

Michael Fleig

Bezüge zwischen den Musikvideos und Filmen von Michel Gondry

2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14680>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Fleig, Michael: Bezüge zwischen den Musikvideos und Filmen von Michel Gondry. In: Miriam Drewes, Valerie Kiendl, Lars Robert Krautschick u.a. (Hg.): *(Dis)Positionen Fernsehen & Film*. Marburg: Schüren 2016 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 27), S. 80–87. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14680>.

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.

Michael Fleig

Bezüge zwischen den Musikvideos und Filmen von Michel Gondry

Zusammenfassung: Vorliegender Beitrag geht der Frage nach, inwiefern Michel Gondry als ein Auteur betrachtet werden kann, dessen Handschrift sich medienübergreifend durch sein Gesamt-Œuvre aus Musikvideos und Spielfilmen zieht. Der Fokus der Analyse liegt auf jenen Verbindungsstücken und Vorgehensweisen, durch die Elemente aus den Musikvideos in den Spielfilmen fortgeführt werden. Gondrys Debütfilm *HUMAN NATURE* (USA 2001) verweist insbesondere auf Strategien der Wiederaufnahme und des Ausbaus narrativer Versatzstücke aus den Musikvideos. Anhand weiterer Filmbeispiele wird gezeigt, wie Gondry seine Spielfilme durch aus seinen Musikvideos bekannte ästhetische Verfahren und Gestaltungsweisen prägt.

Der Begriff des Auteurs, wie er in der Filmwissenschaft als Ansatz verwendet wird, um diverse Filmkorpora als Œuvre eines bestimmten Regisseurs zu untersuchen, hat in den 1990er-Jahren auch Einzug in die Musikvideoforschung gehalten.¹ Die Vorstellung eines Musikvideoregisseurs als Filmemacher «mit mehr oder weniger deutlich erkennbarer persönlicher Handschrift»², mit eigenem Stil, der anhand filmischer Kategorien wie *Mise en Scène* und *Montage*, ebenso wie durch wieder-

1 Vgl. Herbert Gehr: *The Gift of Sound & Vision*. In: Herbert Gehr (Hg.): *Sound & Vision – Musikvideo und Filmkunst*. Frankfurt a. M. 1993, S. 22.

2 Marcus Stiglegger: *Splitter. Filmemacher zwischen Autorenfilm und Mainstreamkino*. In: Ders. (Hg.): *Splitter im Gewebe. Filmemacher zwischen Autorenfilm und Mainstreamkino*. Mainz 2000, S. 11.

kehrende Motive oder Themen zum Ausdruck kommt,³ macht ein Musikvideo zum ästhetischen Forschungsgegenstand, der sich nicht allein in seiner Funktion als Werbeträger für ein Musikstück begreifen lässt. David Fincher, Chris Cunningham, Jonathan Glazer, Spike Jonze und insbesondere Michel Gondry werden mittlerweile als klassische Musikvideo-Auteurs behandelt. Von ihnen realisierten Clips wird in wissenschaftlichen Untersuchungen zum Musikvideo viel Aufmerksamkeit geschenkt.⁴

Wesentlich weniger Beachtung hat bisher das Phänomen erfahren, dass viele Videoclipregisseure zunehmend auch Langfilme drehen. Daran schließt unweigerlich die Frage an, ob und wie sich die ‹Handschrift› solcher Musikvideo-Auteurs auch medienübergreifend manifestiert. Im Fall Gondry existiert umfangreiche Literatur zu seinen Videoclips, tiefergehende Auseinandersetzungen mit seinen mittlerweile acht Langspielfilmen und drei Dokumentationen gibt es bisher jedoch – zumindest im deutschsprachigen Raum – kaum.⁵ Daher ist es Ziel dieses Aufsatzes exemplarisch herauszuarbeiten, wie und in welcher Form der Regisseur in seinen Spielfilmen auf seine Musikvideos zurückgreift. Gondrys Spielfilmdebüt HUMAN NATURE (USA 2001) wird als ausführliches Beispiel dienen. Weitere Bezüge in den Folgefilmen können leider nur angeschnitten werden.

