich abbilden und das Ziel haben, den Raum zu kontrollieren.⁵

Der heutige Raum ist ihm zufolge als ein Lagerungsraum in seiner räumlichen Schichtung und Verdichtung heterogener Elemente zu bezeichnen. Im Unterschied zur phänomenologischen Betrachtung der inneren Qualitäten des Raums macht er es sich zum Ziel, den „Raum des Außen“⁶ zu beschreiben. Gegenstand seiner Betrachtungen sind somit verschiedene Arten von anderen Räumen, d.h. Räume, die sich auf alle verbleibenden Platzierungen beziehen, diese aber im nächsten Schritt wieder „suspendieren, neutralisieren oder umkehren.“⁷ Diese Räume lassen sich auf zwei Weisen denken: als nicht existierend und existierend, als Utopien und Heterotopien.

Heterotopien lassen sich allgemein als Räume lesen, die eingrenzen und gleichzeitig ausgrenzen, also ein festes Innen und Außen definieren. Diese Zuschreibung Foucaults dient dazu, die Bedeutung des Raums innerhalb einer Gesellschaft differenziert zu erfassen, indem der Raum zum Ausdruck der Machtverhältnisse wird. Doch zeigt sich das Spannungsverhältnis von Innen und Außen gerade auch im Bereich der neu erschlossenen Räume des 20. Jahrhunderts. Denn die gegensätzliche Richtung von Exteriorisierung und Interiorisierung, d.h. die Ausweitung des Raums nach außen in das Weltall sowie die Schrumpfung des Raums in das Innere der Netze markieren den Rahmen, in dem die neuen Heterotopien des 20. Jahrhunderts entstehen. Hieran wird deutlich, dass sich in der heutigen Zeit eine Verschiebung innerhalb der Produktion des Raums von gesellschaftlichen Machtstrukturen hin zu technischen Dispositionen andeutet.

Marc Augé setzt sich in seiner Arbeit *Orte und Nicht-Orte* aus einer anderen Perspektive mit der Veränderung des Raums auseinander. In seinen Beobachtungen zum urbanen Raum stellt er einen beschleunigten Wandlungsprozess fest. Als Folge desselben sieht er die Entstehung und Vermehrung so genannter Nicht-

Orte an, die er dem anthropologischen Ort, dem historisch gewachsenem Raum, gegenüberstellt.⁸

Ein Nicht-Ort ist ein „Raum, der keine Identität besitzt und weder als relational noch als historisch bezeichnet werden kann.“⁹ Augé bezieht sich mit dieser Definition insbesondere auf Transitorte, d.h. auf Orte, die rein funktional geprägt und auf bestimmte Bedürfnisse des Menschen, wie Verkehr, Arbeit, Freizeit und Erholung, ausgerichtet sind.¹⁰

Doch definiert Augé den Nicht-Ort nicht allein als funktionsgebundenen Ort, sondern verknüpft diesen unmittelbar mit der Kategorie des Individuums.¹¹ Die Eigenschaftslosigkeit des Nicht-Ortes wird hierbei auf das Individuum übertragen. So wird ein Durchschnittsmensch erzeugt, der sich in der bloßen Funktion des Passagiers an diesen Nicht-Orten regelkonform verhält. Abweichende Verhaltensweisen sind in diesem funktionalistischen Entwurf nicht enthalten.

Raumkonfigurationen in Videoclips

Ausgehend von dieser theoretischen Grundlage soll nun anhand der Analyse der vier Videoclip-Beispiele festgestellt werden, ob die filmische Konfiguration des Raums die Thesen des Diskurses bestätigt oder widerlegt. In Bezug auf den Raum lassen sich zwei Gruppen bilden. So fokussieren Jonathan Glazers *Rabbit in Your Headlights*¹² und Chris Cunninghams *Africa Shox*¹³ die Lebensbedingungen in der postmodernen Großstadt, während sich Mark Romaneks *Scream*¹⁴ und Michel Gondrys *Hyperballad*¹⁵ mit den zwei neu erschlossenen Räumen des 20. Jahrhunderts, dem Weltall und dem virtuellen Raum, auseinandersetzen.

