



AUDIOVISUELE INTERACTIE IN STEVEN WILSON'S DRIVE HOME

Masterscriptie Film- & Televisiewetenschap

Martijn Hak – 5674336 – '21-'22

Ingeleverd op 19-9-2022 - Begeleid door Judith Keilbach

INHOUD

Samenvatting	2
Inleiding.....	3
Theoretisch kader.....	4
Fictiefilm	4
Experimentele film en <i>visual music</i>	5
Muziekvideo.....	6
Analysemethoden	8
Casus: Steven Wilson – <i>Drive Home</i>	9
Muziek en lyrics	9
Video	10
Methode.....	11
Analyseresultaten.....	12
Tot aan de gitaarsolo: (schijnbare) afstandelijkheid.....	12
Vanaf de gitaarsolo: emotionele ontlading	15
Conclusie analyse: een wandeling langs een rivier, over een gecultiveerd pad	16
Algehele conclusie.....	17
Literatuurlijst.....	18
Bronnenlijst	19
Bijlage 1	20

SAMENVATTING

Muziekvideo's zijn alomtegenwoordig. In het wetenschappelijke discours is deze kunstvorm echter relatief onderbelicht. Wel is er sprake van een groeiend corpus aan onderzoeken, met uiteenlopende benaderingen. Zo zijn videoclip op visueel esthetisch vlak geanalyseerd, onder meer ook de manieren waarop beeld en geluid met elkaar interacteren. Deze scriptie is een uitbreiding op deze benadering. Auteurs als Mathias Bonde Korsgaard, Carol Vernallis en Brad Osborn hebben elkaar door de jaren heen aangevuld met diverse audiovisuele analyses aan de hand waarvan ze alle verschillende beeld/geluid interactiemogelijkheden proberen te identificeren en samen te vatten. Hoewel veel videoclip rijk zijn aan audiovisuele verbanden, bestaan er ook clips waar deze slechts beperkt aanwezig zijn, zoals *Drive Home* van Steven Wilson. De aandacht voor dit soort videoclip met weinig beeld/geluid interactie is in de literatuur echter beperkt. Om een begin te maken aan het opvullen van dit gat in het academische discours, gaat deze scriptie in op de rol die dit soort interactie-arme passages in videoclip vervullen. Concreet staat de vraag centraal hoe het spelen met de mate van interactie tussen muziek en beeld in muziekvideo's een wezenlijk onderdeel van de clip vormt om emoties op te roepen.

De analyse heeft ervoor gezorgd dat het ontbreken van audiovisuele verbindingen in videoclip niet alleen überhaupt (meer) erkend wordt als onderdeel van de vorm, maar heeft ook aangetoond dat het spelen met de mate van interactie een *device* is om gewicht te leggen op belangrijke gebeurtenissen in de clip, de aandacht van de kijker te sturen en emotie en betekenis op te roepen en te creëren.

Verder heeft de analyse aangetoond dat een grote verscheidenheid aan concepten die door auteurs als Vernallis en Korsgaard reeds geïntroduceerd zijn, ook goede handvatten biedt voor de analyse van een minder-conventionele videoclip als *Drive Home*. Ook is echter gebleken dat een clip als deze niet zomaar in dezelfde hokjes te passen is als die de genoemde auteurs hebben voorgesteld. Literatuur en inzichten uit andere genres, zoals fictiefilm, experimentele film en *visual music*, hebben een belangrijke bijdrage geleverd om de video beter te kunnen definiëren. Hieruit blijkt ook nogmaals hoe interdisciplinair muziekvideo's kunnen zijn.

De belangrijkste conclusie is echter dat veel van de bevindingen die in deze scriptie gedaan zijn, gebaseerd zijn op het gedetailleerd analyseren van niet alleen beeld, maar ook de muziek. Door de muziek te doorgronden op gebied van harmonie, melodie, arrangement, dynamiek, maar ook effecten als *flanger*, stereobreedte enzovoorts, kunnen muziekvideo's genuanceerder geanalyseerd worden en wordt op een dieper niveau verklaard hoe ze erin slagen om emotie op te roepen.

INLEIDING

Muziekvideo's zijn alomtegenwoordig. Verreweg de meeste popnummers zijn voorzien van een dergelijke video en dat is te zien op YouTube, waar er miljoenen te vinden zijn, evenals op een grote verscheidenheid aan andere kanalen (Middleton en Beebe, 2007). Dat het een kunstvorm is die serieus genomen wordt, blijkt ook uit de jaarlijkse Video Music Awards van MTV, waarin prijzen worden uitgedeeld voor de beste video's van het jaar (MTV 2022).

In het wetenschappelijke discours is deze kunstvorm echter relatief onderbelicht, volgens mediawetenschapper Mathias Bonde Korsgaard (Korsgaard 2017, 3) en muzikwetenschapper Carol Vernallis (Vernallis 2019, 255). Wel is er sprake van een groeiend corpus aan onderzoeken, met uiteenlopende benaderingen. Zo heeft men zich gericht op representatie, politiek en culturele identiteit in popmuziekvideo's (Railton 2011; Durham 2011; Osborn 2021), politiek economische (machts)structuren in de muziekvideo-industrie (Banks 1998), de crossculturele receptie van muziekvideo's (Baek 2014), psychologische effecten van geïdealiseerde weergaves van mensen in muziekvideo's op de consument (Mulgrew en Volcevski-Kostas, 2012), de invloed van de veranderende distributiepraktijken van muziekvideo's op de receptie en consumptie ervan (Korsgaard 2019) en de mediatie van popmuziek in visuele media, op commercieel, ideologisch en esthetisch vlak (Mundy 1999). Daarnaast zijn videoclippen op visueel esthetisch vlak geanalyseerd, waarbij stijfkenmerkende patronen zijn blootgelegd op gebied van bijvoorbeeld editing, de inzet van acteurs/personages, mise-en-scène, maar ook de manieren waarop beeld en geluid met elkaar interacteren (Vernallis 2004; Korsgaard 2017).