HUMAN NATURE als Weiterentwicklung dreier Björk-Musikvideos

HUMAN NATURE bildet geradezu eine Schnittstelle bei Gondrys Übergang vom Medium ‹Musikvideo› zum Medium ‹Film›. Vor allem mit drei Musikvideos, die Gondry gemeinsam mit der isländischen Sängerin Björk realisiert hat, zeigen sich auf mehreren Ebenen Überschneidungen: HUMAN BEHAVIOUR (GB 1993), ISOBEL (GB 1995) und BACHELORETTE (GB 1997). Im Wesentlichen können diese Clips als eine Trilogie gesehen werden, die sich um die Gegensätze zwischen Natur/Natürlichkeit und Kultur/Zivilisation/Stadt dreht.⁶ Diese Oppositionen bestimmen auch die Handlung von HUMAN NATURE um die drei Protagonisten Dr. Nathan Bronfman (Tim Robbins), Puff (Rhys Ifans) und Lila (Patricia Arquette). Nathan, der in einem sehr disziplinierten Elternhaus aufwächst, ist Verhaltensforscher und will beweisen, dass auch Tieren menschliche Manieren antrainiert werden kön-

3 Vgl. Stiglegger, S. 15 f.

4 Vgl. Henry Keazor, Thorsten Wübbena: *Video thrills the Radio Star. Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen*. Bielefeld 2005.

5 Eine Übersicht über Gondrys Gesamtwerk findet sich auf: <http://www.michelgondry.com> (21.05.2016).

6 Vgl. Henry Keazor: Emotional Landscapes. Die Musikvideos von Michel Gondry und Björk. In: Jörn Peter Hiekel, Manuel Gervink (Hgg.): *Klanglandschaften: Musik und gestaltete Natur*. Hofheim 2009, S. 48.

nen. Lila ist eine junge Frau, die unter abnormaler Behaarung leidet, und deswegen ein Eremitendasein gewählt hat. Da sie aber den dringenden Wunsch nach einem menschlichen (Sexual-)Partner nicht mehr unterdrücken kann, geht sie zurück in die Stadt und beginnt eine Beziehung mit Nathan, vor dem sie jedoch ihre animalische Behaarung durch tägliche Rasur geheim hält. Gemeinsam entdecken sie den seit seiner Kindheit als eine Art Affenmensch im Wald lebenden Puff. Der alles Unzivilisierte verachtende Nathan nimmt Puff in sein Labor mit, um ihn gesellschaftsfähig zu machen. Nachdem Lila jedoch von Nathan aufgrund ihrer animalischen Behaarung abserviert worden ist, befreit sie Puff, um mit ihm gemeinsam wieder im Wald zu leben.

Die Eröffnungssequenz zeigt eine Waldlandschaft, in der zwei Mäuse vor einer Krähe flüchten. Schließlich fliegt die Krähe gegen einen Baum und sucht das Weite. Die letzte Einstellung zeigt die Mäuse, die hinter diesem Baum hervorkommen sowie ein Paar Füße in Wanderstiefeln, das regungslos neben den Kleintieren liegt. Obwohl zu Anfang des Films präsentiert, ereignet sich das Gezeigte innerhalb der chronologischen Erzählung erst kurz vor dem Ende. Im Plot wird dieser Moment entsprechend später wiederholt als Nathan auf seine ehemalige Freundin Lila und Puff trifft, die mittlerweile gemeinsam als Waldbewohner leben. Streit bricht aus und Puff erschießt Nathan mit dessen Waffe. Neben dem zu Boden gesunkenen Körper laufen die Mäuse vorbei. Somit stellt sich heraus, dass die in der Eingangssequenz zu sehenden Füße dem toten Nathan gehören. Im Videoclip zu HUMAN BEHAVIOUR ist eine ganz ähnliche Einstellung zu sehen: ebenfalls ein Paar Füße in Stiefeln, das regungslos neben einem Baum liegt. Später im Clip – die präsentierte Abfolge der Szenen entspricht auch hier nicht ihrer kausalchronologischen – ist zu erfahren, dass diese Stiefel einem Jäger gehören, der von einem mannsgroßen Teddybären niedergeprügelt worden ist. Obwohl das Video ein fixes Set an Figuren und einen gleichbleibenden Handlungsort aufweist, lässt sich dessen Inhalt nur begrenzt im Sinne einer Narration lesen. Die Bilder weisen eine nach Altrogge höchstens mittlere visuelle Binnenstruktur auf.⁷ Das Niederschlagen des Jägers durch den Bären, der dabei als ‚Verteidiger des Waldes‘ fungiert, ist vom restlichen Geschehen unabhängig. In HUMAN NATURE wird dieses narrative Versatzstück um einen Aggressor, der von einem Waldbewohner ausgeschaltet wird, in ein umfassenderes kausallogisches Narrativ eingefügt und findet seinen Abschluss gleichermaßen im Motiv der Stiefel.