Der Videoclip *Rabbit in Your Headlights* der Gruppe U.N.K.L.E. zeigt einen Obdachlosen, der mitten auf der Fahrbahn eines Autobahntunnels läuft. Einige Autos können ihm ausweichen, andere kollidieren mit ihm, doch er richtet sich immer wieder auf und setzt seinen Weg fort. Nach insgesamt fünf Unfällen werden die Bewegungen des Obdachlosen immer hektischer, sein Blick fixiert immer eindringlicher den Weg. Zuletzt wirft er seine Jacke ab, breitet seine Arme aus und lässt ein heranfahrendes Auto an sich zerschellen, woraufhin sich alles in Nebel auflöst.

Trotz der Reduktion des Raums auf einen kurzen Abschnitt innerhalb des Autobahntunnels wird mit den filmischen Mitteln der Kamera und des Schnitts immer wieder eine Verwirrung desselben bewirkt. So wird der Obdachlose von den Autos teilweise frontal, teilweise rücklings erfasst, ohne jedoch auf sichtbare Weise die Fahrbahn gewechselt zu haben. Trotz seiner permanenten Bewegung und seiner Zielgerichtetheit kommt er kein Stück vorwärts. Der Raum entpuppt sich als Endlosschleife, bei der das Licht am Ende des Tunnels zwar immer präsent ist, jedoch zu keinem Zeitpunkt erreicht werden kann. Jegliches Erschließen

des Raums wird in der unendlichen Bewegung des Obdachlosen und des Raums selbst negiert.

Dieser auf eine möglichst reibungslose Regelung des Verkehrs hin angelegte Raum wird durch die räumlichen Praktiken des Obdachlosen stetig unterwandert. Mit seinen irrationalen Wegstrecken bildet er ein Hindernis innerhalb des Verkehrsstroms und provoziert dadurch eine Reihe von Unfällen. Durch seinen permanenten Regelbruch wirkt er gegen die Logik des Raums an. Kontrastiert wird er zudem durch die Masse der regelkonformen und anonymen Autofahrer, die sich wie selbstverständlich durch diesen Raum bewegen und damit in die Nähe des Voyeurs im Sinne de Certeaus rücken.

Dem von Grund auf rationalen Nicht-Ort des Autobahntunnels wird hier in Bezug auf die mediale Vermittlung des Raums sowie auf die Praktiken des Obdachlosen eine Irrationalität hinzugefügt, die in ihm nicht angelegt ist. Letztendlich ist jedoch selbst der Obdachlose ein Gefangener des Raums, der sich im Stadium des geschlossenen Horizonts¹⁶ ad absurdum führt. Der Nicht-Ort wird hier zum feindlichen Raum gegenüber dem Individuum. Eine Gegenwehr ist nur noch durch die Verlagerung auf eine transzendente Ebene möglich.

Das zweite Beispiel, *Africa Shox* von Leftfield, zeigt den völlig orientierungslosen Irrweg eines Obdachlosen durch das Gebiet der New Yorker Wall Street. Alle Versuche, sich zu orientieren und sich an Passanten anzunähern, scheitern. Dies hat eine Reihe von Unfällen zur Folge, in welchen dem Protagonisten immer mehr Gliedmaßen abgeschlagen werden. Als es zuletzt zu einer tödlichen Kollision mit einem Auto kommt, fährt dessen Fahrer anschließend völlig unbeteiligt weiter.

Obwohl es sich hier um das klar begrenzte Gebiet der New Yorker Wall Street handelt, zeigt sich dennoch eine Vielfalt der Wege, was vor allem mit der spezifischen Raumwahrnehmung des Protagonisten selbst zusammenhängt. Durch das Aufrufen unzähliger Raumansichten mittels der subjektiven Kamera und einer äußerst schnellen Schnittfolge präsentiert sich die Großstadt als unsicheres Territorium. Es zeigt sich ein Übermaß an Raum, eine „Totalisierung der Präsenz“¹⁷, so dass sich der Obdachlose nicht mehr zu orientieren vermag. Er taumelt wie ohnmächtig durch die Straßen, seine Wege entziehen sich jeglicher Lesbarkeit. Ihm gegenüber steht die Masse der Passagiere, die sich den Regeln des Raums fügt und in ihrer Gleichgültigkeit scheinbar jede Fähigkeit zur Intervention verloren hat. Der Heimatlose wird hier als Fremdkörper durch das System fast automatisch ausgegrenzt. So führt auch sein letztendlicher Tod zu keiner Störung des Systems, sondern zu einer Wiederherstellung der Ordnung.