Deze scriptie zal een uitbreiding vormen op laatstgenoemde benadering, dus op audiovisueel esthetisch vlak met de focus op interactie tussen beeld en geluid. Auteurs als Korsgaard (Korsgaard 2017), Vernallis (Vernallis 2004; Vernallis 2019) en Brad Osborn (Osborn 2021) hebben elkaar door de jaren heen aangevuld met diverse audiovisuele analyses aan de hand waarvan ze alle verschillende beeld/geluid interactiemogelijkheden proberen te identificeren en samen te vatten. Voorbeelden zijn precies op de tel wisselen van shot en zo het montageritme het muzikale ritme laten volgen, een stijgende melodie visualiseren als een stijgend visueel element (Korsgaard 2017, 66) maar ook subtielere interacties zoals een visuele textuur die een bepaald muzikaal timbre representeert (Vernallis 2004, 180). Hoewel veel videoclippen rijk zijn aan audiovisuele verbanden, bestaan er ook clips waar deze slechts beperkt aanwezig zijn, zoals *Drive Home* van Steven Wilson (Steven Wilson 2013). De aandacht voor dit soort videoclippen is in de literatuur echter beperkt. Zo noemt Vernallis de optie dat er geen interactie is weliswaar terloops, maar gaat ze er niet uitgebreid op in (Vernallis 2004, 182-183). Ook wordt niet beschreven wat maakt dat op deze momenten van relatieve onverbondenheid de muziekvideo niet *onsamenhangend* wordt. Verder geeft Korsgaard weliswaar een lijst van zestien mogelijke interacties tussen beeld en geluid, maar geen van die mogelijkheden die hij noemt, is de *afwezigheid* ervan (Korsgaard 2017, 65-69). Om een begin te maken aan het opvullen van dit gat in het academische discours, zal deze scriptie ingaan op de rol die dit soort passages in videoclippen die weinig interactie bevatten, vervullen. Concreet staat de vraag centraal hoe het spelen met de mate van interactie tussen muziek en beeld in muziekvideo's een wezenlijk onderdeel van de clip vormt om emoties op te roepen.

Het onderzoek is gebaseerd op een analyse van de videoclip van het nummer *Drive Home* van artiest Steven Wilson, geregisseerd door Jess Cope (Steven Wilson 2013). Deze clip vertelt het verhaal van een man die van het ene op het andere moment zijn vrouw verloor bij een auto-ongeluk. Het bijzondere aan de clip, die met *stop-motion* techniek gemaakt is, is dat een verhaal getoond wordt dat zich qua visuele vormgeving grotendeels onafhankelijk van de muziek lijkt te ontvouwen. Ondanks dat dit afwijkt van de vele clips die door de eerder genoemde auteurs geanalyseerd zijn en de clip dus niet een ‘beproefd recept’ volgt, is deze populair en alomtgewaardeerd, zoals te zien in de commentaren onder de video, waar mensen aangeven er enorm emotioneel geraakt door te worden (Ibid.).

Het onderzoek is opgedeeld in drie deelvragen: Wat is de muzikale structuur van *Drive Home* van Steven Wilson? Wat is de visuele structuur van de bijbehorende clip? En hoe interacteren het muzikale en visuele domein met elkaar om emoties op te roepen?

THEORETISCH KADER

Het identificeren en conceptualiseren van relaties tussen beeld en geluid vindt plaats binnen meerdere (wetenschappelijke) disciplines. Ten eerste gebeurt het zowel door muziek- als mediawetenschappers. Zo is de eerder genoemde auteur Carol Vernallis een muzikwetenschapper en Mathias Bonde Korsgaard een mediawetenschapper (Research Gate n.d.; Research Gate n.d.). Ten tweede zijn niet alleen muziekvideo's maar ook bijvoorbeeld fictiefilms en experimentele films op deze manier benaderd. Een belangrijk verschil tussen laatstgenoemde twee genres en muziekvideo's is dat bij muziekvideo's de muziek er als eerste was en daar de beelden op gemaakt zijn, in plaats van dat de film visueel gezien klaar is en daarna de muziek op basis daarvan wordt gecomponeerd en eronder gezet. Toch blijkt een aantal concepten die gebaseerd zijn op fictiefilms en experimentele films ook inzichtelijk als lens om mee naar muziekvideo's te kijken. Hierna zal dan ook eerst een aantal van zulke concepten geïntroduceerd worden die relevant zijn voor deze scriptie, alvorens over te gaan op literatuur over muziekvideo's.

FICTIEFILM

Filmwetenschapper Michel Chion is een bekende naam op het gebied van analyse van filmmuziek en *sound design*. In zijn boek *Audio-Vision: Sound on Screen* betoogt hij dat het waarnemen van beeld en geluid een nieuwe op zichzelf staande manier van waarnemen veroorzaakt (Chion 1994, 3-21). We horen geluid en zien beeld niet los van elkaar, maar als één geheel, aldus Chion (Ibid.). Deze ervaring van eenheid wordt versterkt wanneer er, zoals Chion het noemt, *synchresis* plaatsheeft (Chion 1994, 5). Dit definieert hij als de onweerstaanbare beleving van eenheid van een visueel en auditief fenomeen wanneer deze gelijktijdig plaatsvinden (Ibid.). Bij *sound design* in films wordt daar veelvuldig gebruik van gemaakt (Ibid.). Een eigen voorbeeld is dat in een actiefilm iemand een klap uitdeelt en tegelijkertijd een overdreven, synthetisch

geproduceerde klap is te horen. Hoewel in het echte leven dit geluid nooit te horen zal zijn, zijn je hersenen door de synchronisatie alsnog ervan overtuigd dat het geluid van het getoonde *event* vandaan komt.

Chion heeft het begrip *synchresis* in het leven geroepen als onderdeel van zijn theorie over *sound design* in fictiefilm, maar het fenomeen is ook in verband te brengen met muziekvideo's. In muziekvideo's vinden met regelmaat gelijktijdig gebeurtenissen plaats in de muziek en in het beeld. Het kan een dansgroep zijn die op de maat van de muziek danst, maar het kan ook iets zijn dat met editing is gedaan. De term 'fenomeen' in Chions definitie van *synchresis* is immers heel breed (Ibid.). Wanneer dus bijvoorbeeld op een slag op de snaredrum een knip wordt gemaakt naar een volgend shot, versmelt het auditieve fenomeen van de snare slag met het visuele fenomeen van de knip en bewerkstelligt dit dus, zo betoog ik, eveneens *synchresis*.