Die Nähe des Films HUMAN NATURE zum Videoclip HUMAN BEHAVIOUR ist allein schon über Titel und Songtext gegeben. Im Text besingt Björk die Unberechenbarkeit menschlichen Verhaltens. Gondry stilisiert im Clip den Wald als rohes Stück Natur, in dem die Sängerin als von anderen Menschen abgeschottetes Indivi-

7 Vgl. Michael Altrogge: *Tönende Bilder. Interdisziplinäre Studie zu Musik und Bildern in Videoclips und ihrer Bedeutung für Jugendliche*. Bd. 2 (= Das Material: Die Musikvideos), Berlin 2001, S. 38.

duum lebt. Diese Inszenierung des Waldes als Refugium setzt sich im Video zu ISOBEL fort, in dem Björks Figur entsprechend dem Refrain des Liedtextes («my name isobel: married to myself, my love isobel: living by herself»⁸) scheinbar mit sich selbst im Einklang in einer Waldumgebung gezeigt wird.

Auch im Clip zu BACHELORETTE bildet der Wald zunächst den Lebensraum der von Björk dargestellten Heldin, die dort ein mit «My story» betiteltes Buch entdeckt. Nach dem Öffnen beginnt es, selbstständig *eine* mögliche Lebensgeschichte der Protagonistin zu schreiben. Die Frau begibt sich sodann in die Großstadt, um das Buch verlegen zu lassen. Ihre Biografie wird ein Verkaufshit und sogar als Theaterstück aufgeführt. Da diese Entwicklung Teil der Lebensgeschichte ist, ist sie ebenfalls im Buch auffindbar beziehungsweise wird ebenfalls in der intradiegetischen Dramenadaption mitaufgeführt, was einem *Mise en Abyme* gleichkommt. Ferner wird angedeutet, dass die Frau – wohl die titelgebende Bachelorette – eine Beziehung mit ihrem Verleger beginnt. Während das Buch eine glückliche Beziehung vorschreibt, wird im Video über Zeitungsschlagzeilen das Ende der Romanze verkündet, woraufhin sich das Buch von selbst löscht und die Besucher und der Raum der Theateraufführung von Pflanzen überwuchert werden. Die Natur scheint sich die Bachelorette zurückzuholen und so endet das Video mit dem, was in der Zeitung als Unterschlagzeile schon vorweggenommen worden ist: «Bachelorette finds herself wandering in the woods»⁹. Es liegt nahe, bei den jeweils von Björk dargestellten Personen in den drei Videos dieselbe Figur zu vermuten, die zunehmend von menschlichen Reizen (Partnerschaft, Erfolg) verführt wird und ihren Weg in die Zivilisation findet, der letztlich jedoch zum Scheitern verurteilt ist. Hierfür spricht auch Björks eigene Interpretation: «Bachelorette is a logical follow up: Isobel has become a grown up woman who calls her sometimes cruel lovers into account»¹⁰.