Im Vergleich mit *Rabbit in Your Headlights* zeigt sich, dass die scheinbare Ordnung und Klarheit des Raums jeweils dadurch gebrochen wird, dass dieser in seiner medialen Vermittlung sowie in den Praktiken der Protagonisten zunehmend unklar und verwirrend wirkt. Die postmoderne Großstadt wird mit einer

albtraumhaften Raumerfahrung gleichgesetzt, in der das Verhältnis von Nicht-Ort und Individuum nur aufgrund einer vollkommenen Unterordnung unter die Regeln funktionieren kann. Ist dies nicht der Fall, so wird das Geschehen gesteigert und gipfelt in einer Destruktion des Systems selbst oder des sich Widersetzenden.

Der großstädtische Raum bildet hier seine eigenen Gesetze heraus, wodurch alle freien Handlungen unterbunden werden. Dennoch entzieht sich der Raum jeder logischen Erschließung, da mit der Auflösung der Großstadt auch ihre strukturierenden Grundlagen ungültig werden. Die Tatsache, dass in beiden Beispielen Obdachlose und damit Ortlose als Protagonisten eingesetzt werden, zeugt von einer bewussten Verstärkung und Überzeichnung der negativen Implikationen des Raums.

Wenn also den beiden ersten Videoclips zufolge das Leben aus dem großstädtischen Raum zunehmend verbannt wird, so bleibt zu fragen, ob im Gegensatz hierzu das Weltall und der virtuelle Raum alternative Lebensräume entstehen lassen. Als zwei neue Heterotopien des 20. Jahrhunderts sind sie zwar an die Realwelt gekoppelt, grenzen sich jedoch gerade als technisch realisierte Utopien von diesen ab. Im Spannungsverhältnis von Exteriorisierung und Interiorisierung stellen sie neue Bedingungen für den Raum und räumliche Praktiken auf.

Der Videoclip *Scream* von Janet und Michael Jackson zeigt ein Raumschiff mit sieben verschiedenen, funktional geprägten Räumen, denen die Titel GRAVity, HABITation, GALLery, MEDia, mEDITation, OBSERVation und reCREATION durch eine digitale Anzeige zugeordnet werden. Hier werden die Räume nicht narrativ entwickelt, sondern fungieren lediglich als Bühne für die beiden Künstler. Es zeigt sich ein Übermaß an Räumen, die hybride Formen herausbilden und deren Beziehung untereinander zunächst im Unklaren bleibt.

Im Unterschied zu den beiden vorherigen Beispielen zeigt jedoch die Analyse der filmischen Techniken eindeutige Bestrebungen, in dieser Überfülle dennoch eine klare Struktur festzumachen. So werden die einzelnen Räume in rhythmischen Abfolgen hintereinander gezeigt und die Raumwechsel jeweils über eine digitale Anzeige angekündigt. Die Titel weisen ihnen eine klare Funktion zu, deren Maßstab jedoch die reine Unterhaltung bildet. Die Protagonisten sehen sich in diesem Raumschiff als Inbegriff einer heutigen Heterotopie mit den unendlichen Möglichkeiten des Raums und einer permanenten Handlungsaufforderung konfrontiert. Doch ruft gerade das Übermaß an Angeboten eine deutliche Indifferenz hervor. Dadurch, dass alles möglich und per Knopfdruck aufrufbar wird, wie etwa die größten Kunstwerke der Welt in der GALLERY, wird jeder Handlung von vornherein ihr kritisches Potenzial entzogen. Der Raum wird zu einem austauschbaren Hybrid mit flüchtigen Handlungen.