Chion betoogt dat *sound design* en muziek in films empathisch en anempathisch kunnen zijn (Chion 1994, 8-9). Empathisch geluid is geluid dat een auditieve uitdrukking/ondersteuning is van de boodschap, sfeer of het narratief van het beeld, terwijl anempathisch geluid meer op zichzelf staat en geen dergelijke verbinding met het beeld heeft (Ibid.). Ook voor muziekvideo's is deze terminologie te gebruiken. Zoals eerder genoemd is bij muziekvideo's het beeld echter in het algemeen gebaseerd op de muziek in plaats van andersom. Om de begrippen van Chion aan muziekvideo te relateren, stel ik dan ook voor om te spreken van empathisch en anempathisch *beeld*. Dit betreft dus beeld dat de boodschap of sfeer die de *muziek* uitdrukt, wel of niet versterkt/ondersteunt.

De casus van deze scriptie, *Drive Home*, onderscheidt zich van andere videoclipps doordat deze deels op een korte speelfilm lijkt in plaats van een videoclip. Voor een deel van de analyse zal de clip dan ook als speelfilm worden benaderd. Om vanuit dat perspectief de rol van de muziek te omschrijven, introduceer ik ook nog kort een paar begrippen van filmwetenschapper Claudia Gorbman. Gorbman begeeft zich net als Chion op het gebied van geluid in films, maar richt zich voornamelijk op filmmuziek. In een van haar werken conceptualiseert ze de functies die filmmuziek naar haar idee kunnen hebben, die ze samenvat in de termen *anchorage* en *suture* (Gorbman 1987, 55-57). *Anchorage*, ook wel de semiotische functie, houdt in dat muziek naar de kijker toe een interpretatie van het beeld communiceert en dus bijdraagt aan de betekenisgeving van het beeld. Bij historische films draagt het bijvoorbeeld bij aan het creëren van een bepaalde historische en geografische setting en sfeer. *Suture*, de tweede overkoepelende functie, gaat over het bewerkstelligen van continuïteit. De muziek lijmt de beelden als het ware aan elkaar en verhult *cuts* en andere zaken die de technische materialiteit van de film verraden. Muziek met een duidelijke structuur geeft de indruk dat de beelden net zo samenhangend zijn (Ibid.).

EXPERIMENTELE FILM EN VISUAL MUSIC

Hoewel videoclips hoofdzakelijk op hedendaagse popmuziek gemaakt worden, gebeurde het visualiseren van muziek al 100 jaar geleden. Het betreft de experimentele film, waarbij onder andere met dit soort visualisaties werd geëxperimenteerd. Holly Rogers en Jeremy Barham schrijven erover in hun boek *The Music and Sound of Experimental Film* (Rogers en Barham 2017, 5). Ze halen bijvoorbeeld het werk aan van filmmaker Oskar Fischinger, die volgens hen een voorbeeld is van een filmmaker die zich met dergelijke vroege "muziekvideo's" bezighoudt (Ibid.). Hij maakt abstracte, geanimeerde visualisaties van klassieke muziek waarbij de beelden

muzikale elementen benadrukken door bijvoorbeeld te bewegen op een bepaalde manier of bepaalde kleuren te gebruiken. Een voorbeeld van zijn werk is *An Optical Poem* uit 1938, die te bekijken is op YouTube (Fischinger 2020). Op 0:55 is te zien dat per noot van de melodie een nieuwe cirkel ontstaat. Bovendien is de hoogte waarop de cirkel verschijnt, gekoppeld aan de toonhoogte van de melodie (Ibid.).

In de introducerende tekst die te zien is in het begin van de film (0:08) stelt Fischinger dat muziek bij de meest mensen mentale beelden oproept van vormen en kleuren en dat dat is wat hij probeert te visualiseren. Fischinger appelleert hiermee in feite aan het fenomeen van synesthesie. Synesthesie is volgens filmwetenschapper Kay Dickinson “the transposition of sensory images of attributes from one modality into another”; het houdt in dat een waarneming in het ene zintuig ook een waarneming in een ander zintuig veroorzaakt (Dickinson 2007, 14). Uit diverse neuropsychologische onderzoeken komt namelijk naar voren dat maar zeer zelden zintuigen op zichzelf gebruikt worden, aldus Dickinson (Ibid.). Concreet voorbeeld van het fenomeen is het kunnen ‘zien’ van muziek, in kleuren en vormen (Ibid.), wat dus precies is wat Fischinger visualiseert.

Bij het maken van visualisaties is Fischingers visie, volgens Rogers en Barham, dat de beelden niet van begin tot eind een één op één een representatie hoeven te zijn van de muziek (Rogers en Barham 2017, 5). Voor Fischinger hoeft dit slechts in een deel van de film het geval te zijn, aldus Rogers en Barham (Ibid.). Hij vergelijkt zijn films met een wandeling langs een rivier: het ene moment loop je er wat verder van af dan het andere, en doordat je er soms wat verder vandaan loopt, waardeer je het extra als je weer dicht bij de rivier komt (Ibid.).

Filmwetenschapper Anton Fuxjäger noemt films zoals die van Fischinger *visual music*, of *non-representational moving images*. Het gaat dan om beelden die net zo abstract zijn als de muziek zelf, aldus Fuxjäger (Fuxjäger 2012, 120). Volgens hem zijn er bij *visual music* drie manieren waarop beeld en geluid met elkaar kunnen interacteren. Ten eerste kan er sprake zijn van muzikale vertalingen (Fuxjäger 2012, 120-121). Dit houdt in dat bepaalde parameters van de muziek, zoals een bepaald ritme of een melodie, worden vertaald naar corresponderende visuele elementen. De structuur van de video als geheel wordt volledig bepaald door het verloop van de muziek. De tweede optie noemt Fuxjäger “synthetische structuur” (Fuxjäger 2012, 123-124). De muziek en de beelden hebben hierbij grotendeels hun eigen temporele structuur. De paden kruisen elkaar echter, al dan niet toevallig, met enige regelmaat. Dit doen ze vaak genoeg om alsnog het gevoel van een audiovisuele eenheid te creëren. Bij beide categorieën ontstaat dus wat Chion *synchresis* noemt. Bij Fuxjägers derde niveau van interactie, *mutual disturbance*, is daar geen sprake meer van (Fuxjäger 2012, 125). Hierbij kan de toeschouwer geen audiovisuele eenheid in zijn/haar hoofd meer synthetiseren omdat er onvoldoende momenten in de film zijn waarop de beelden en de muziek synchroon lopen. De muziek zorgt hiermee juist voor een verstoring van de perceptie van visuele eenheid en vice versa (Fuxjäger 2012).