Ebendiese Figur scheint in der Erzählung von HUMAN NATURE wieder aufgegriffen zu werden. Zwischen Lila und Björks Figur existieren deutliche Parallelen. Um dem Argwohn ihrer Mitmenschen aufgrund ihrer affenähnlichen Behaarung zu entgehen, entscheidet sich Lila für ein Leben unter den Tieren des Waldes, dessen Vorzüge sie in einer musicalartigen Szene besingt, die besonders in Kombination mit der artifiziell wirkenden Farbgestaltung an Disneys SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS (USA 1937, R: David Hand u. a.) erinnert. Auch kappt sie nicht sämtliche Verbindungen zur Menschenwelt, sondern schreibt über ihr Leben in der Wildnis ein Buch, das in der Stadt ein Bestseller wird. Der Drang nach einem menschlichen Partner führt Lila schließlich zurück in die Zivilisation. Dass Lila in

8 ISOBEL, DVD *DIRECTOR'S SERIES, VOL. 3 – THE WORK OF DIRECTOR MICHEL GONDRY*. Palm Pictures 2003, TC 00:01:02–00:01:11.

9 BACHELORETTE, DVD *DIRECTOR'S SERIES, VOL. 3 – THE WORK OF DIRECTOR MICHEL GONDRY*, TC 00:03:43; vgl. auch Keazor, Wübbena 2005, S. 93.

10 <http://www.bjork.com/videogallery> (o. A.), zit. in: Keazor, Wübbena 2005, S. 92.



1–4 von oben nach unten: (Abb. 1) Still aus HUMAN BEHAVIOUR; (Abb. 2) Pendant in HUMAN NATURE; (Abb. 3) Still aus BACHELORETTE; (Abb. 4) Pendant in HUMAN NATURE

der harmonischen Gesangsszene noch kindlich unbedarft wirkt, bald darauf aber ihr Bedürfnis nach Sexualität entdeckt, korrespondiert ebenfalls mit der oben von Björk beobachteten Entwicklung in den Videos, wonach Isobel in BACHELORETTE eine erwachsen gewordene Frau ist, die nach einem Liebhaber verlangt. Allerdings ist es nicht ihr Verleger, sondern der über ihre Kosmetikerin vermittelte Verhaltensforscher Nathan, mit dem Lila eine Beziehung beginnt. Dieser Unterschied lässt in der Geschichte von HUMAN NATURE ein selbstreflexives Moment aufblitzen, durch das die sich über die Björk-Videos erstreckenden, narrativen Veratzstücke nicht nur verdichtet neu erzählt werden, sondern auch intradiegetisch ein Bewusstsein dafür zu bestehen scheint, dass sich ein ähnliches Geschehen schon einmal ereignet habe. Wenn Lila betont, dass sie trotz ihrer Tätigkeit als Naturschriftstellerin kein anderes menschliches Wesen zu Gesicht bekommen hat, und dies ausdrücklich auch für ihren Verleger geltend macht, wirkt dies, als wolle sie den Fehler der Bachelorette nicht wiederholen. Doch ihre Beziehung zu Nathan ist letztlich nicht weniger unglücklich.

Die Bezüge von Gondrys Debütspielfilm zu den drei Videos werden über inhaltliche hinaus durch diverse explizite visuelle Anleihen verstärkt. So ist etwa Lilas Leben im Wald ebenso kulisshaft und unwirklich inszeniert, wie der Wald in den Musikvideos. Auch ihre

Hütte ist klar als artifizielles Modell zu erkennen. Dabei handelt es sich um eine ähnlich schräge Holzhütte, wie sie in HUMAN BEHAVIOUR und BACHELORETTE zu sehen ist. Alle Behausungen dürften der Titelillustration von Henry David Thoreaus Buch

Walden or life in the woods aus dem Jahr 1854 nachempfunden sein.¹¹ Nachdem Lila und Puff gemeinsam in den Wald zurückgekehrt sind, schwimmen sie durch eine Flusskulisse, die sich in ähnlicher Weise schon in *HUMAN BEHAVIOUR* und *ISOBEL* findet. Lilas Voice-over über ihren Erfolg als Autorin wird von Bildern begleitet, die an *BACHELORETTE* angelehnt sind (Abb. 1).