Ähnliche Tendenzen lassen sich auch im letzten Beispiel beobachten. *Hyperballad* von Björk setzt sich formal aus vier Ebenen zusammen, die immer wieder

neu kombiniert und übereinander geschichtet werden. Auf der ersten Ebene wird eine computeranimierte, schematisch dargestellte Großstadt vor einer Gebirgslandschaft abgebildet. Die zweite Ebene zeigt den schlafenden Kopf Björks auf einem flachen, wiesenartigen Untergrund, der als Projektionsfläche für die Visualisierung der Musik auf der dritten Ebene dient. Hier wird jedem Klang ein bestimmter visueller Ausdruck zugeordnet, wie z.B. ein flimmernder Bildschirm für das Schlagzeug. Die vierte Ebene stellt analog zur dritten die Visualisierung des Textes dar, die jedoch nur einige Ausschnitte herausgreift und auf eine computeranimierte virtuelle Ebene verlagert wird. Nach der zunehmenden Überlagerung und Verdichtung der einzelnen Folien werden diese immer transparenter und zuletzt vollständig aufgelöst.

In *Hyperballad* wird im Gegensatz zu *Scream* keine Vielfalt der Räume, sondern eine Vielfalt der Raumschichten aufgerufen. Trotz der klaren Zerlegung des Raums in einzelne Ebenen mit festen Funktionen, negieren diese doch gerade in ihrem Foliencharakter die Erzeugung eines erlebbaren, dreidimensionalen Raums. Denn insbesondere bei der zweiten und dritten Ebene handelt es sich um flächige, zweidimensionale Raumschablonen, die im Rhythmus der Musik hin und her schwingen. Die virtuellen Räume der Großstadt und des Computerspiels sind zwar als dreidimensionale Räume angelegt, weisen jedoch auch starke Schematisierungen auf. Durch die Festschreibung der Wege sind sie ebenso wenig als erlebbare Räume zu charakterisieren. Der Raum wird hier, wie in der absolutistischen Definition, zu einer „starrten Folie, [...] auf und vor der sich bewegtes Handeln abspielt.“¹⁸

Doch auch das Handeln selbst ist nicht mehr als solches zu charakterisieren, denn parallel zur Reduktion und letztendlichen Auflösung des Raums findet eine zunehmende Schematisierung des Körpers statt, wie sie v.a. am Beispiel der Spielfigur im virtuellen Raum deutlich wird. Denn hier wird die relative Handlungsfreiheit durch den reinen Vorführcharakter von vornherein negiert. Die zahlreichen Wiederholungen der Visualisierung der zentralen Textstelle machen die Bewegung der Spielfigur zu einer vorhersehbaren und federn die Handlung in gewissem Sinne ab. Erfahrbar ist nur, was als Option einprogrammiert wurde. Durch die Entkoppelung von virtuellem und realem Körper werden die Praktiken folgenlos gemacht. So kann ein derart reduzierter und schematisierter Körper, der zuletzt ganz aufgelöst wird, auch keinen Raum mehr herausbilden.

Im Vergleich mit *Scream* zeigt sich, dass der erste positive Eindruck einer vollkommenen technischen Kontrollierbarkeit der beiden neuen Heterotopien bei genauerer Betrachtung durch die Art der Raumerzeugung selbst unterwandert wird. Denn in *Scream* wird der Raum zu einem austauschbaren Hybrid ohne Identität, in *Hyperballad* wird er durch ein permanentes Überblenden der einzelnen Raumfolien schließlich vollkommen negiert.