MUZIEKVIDEO

Vernallis heeft zich in het bijzonder gericht op muziekvideo's (Vernallis 2004; Vernallis 2019). Ze bespreekt onder andere op wat voor manieren beeld en geluid met elkaar kunnen interacteren in videoclippen (Vernallis 2004, 175-198), zoals Chion, Gorbman en Fuxjäger ook deden voor experimentele films en fictiefilms. Een

voorbeeld is het gebruik van een bepaalde hoeveelheid (camera) beweging in het beeld die gevoelsmatig synchroon is met het tempo van de muziek (Vernallis 2004, 178). Een ander voorbeeld is het reflecteren van muzikale patronen in *visual micro-rhythms*, een concept dat ze van Chion heeft overgenomen (Vernallis 2004, 179). Een voorbeeld van een *visual micro-rhythm* zijn de kleine spotjes licht die in U2's video "With or Without You" in de achtergrond geprojecteerd worden, aldus Vernallis (Vernallis 2004, 180). Ze stelt dat die lichtjes de aandacht vestigen op kleine details en imperfecties in de timbres van het nummer (Ibid.). Ook over het grotere plaatje heeft Vernallis conclusies getrokken. Zo stelt ze dat het soort beeld dat per sectie van een nummer getoond wordt vaak hetzelfde is van muziekvideo tot muziekvideo: het refrein toont de muzikanten, het begin van een couplet alleen de zanger en de bridge een nog niet eerder getoonde locatie die, zoals Vernallis het noemt, 'buiten' de video staat (Vernallis 2004, 164-165).

Vernallis stelt dat er ook sprake kan zijn van een *afwezigheid* van een samenkomst tussen beeld en geluid. Op dergelijke momenten worden elementen in het beeld of in de muziek niet beantwoord door het andere medium. Ze hangen op zichzelf in de lucht, aldus Vernallis (Vernallis 2004, 182). Als voorbeeld noemt ze de video "Human Nature" van Madonna, waar slechts enkele objecten en mensen te zien zijn, tegen een witte achtergrond. De snare drum in de muziek, zo stelt ze, heeft hier geen enkele visuele tegenhanger (Ibid.). Hoewel Vernallis de mogelijkheid tot afwezigheid van interactie dus niet negeert, ligt de nadruk in haar werk veel meer ligt op *aanwezige* beeld/geluid relaties. Er wordt niet besproken welke constructieve functie de *afwezigheid* van interactie vervult in de vorm als geheel en er wordt ook niet dieper ingegaan op de vraag waarom deze momenten van onverbondenheid ook op zichzelf 'werken' en niet een afleidende onsamenhangendheid veroorzaken.

In zijn boek *Music video after MTV: Audiovisual studies, new media, and popular music* (Korsgaard 2017) bouwt Korsgaard voort op het werk van Vernallis, waarbij hij zich overwegend aansluit bij haar visie (zie bijvoorbeeld Korsgaard 2017, 34, 67, 69, 72). Een van de kernonderdelen van het boek is de introductie van zestien verschillende manieren waarop beeld en geluid met elkaar kunnen interacteren in videoclipps (Korsgaard 2017, 65-69). Deze lijst onderbouwt hij door het doen van een groot aantal analyses van clips (Ibid.). Enkele voorbeelden die relevant zijn voor de huidige scriptie zijn het visueel representeren van aspecten van harmonie (5), van toonhoogte, textuur en timbre (6), van muzikale intensiteit ofwel luidheid (7), muzikaal tempo (8) en de muzikale structuur (9) (Korsgaard 2017, 66-67).

Harmonie heeft te maken met de akkoorden. Zo kan een groot, wijd akkoord visueel gerepresenteerd zijn door een brede ruimte, aldus Korsgaard (Korsgaard 2017, 66). Ook dissonante en consonante akkoorden, die respectievelijk 'spannend' en 'ontspannend' klinken, kunnen een visuele tegenhanger hebben (Ibid.). Voor toonhoogte, textuur en timbre verwijst Korsgaard als voorbeeld naar de muziekvideo's van Chris Cunningham (Ibid.). Daarin is volgens hem te zien hoe de ruiserige en *glitchy* geluiden van de elektronische muziek worden bijgestaan door bijpassende visuele *glitches* en ruis (Ibid.). Muzikale intensiteit/luidheid verwijst naar visuele uitdrukkingen van het verloop in muzikale dynamiek. Zo kan een intense, luide muzikale passage ondersteund worden door een reeks zeer kortdurende shots ("fast editing"), aldus Korsgaard (Korsgaard 2017, 67). Hetzelfde geldt voor het uitdrukken van een hoog tempo (Ibid.). Met 'muzikale structuur' verwijst Korsgaard expliciet naar de eerder genoemde bevinding van Vernallis. Hij is het met haar eens dat in veel video's de

verschillende delen van het nummer op verschillende locaties en in verschillende settings plaatsvinden en dat muzikale overgangen van het ene deel naar het volgende dan ook vergezeld worden van een verandering in locatie/setting (Ibid.).

De lijst van Korsgaard oogt compleet, maar is dat in mijn optiek niet. Waar Vernallis nog de mogelijkheid tot een “absence of a join” van beeld en geluid noemt (Vernallis 2004, 182), ontbreekt die optie op Korsgaards lijst volledig, laat staan een elaboratie op diens functie(s).