Letztlich kann Gondry jedoch keineswegs als vorbehaltloser Kultur- und Zivili-sationskritiker zugunsten eines Entwurfs paradiesähnlicher Naturhaftigkeit begrif-fen werden. Sowohl in den ›Björk-Clips›¹² als auch in *HUMAN NATURE* wird die Gegenüberstellung mit diversen Ambivalenzen durchzogen, wodurch eine eindeu-tige Positionierung vermieden wird.

Die weiteren Spielfilme

Während Gondry in *HUMAN NATURE* den ersten Schritt vom Musikvideo- zum Spielfilmregisseur unternimmt, indem er narrative Ansätze aus seinen Clips zitiert und sich ebenso stilistisch (die demonstrative Künstlichkeit der Kulissen) wie visu-ell auf diese bezieht, findet sich in seinen folgenden Filmen die Anknüpfung an die Videoarbeiten nicht mehr so deutlich auf narrativer¹³, dafür verstärkt auf visueller beziehungsweise stilistischer Ebene.

Das auffälligste Charakteristikum, durch das sich die weiteren Filme problemlos als ›Gondryfilme‹ zu erkennen geben, kann man wohl am besten als ›Bastelästhe-tik‹ beschreiben. Wie bereits die Musikvideos weisen auch die Filme eine Vielzahl an Objekten, Kulissen und Effekten (insbesondere Stop-Motion) auf, die offensiv ihre Materialität ausstellen. Meist wird ihre einfallsreiche Konstruktion aus einfa-chen Stoffen betont – bevorzugt Karton oder Zellophan. Dieser ›Bastelcharakter‹ bezieht sich nicht nur auf die *Mise en Scène* – wie in *HUMAN NATURE*, *THE WE AND THE I* (USA/GB/F 2012) und *L'ÉCUME DES JOURS* (F 2013) –, sondern wird teilweise auch intradiegetisch aufgegriffen; besonders gut zu sehen in *LA SCIENCE DES RÊVES* (F 2006) und *BE KIND REWIND* (USA/GB 2008).¹⁴

11 Vgl. Keazor, Wübbena 2005, S. 93.

12 Vgl. Keazor, S. 50.

13 Sucht man weitere inhaltliche Parallelen zwischen Gondrys Spielfilmen und Musikvideos, kann man auf die vielen surrealen Szenen verweisen. Zwar gehören surrealistische Verfahren zum grundsätzlichen Gestaltungsinventar des Musikvideos, sie sind in den Clips von Gondry jedoch besonders häufig und in ausgefallener Form vertreten; vgl. Nanette Rißler-Pipka: *Der Traum vom Surrealismus bei Švankmajer und Gondry*. In: Dies. (Hg.): *Der Surrealismus der Mediengesellschaft*. Bielefeld 2010, S. 255–266; Markus Altmeyer: *Die Filme und Musikvideos von Michel Gondry*. Marburg 2008.

14 Als eine Inspiration für diese ›Bastelästhetik‹ verweist Gondry auf die Werke des russischen Trickfilmers Yuri Norstein; vgl. Keazor, S. 49.