In Bezug auf den Körper zeigt sich zunächst ein ständiger Handlungsaufwurf, welcher der Unterbindung der Handlungen im städtischen Kontext der ersten beiden Videoclips deutlich entgegengesetzt ist. In *Scream* können in den einzelnen Themenräumen außergewöhnliche Erfahrungen gesammelt werden, und in *Hyperballad* werden im Computerspiel die Möglichkeiten der neuen Technik vorgeführt. Dennoch bewegen sich die Handlungen in festgeschriebenen Bahnen. Durch die äußeren Begrenzungen und die Entkoppelung dieser technischen Räume werden die Körper in gewisser Weise ruhig gestellt und ihre Handlungen folgenlos gemacht: „Der physische Körper ist dadurch endgültig nicht mehr das Zentrum der Welt.“¹⁹

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die einzelnen Videoclips trotz ihrer unterschiedlich ausgerichteten Räume eine gemeinsame Position beziehen. Denn während sich Glazer und Cunningham vor allem mit dem alpträumhaften Realraum der postmodernen Großstadt beschäftigen und hierin keine Lebensgrundlage mehr für das Individuum sehen, vermitteln Romanek und Gondry auf den ersten Blick einen positiven Eindruck des Weltraums und des virtuellen Raums. Sie kehren jedoch im letzten Schritt diese Sichtweise durch eine Hybridisierung und Negation des Raums wieder um. Die Verlagerung vom feindlichen Realraum in Traum-Räume als Ersatz für die verlorene Welt eröffnet zwar ein Spielfeld unbegrenzter technischer Möglichkeiten, kann diese jedoch nicht mit den Qualitäten von Identität, Relation und Geschichte aufladen. Der Verlust der Selbstbestimmtheit der Figuren zeugt somit auch von einem vollständigen Verlust des Lebensraums für das Individuum.

Die technischen, rationalen Räume des 20. Jahrhunderts werden in diesen Beispielen gerade durch die mediale Vermittlung von Raum und Körper in ihr Gegenteil verkehrt. Die Utopie von Beherrschbarkeit und Kontrolle wird hier zur Dystopie einer Unbeherrschbarkeit und Unberechenbarkeit. So kündigen am Ende alle vier Beispiele von einem Weltverlust. Die theoretisch geäußerte Krise des Raums schreibt sich demnach deutlich in die Bildproduktion des Videoclips ein und findet hierin eine eindrucksvolle Visualisierung.

Anmerkungen:

¹ Löw, Martina: *Raumsoziologie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 2003, S. 17f.

² De Certeau, Michel: *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve 1988.

³ Vgl. ebd., S. 180.

⁴ Ebd., S. 182.

⁵ Foucault, Michel: „Andere Räume.“ In: Karlheinz Barck et al. (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam 1991, S. 34 - 46.

- 6 Ebd., S. 38.
- 7 Ebd.
- 8 Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1994.
- 9 Ebd., S. 92.
- 10 Vgl. hierzu in Anschluss an Augé den städtebaulichen Diskurs zur Auflösung der Großstadt mit folgenden zentralen Positionen: Breuer, Gerda (Hg.): *Neue Stadträume: zwischen Musealisierung, Medialisierung und Gestaltlosigkeit*. Frankfurt/M.: Stroemfeld 1998; Meurer, Bernd (Hg.): *Die Zukunft des Raumes*. Frankfurt/M., New York: Campus 1994; Prigge, Walter: *Peripherie ist überall*. Frankfurt/M., New York: Campus 1994; Sieverts, Thomas: *Zwischenstadt. Zwischen Ort und Welt, Raum und Zeit, Stadt und Land*. Braunschweig, Wiesbaden: Vieweg 1998.
- 11 Vgl. Augé: *Orte und Nicht-Orte*, S. 110.
- 12 U.N.K.L.E.: *Rabbit in Your Headlights* (Jonathan Glazer, November 1998).
- 13 Leftfield: *Africa Shox* (Chris Cunningham, August 1999).
- 14 Janet & Michael Jackson: *Scream* (Mark Romanek, Juni 1995).
- 15 Björk: *Hyperballad* (Michel Gondry, Januar 1996).
- 16 Vgl. hierzu die unterschiedlichen Stadien des Horizonts in Koschorke, Albrecht: *Die Geschichte des Horizonts. Grenze und Grenzüberschreitungen in literarischen Landschaftsbildern*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1990.
- 17 Ebd., S. 202.
- 18 Löw: *Raumsoziologie*, S. 130.
- 19 Rötzer, Florian: *Digitale Weltentwürfe. Steifzüge durch die Netzkultur*. München: Hanser 1998, S. 212.