ANALYSEMETHODEN

In de afgelopen decennia richtte het wetenschappelijke debat zich ook op de vraag hoe muziekvideo's geanalyseerd dienen te worden, dus welke methode er het meest recht aan doet op audiovisueel vlak. Zo stelt muziekwetenschapper Nicholas Cook dat er te veel gekeken wordt naar de beelden en te weinig rekening gehouden wordt met de muziek (Cook 1998, 150). Het gaat hem er daarbij niet zozeer om het prioriteren van beelden, maar prioriteren in het algemeen: bij een samenkomst van verschillende media moet de betekenis (“meaning”) van het gecombineerde mediawerk niet uit slechts één van die media gehaald tracht te worden, aldus Cook (Ibid.). Vernallis sluit zich bij de gedachte van Cook aan dat de muziek vaak onderbelicht is (Vernallis 2004, X). Het belang van de muziek onderbouwt ze door het benoemen van het feit dat de muziek er in het algemeen eerst is en op basis daarvan de video gemaakt wordt (Ibid.). De regisseur neemt de muziek als basis en ontwerpt op basis daarvan de beelden, aldus Vernallis (Ibid.). Bovendien, zo stelt ze, is een eigenschap van muziekvideo's dat alle onderdelen waar de muziekvideo uit bestaat (akkoorden, lyrics, editing, narratief etc) gelijkwaardig zijn en evenveel bijdragen aan de vorm: “no single element is allowed to predominate” (Vernallis 2004, XI). De belangrijke rol die de muziek aanneemt in haar werk blijkt uit het gebruik van musicologische begrippen (musical codes) en stukjes uitgeschreven muziek in de drie analyses die ze in de laatste hoofdstukken doet. Wat echter ontbreekt, is per geanalyseerde clip een analyseprotocol als bijlage. Of ze een dergelijk schema voor zichzelf wel gemaakt had, is onduidelijk, maar het maken ervan zou haar nog meer houvast kunnen geven en nog meer inzichten kunnen verschaffen. Dat geldt ook voor de lezer, die zijn/haar eigen interpretaties er dan op los kan laten en er aanknopingspunten in kan zien om het wetenschappelijk debat voort te zetten.

Het zo gelijkwaardig mogelijk bestuderen van muziek en beeld in hun samenhang noemt Korsgaard, die daar zelf ook voor pleit, een ‘audio-visuele’ benadering (Korsgaard 2017, 3). Volgens hem wordt niet alleen muziek gevisualiseerd, zoals door Vernallis betoogd, maar ook beeld gemuzikaliseerd (Ibid.). Dit laatste slaat op de gedachte dat de visuele vormgeving van videoclippen zo ontstaan is onder invloed van muzikale parameters, wat het onderscheidt van bijvoorbeeld speelfilms, waar, zoals eerder gezegd, de muziek over het algemeen gebaseerd is op de beelden en niet andersom. Korsgaard stelt dus dat hij in zijn boek muziek evenveel aandacht geeft als beeld, maar muziekwetenschapper Anders Aktor Liljedahl is het daar niet mee eens. Liljedahl betoogt dat het belangrijk is om als onderzoeker van muziekvideo's over genoeg ‘metamuzikale kennis’ te beschikken (Liljedahl 2019, 166). Onderdeel van deze metamuzikale kennis zijn muziektheorie, muzikanalytische vaardigheden en een muzikale vocabulaire, aldus Liljedahl (Ibid.). Korsgaard toonde volgens Liljedahl weliswaar een redelijke beschikking over deze metamuzikale kennis om de muziek te kunnen

analyseren, maar zijn benadering zou desondanks tóch nog te visueel gericht zijn (Liljedahl 2019, 168). De muzikale terminologie is onnauwkeurig, aldus Liljedahl, en relatief sporadisch ingezet, waardoor de muziek niet zo gedetailleerd wordt behandeld als het beeld (Ibid.). Daarom presenteert Liljedahl een methode waarbij als eerst een uitgebreide muzikale analyse gedaan wordt, zowel op compositorisch als muziekproductioneel gebied, en daarna pas wordt bekeken hoe de muziek zich tot de beelden verhoudt. Volgens Liljedahl wordt op die manier de beste balans bereikt tussen beeld- en muziekanalyse (Liljedahl 2019, 170-171). Deze aanpak is ook terug te zien in een van de recentste boeken op dit gebied, *Interpreting Music Video: Popular Music in the Post-MTV Era* van muziekwetenschapper Brad Osborn (Osborn 2021) en ik sluit me bij dit gedachtegoed aan. De onderzoeksmethode van de huidige scriptie zal daar dan ook eveneens op geïnspireerd zijn.

Uit de hierboven geschetste debatten kan een aantal conclusies worden getrokken. Ten eerste wordt duidelijk hoe interdisciplinair muziekvideo's zijn: niet alleen media- maar ook muziekwetenschappers houden zich op een vergelijkbare manier met het fenomeen bezig. Ten tweede blijkt echter ook dat in alle theorievorming rondom de interactie tussen beeld en geluid geen rekening gehouden met clips waarin interactie grotendeels afwezig is. Ten derde is er nog geen analyse gedaan waarbij een videoclip op een gestructureerde manier werd geanalyseerd aan de hand van een analyseprotocol, in combinatie met een musicologische benadering zoals beschreven door Liljedahl. Liljedahl, Korsgaard en Vernallis besteden veel aandacht aan de muziek en redelijk veel aan het beeld, maar de benadering van de beeldanalyse is niet gestructureerd in de vorm van een voor de lezer zichtbaar protocol, hoewel dat zowel voor de lezer als voor de onderzoeker extra inzichtelijk zou zijn. In deze scriptie zal daar dan ook wél gebruik van worden gemaakt.

CASUS: STEVEN WILSON – *DRIVE HOME*

De casus voor dit onderzoek is zoals gezegd de videoclip van het nummer *Drive Home* van zanger, multi-instrumentalist en producer Steven Wilson, die in 2013 werd gepubliceerd (Steven Wilson 2013). Karakteristiek aan het gehele artefact (muziek plus video) is dat het erg emotioneel beladen is. Zoals Wilson zelf uitlegt in een interview, gaat het nummer over verlies (Bosso 2013). Een man zit naast zijn vriendin of vrouw in de auto en het volgende moment is ze weg (Ibid.). Wanhopig zoekt hij naar aanwijzingen om te achterhalen waar ze is en wat er gebeurd is. In werkelijkheid heeft hij de herinnering aan dat wat er gebeurd is, een vreselijk auto-ongeluk waar zijn partner bij om het leven kwam, weggedrukt uit zijn geheugen omdat het zo traumatisch was dat hij er niet mee om wist te gaan (Ibid.). Verderop in het verhaal verschijnt op een nacht de geest van zijn partner aan zijn bed en laat ze hem als het ware zien wat er gebeurd was; oftewel, zijn geheugen komt weer terug (Ibid.).