5 Traumsequenz aus LA SCIENCE
DES RÊVES

Gondry greift ferner immer wieder auf Elemente aus seinen Musikvideos zurück, indem er ausgewählte Motive und Objekte zitiert. In *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (USA 2004) findet sich zum Beispiel das Modellflugzeug aus *MUSIC SOUNDS BETTER WITH YOU* (F 1998), in *LA SCIENCE DES RÊVES* die Riesenhand aus *EVERLONG* (USA 1997) oder in *L'ÉCUME DES JOURS* das vor ihrem Besitzer davonlaufende Paar Schuhe aus *DEADWEIGHT* (USA 1997) wieder.¹⁵ Zudem zeigt sich in Gondrys Filmen der Einfluss seiner Tätigkeit als Musikvideoregisseur, wenn einzelne Segmente selbst unmittelbar an Musikvideos denken lassen. So etwa, wenn in *LA SCIENCE DES RÊVES* der Protagonist Stéphane (Gael García Bernal) in einer Traumsequenz erst das Büro seines Chefs übernimmt und dann aus dem Fenster springt, um sich mit schwimmenden Bewegungen durch ein aus Kartonagen gebasteltes Großstadtmodell zu bewegen (Abb. 2). In diesem Beispiel ist es die surrealistische, eben traumartige Atmosphäre, welche die Szene prägt und in Kombination mit der erst treibenden, dann sanfteren Musik an einen Videoclip erinnert.¹⁶

Gondrys Spezialität als Musikvideoregisseur besteht allerdings darin, in ausgefeilten Konzeptclips die Struktur der Ton- und die der Bildebene präzise aufeinander abzustimmen,¹⁷ was Guilia Gabrielli als «an attempt to create a kind of visual music»¹⁸ beschreibt. Durch selbiges Verfahren sieht Carol Vernallis auch den kompletten Film *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* geprägt, wenn sie kons-

15 Über die reine Erinnerung an das entsprechende Musikvideo hinaus, wäre weiter danach zu fragen, wie die Kenntnis des Musikvideos beim Rezipienten eine zusätzliche Interpretationsebene ermöglicht.

16 DVD *SCIENCE OF SLEEP – ANLEITUNG ZUM TRÄUMEN*. Universal Pictures, Prokino 2007, TC 00:14:29–00:15:19.

17 Vgl. Guilia Gabrielli: The Analysis of the Relation between Music and Image. The Contribution of Michel Gondry. In: Henry Keazor, Thorsten Wübbena (Hgg.): *Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video*. Bielefeld 2010, S. 89–109. Gondrys bekannteste Clips, an denen diese Strategie zu erkennen ist, sind *AROUND THE WORLD* (GB 1997), *STAR GUITAR* (USA/GB 2001) und *THE HARDEST BUTTON TO BUTTON* (GB 2003).

18 Gabrielli, S. 99.

tatiert: «*Eternal Sunshine* is structured as a lattice of sound-image connections»¹⁹; oder auch: «The film resembles music video at higher structure levels. It divides into segments that work like inset music videos, each organized by unique visual and aural principles.»²⁰ In seiner gesamten Ton-Bild-Struktur, «strongly shaped by music video aesthetics»²¹, verfügt der Film zwar über eine ausgeprägte Geschichte, diese ist aber recht unkonventionell erzählt. Hier ist es nicht hauptsächlich die visuelle Ebene, die einen Erzählfluss erzeugt, indem mittels Bildmontage Einstellungen und Szenen sinnstiftend kombiniert werden. Stattdessen bringt primär die Bild-Ton-Kopplung eine eher emotionale als kognitive Bedeutsamkeit hervor: «What we can say is that music videos and this film accomplish different things and create different effects than do classical Hollywood films. [...] *Eternal Sunshine* contains many moments when the soundtrack seems to hold the answer, when it drives the image.»²²

Wie die Beispiele deutlich machen, kann Michel Gondry nicht nur als Musikvideo-Auteur betrachtet werden, sondern ebenso medienübergreifend als Musikvideo-Spielfilm-Auteur. Er speist seine Filme mit Bildern, Motiven, Themen und stilistischen Elementen, die bereits für seine Videoclips charakteristisch sind. Dies geht von der Zitation narrativer Versatzstücke aus den Videos über direkte visuelle Reminiszenzen und die Fortführung seiner in den Videos etablierten «Bastelästhetik» bis hin zur Übernahme der für ihn als typisch geltenden Strategie expliziter Ton-Bild-Korrelationen.

19 Carol Vernallis: Music video, songs, sound: experience, technique and emotion in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. In: *Screen* 3, 2008, S. 279.

20 Vernallis, S. 284.

21 Ebd., S. 279.

22 Ebd., S. 296.