MUZIEK EN LYRICS

De muziek valt onder het genre progressieve rock, dat in het algemeen gekarakteriseerd wordt door vaak lange en complexe songstructuren, een uitgebreide focus op storytelling, ingewikkelde maatsoorten en grote dynamische verschillen. Dit maakt de muziek niet erg 'commercieel' en hoofdzakelijk gericht op een niche

publiek. Toch is het Steven Wilson gelukt om binnen die niche een grote bekendheid te vergaren, zo groot dat hij in 2015 zelfs werd benoemd tot *Prog Rock King* (BBC News 2015). Een van zijn populairste nummers is *Drive Home*, dat relatief toegankelijk in elkaar zit. Het is een rustige ballade, zonder ingewikkelde maatsoorten (4/4 en in enkele gevallen 2/4) en bevat grotendeels een klassieke popstructuur (intro-couplet-refrein-couplet-langer refrein-bridge-refrein). Wat het alsnog progressief maakt, zijn met name sommige instrumentkeuzes, zoals het gebruik van een mellotron, evenals de (voor popbegrippen) buitengewoon lange jankende gitaarsolo waaruit het grootste deel van het bridge-gedeelte bestaat, waardoorheen uiteindelijk als 'laatste refrein' alleen in de achtergrond de woorden *drive home* gezongen worden. Bovendien is het onderwerp, het moeilijk kunnen verwerken van een traumatische ervaring, atypisch voor popmuziek, die meestal op de liefde gebaseerd is.

Wilson zingt het nummer zelf, over het algemeen heel ingetogen en in de coupletten met een soort *flanger* effect op de stem. Hij wordt begeleid door een standaard bandbezetting (drums, bas, piano, gitaren) aangevuld met een strijkorkest en diverse elektronische toetsinstrumenten die typisch zijn voor het genre, zoals een Rhodes en de reeds genoemde mellotron.

De lyrics zijn gebaseerd op het genoemde verhaal, maar vertellen het niet letterlijk. Het zijn zinnen als "You need to clear away all the jetsam in your brain" en "Hold up your head again"; een soort therapeutische adviezen aan de hoofdpersoon om hem er weer bovenop te krijgen (Steven Wilson 2013).

VIDEO

De videoclip is geregisseerd door Jess Cope, een regisseuse die vaker voor Steven Wilson videoclips maakt, zoals van zijn nummer *Routine* (Steven Wilson 2015). De video staat dicht bij het verhaal dat Steven Wilson in gedachten had bij het schrijven van het nummer: het laat donkere en/of regenachtige scènes uit het leven van de man zien, die duidelijk moeite heeft met het accepteren en verwerken van het verlies. Uit een aantal scènes blijkt dat hij aan geheugenverlies lijdt waardoor hij niet precies meer weet wat er nu eigenlijk gebeurd is, waardoor hij tevens een aantal voor hem raadselachtige vondsten doet, zoals een haarborstel in een rivier. Uiteindelijk, vanaf de gitaarsolo, komt zijn geheugen weer terug: er verschijnt een soort geest die hem meeneemt naar de plek van het ongeluk, die vlakbij een rivier is. Waarschijnlijk omdat het allemaal even te veel wordt, laat de hoofdpersoon zich vervolgens achterover in het water vallen, waarna een montagesequentie volgt die ook de kijker van de video informeert over de gebeurtenissen. Aan het eind van de video lijkt de hoofdpersoon het ook een plek te kunnen geven (Ibid.), hoewel Wilson dat zelf niet genoemd heeft als onderdeel van het verhaal (Bosso 2013).

De video is hoofdzakelijk gemaakt met stop-motion techniek. Veel van wat er te zien is, is gemaakt van krantenpapier, wat duidelijk te zien is aan alle krantenletters die op de personages, objecten en omgeving te zien zijn. Zo ook de hoofdpersoon. Hoewel de verschillende omgevingen waar hij zich begeeft relatief gedetailleerd in elkaar gezet zijn, ontbreekt bij hemzelf een duidelijk gezicht en daarmee ook de uiting van emoties. Zijn ogen worden slechts gesuggereerd door de bril die hij draagt. Gezien de emotionele lading van het nummer en de video is dit opmerkelijk te noemen. Wel worden emoties gecommuniceerd door lichaamstaal, bijvoorbeeld de handen voor de mond (of waar de mond zou moeten zitten) als teken van

verbazing of op het hoofd en nee-schuddend als teken van verwarring. Zijn partner heeft een duidelijker gezicht, met name in de montagesequentie die het ongeluk reconstrueert: hoewel eenvoudig getekend met uitsluitend een zwart (digitaal) potlood, zijn er angstige laatste blikken van haar te herkennen vlak voor ze ten onder gaat.

Het uitgebeelde verhaal speelt zich hoofdzakelijk 's avonds en 's nachts af, of overdag met regenachtig weer. De sfeer is dus voortdurend bedrukt. Tijdens de reconstructie van het ongeluk is het beeld erg rood, wat een 'negatieve overdrijving' vormt ten opzichte van de sfeer van de rest van de video door een acuut alarmerende toon te zetten.

De video eindigt met een aftiteling, die al ingezet wordt tijdens de laatste noten van het nummer.

METHODE

Om de onderzoeksvraag te beantwoorden, is de audiovisuele structuur van de videoclip in kwestie blootgelegd en de interactie tussen het visuele en auditieve domein gedurende de clip geanalyseerd. Daartoe is een combinatie van musicologische analyse en filmanalyse uitgevoerd, samengevoegd in één groot analyseprotocol dat ik speciaal voor deze scriptie heb ontwikkeld (zie bijlage). Een dergelijk gecombineerd muziek/video-analysemodel bestond namelijk nog niet. Het samenvoegen van film- en muziekanalyse in één protocol is belangrijk om een aantal redenen. Ten eerste pleit ik ervoor dat muziek en beeld zoveel mogelijk in hun samenhang bestudeerd worden, wat bevordert wordt als deze onder één kap worden gepresenteerd. Ten tweede is het op deze manier makkelijker om relaties te ontdekken tussen de muziek en de beelden, aangezien in één oogopslag alle gegevens te zien zijn.

Het musicologische gedeelte is geïnspireerd op de methode van Liljedahl (Liljedahl 2019, 165-186). Dat wil in dit geval zeggen dat zowel compositorische als productionele factoren geanalyseerd zijn. Door deze relatief uitgebreide focus op de muziek worden veel mogelijke muzikale elementen zichtbaar die potentieel een visuele tegenhanger hebben. Het filmanalytische gedeelte is neoformalistisch geïnspireerd. Ik baseer me voor deze methode deels op het werk van filmwetenschapper Kristin Thompson, om precies te zijn het boek *Breaking the Glass Armour* (Thompson 1998). Hoofdzakelijk wordt een deel van de terminologie en de basismethodologie uit het boek worden gehanteerd, zoals het begrip "devices" en het maken van een segmentatie (Thompson 1998, 15).

In het protocol wordt verticaal het verloop van het nummer weergegeven, aan de hand van een tijdscode en bovendien de golfvorm, die eveneens de dynamiek representeert. De film *stills* die normaal wellicht in een neoformalistische filmanalyse te zien zouden zijn als visuele weergave van de film, zijn dus vervangen door screenshots van een visuele weergave van de muziek. Het betreft immers een muziekvideo, die, zoals eerder genoemd, gebouwd is op de muziek en niet op de beelden. Naast de golfvorm is de muzikale vorm gevisualiseerd (intro, couplet et cetera). Andere muzikale aspecten die aan bod komen zijn de lyrics, instrumentatie, harmonie en bijzonderheden in respectievelijk timbre en productie (galm/echo, effecten, filters). Met behulp van lijnen en kleuren is gevisualiseerd waar in de golfvorm precies welk vormonderdeel begint. Op filmanalytisch gebied wordt een segmentatie van de videoclip weergegeven op basis van de

audiotijdslijn, eveneens met lijnen en kleuren die elk segment markeren, om verschillen in de visuele en muzikale tijdsstructuur bloot te leggen. Verder wordt per segment de plot beschreven. Tot slot wordt getoond waar shotwissels plaatsvinden, waarbij de groen gekleurde shotwissels uitdrukken dat deze op de muziek *getimed* zijn.

ANALYSERESULTATEN

Uit de analyse is naar voren gekomen dat de video op gebied van visuele structuur, muzikale structuur en de interactie tussen beide, opgedeeld kan worden in twee delen, die ieder een eigen benadering hebben op het gebied van audiovisuele interactie: het gedeelte tot aan de gitaarsolo, en vanaf de gitaarsolo. Om deze structuur nog beter over te brengen, is de analyse hieronder op een vergelijkbare manier gestructureerd.

TOT AAN DE GITAARSOLO: (SCHIJNBARE) AFSTANDELIJKHEID

MISE-EN-SCÈNE VERSUS MUZIEK

Op gebied van mise-en-scène zijn de volgende bevindingen uit de analyse te destilleren. Veelal is te zien dat de hoofdpersoon (HP) verward is en dingen niet kan plaatsen (waar is Lucy? Waar komt deze borstel vandaan (segment 4)? Wat is er gebeurd?). Dit ontbreken van connecties in het hoofd van HP wordt weergegeven door het gebrek aan duidelijke verbindingen tussen de muziek en het beeld. Verder is te zien dat het verhaal zich grotendeels 's nachts of 's avonds afspeelt. Wanneer het dag is, regent het (shot 32). Dit is een visuele vertaling van de donkere, triestige sfeer van het nummer als geheel, dat heel emotioneel en beladen klinkt door de strijkers, het rustige tempo, de ingetogen drums en zang (behalve in de solo) en de mineurtoonsoort. Dus er is sprake van een empathisch beeld ten opzichte van de muziek op het gebied van mise-en-scènes (Chion 1994, 8-9). Andersom kan gesteld worden dat er sprake is van wat Gorbman *ancrage* noemt (Gorbman 1987, 55-57). De muziek draagt bij aan de betekenisgeving van het beeld door de triestigheid te benadrukken.

Tussen de lyrics en de mise-en-scène zijn geen letterlijke connecties te ontdekken. Ze omschrijven, zoals eerder genoemd, niet de getoonde gebeurtenissen maar zijn eerder een soort advies van buitenaf aan HP om met zijn trauma om te gaan (bijvoorbeeld "Release all your guilt and grieve, (...) Give up your pain"). Eén moment vormt een uitzondering, namelijk shot 29. De gezongen zin daar is vanuit HP's perspectief ("How could she leave?") en op dat moment verschijnt een close-up van dat HP de naam op een brief schrijft waar "She" naar verwijst, Lucy. Dit moment is een voorbeeld dat het belang aantoont van het analyseren van muziek en beeld in hun samenhang. Lucy kan in principe iedereen zijn; ook een nog levende kennis van HP. De tekst "How could she leave" communiceert echter dat deze vrouw HP op een of andere manier verlaten heeft en de bedrukte sfeer van de muziek, extra emotioneel door de toon van de strijkers die er op dat moment bij komt, benadrukt de ernst.

Vlak voor de mysterieus klinkende pre-chorus (segment 4) ziet HP vanuit zijn auto een mysterieuze schim iets in het water gooien en daarna ziet hij dat zijn vriendin die naast hem in de auto zat, verdwenen is.

De ongedefinieerde klank van het halfverminderd akkoord is dus vertaald naar een verwarde HP. Dat is dus een subtiele *musical translation* in termen van Fuxjäger (Fuxjäger 2012): een muzikaal element (het halfverminderd akkoord) is vertaald naar een visueel element (de mysterieuze aanblik). Daarnaast is de vijfde interactiemodus in het lijstje van Korsgaard van toepassing; het betreft een verbinding op basis van een element in de harmonie (Korsgaard 2017, 66). Verder klinkt tijdens de intro naar de solo een heldere gitaartokkel. In het beeld is te zien dat de lucht opklaart waardoor de maan licht schijnt op de mysterieuze schim, die HP zelf blijkt te zijn. Het heldere timbre van de gitaar is dus vertaald naar een opheldering van de lucht, wat overeenkomt met Korsgaards zesde interactiemodus: textuur/timbre (Ibid.). Ook kan metaforisch gesteld worden dat dit moment in het verhaal zorgt voor een eerste ‘opheldering’ voor HP van wat er gebeurd is. Hij ziet nu immers dat hij zelf de haarborstel in het water gegooid had die hij eerder gevonden had. Het feit dat zowel HP als de kijker op dit moment nieuwe informatie krijgen, wordt muzikaal benadrukt door de gitaartokkel. Niet alleen representeert deze door zijn klank de helderheid van de maan en de opheldering die plaatsvindt, ook heeft deze qua productie een dunne, *flanger*-achtige klank die nog niet eerder in het nummer te horen was (in anticipatie op de gitaarsolo, die juist groots en diep klinkt). De klank is dus nieuw, net als de informatie die wordt overgebracht. Muziek en beeld werken dus samen om de plot te communiceren, ondanks de schijnbare onafhankelijkheid van beeld en muziek. Hiermee wordt eveneens duidelijk hoe de toevoeging van muzikale analyse aan filmanalyse zorgt voor een beter begrip van hoe betekenis wordt gecreëerd in (muziek)video’s.

VISUELE VERSUS MUZIKALE TIJDSSTRUCTUUR

De visuele en muzikale tijdsstructuur lopen over het algemeen niet synchroon. Zo begint op 1:23 het refrein van het nummer maar verandert de *mise-en-scène* daar niet; die verandert op 1:48, tegen het einde van het refrein maar niet precies op het begin van het couplet. Ook de inzet van het refrein op 2:50 gaat niet gepaard met een grote visuele verandering. De negende interactiemodus van Korsgaard, verbondenheid op gebied van structuur, lijkt dus vrijwel nooit op te gaan (Korsgaard 2017, 67). Ook de stelling van Vernallis dat in muziekvideo’s verschillende delen van het nummer vaak visueel gerepresenteerd worden door corresponderende verschillende settings/locaties, gaat hier niet op (Vernallis 2004, 164-165). Toch is er vaak wel een regelmaat te ontdekken in de relatie tussen de muzikale en visuele tijdsstructuur. Diverse keren zet de video net iets eerder het volgende segment in dan de muziek. Het beeld anticipeert dan dus de muzikale verandering. Dit gebeurt bijvoorbeeld van segment 2 naar couplet 1 en van segment 3 naar couplet 2, evenals op het einde van het tweede refrein. De koppeling tussen beeld en geluid lijkt hiermee niet geheel afwezig, maar wel zwak. Doordat hiermee het gevoel versterkt wordt dat beeld en geluid zich onafhankelijk van elkaar afspelen, vallen de momenten waarop de twee domeinen wél verbonden zijn echter extra op. De zwakke koppeling tussen beeld en muziek op gebied van tijdsstructuur heeft dus wel een functie in het geheel: indirect de impact vergroten van beeld/geluid-interactiemomenten.

Deze bevinding kon alleen gedaan worden dankzij dat muziek en beeld in hun samenhang zijn bestudeerd. Bekijkt men alleen de film zonder geluid, dan ziet men alleen de visuele afbakening van de scènes,

die de suggestie oproept dat de muzikale tijdsstructuur op een vergelijkbare manier is afgebakend. Beluistert men alleen de muziek, dan vice versa, waardoor het audiovisuele samenspel onopgemerkt blijft. Het relateren van de beide tijdsstructuren aan elkaar en het interpreteren van die relatie, zorgt voor nieuwe inzichten en bewijst nog eens extra dat een muziekvideo een artefact op zichzelf is (en dus niet slechts een samenvoeging van een muziekstuk en een video), dat door het audiovisuele samenspel nieuwe betekenissen en emoties oproept.

MUZIKAAL RITME VERSUS MONTAGERITME

Zoals te zien aan de beperkte hoeveelheid groen in het eerste deel van het protocol tot de gitaarsolo, zijn er weinig shots geknipt op de maat. Door dit grotendeels ontbreken van op de muziek getimede *cuts* is er op dit vlak slechts sporadisch sprake van wat Chion synchresis noemt (Chion 2019). Sporadisch, maar niet nooit: de knippen in het beeld en de tellen van de maat vallen net vaak genoeg samen (al dan niet toevallig) om een verband tussen de twee te suggereren, wat Fuxjäger ook wel beschrijft als dat er sprake is van *synthetical structures* (Fuxjäger 2012). Hierdoor valt de clip zagezegd niet uit elkaar en blijft het subtiel refereren aan het karakter van een ‘typische’ muziekvideo (zoals Vernallis en Korsgaard omschrijven).

TUSSENTIJDSE CONCLUSIE: INVLOEDEN VAN FICTIEFILM

Over het eerste gedeelte van de videoclip kan tot nu toe worden geconcludeerd dat op gebied van mise-en-scène er een zekere constante verbinding is tussen de muziek en het beeld, maar dat een verbinding op gebied van tijdsstructuur en muzikaal/visueel ritme niet sterk aanwezig is. Muziekvideo’s zijn echter juist in het algemeen rijk aan audiovisuele verbindingen; dat is wat in het algemeen dit soort video’s onderscheidt van andere genres, zoals ook Korsgaard betoogt (Korsgaard 2017, 19-20). Om nog beter te begrijpen waarom *Drive Home* in deze vorm nog steeds ‘werkt’ en de aandacht weet vast te houden, stel ik voor om de clip deels op te vatten als een fictiefilm. In fictiefilms is het immers niet gebruikelijk om op de maat van de muziek te knippen en gebeurt het niet altijd dat scènes even scherp door de muziek zijn afgebakend als door de editing. De connectie tussen muziek en beeld is iets ‘algemener’ zoals blijkt uit de functies van filmmuziek die Gorbman noemde, *ancrage* en *suture* (Gorbman 1987, 55-57). Het verankeren van de sfeer/setting en het verhullen van *cuts* zijn immers minder specifiek dan, bijvoorbeeld, het benadrukken van één woord dat een zanger zingt.

Bij *Drive Home* zien we een verhaal zich ontvouwen waarbij de muziek als het ware als een rustige, algemene ‘sfeerzetter’ eronder ligt (Gorbman’s “*ancrage*” functie). Ook de lyrics, die zoals gezegd een soort therapeutische woorden bevatten om om te gaan met het trauma, kunnen worden beschouwd als onderdeel van de sfeer die wordt neergezet waarbinnen de scènes zich afspelen, aangezien een letterlijke visualisering van de lyrics zelden plaatsvindt. Bovendien eindigt de video met een aftiteling, wat in het algemeen vaker bij fictiefilms het geval is dan bij muziekvideo’s.

Wanneer de video deels als traditionele speelfilm gezien wordt en de muziek wordt opgevat als filmmuziek, krijg de muziek ineens ook een heel andere traditionele functie, namelijk die van *suture* (Gorbman

1987, 55-57). Dankzij de doorlopende muziek worden de shots aan elkaar ‘gelijmd’ en wordt er continuïteit bewerkstelligd (Ibid.). Dat is dus een andere manier waarop alsnog audiovisuele eenheid wordt gecreëerd.

Dankzij de connotaties met fictiefilm die de (afwezigheid van) beeld/geluid-interacties van de clip oproept, worden we in het verhaal getrokken en emotioneel geraakt op dezelfde manier als dat fictiefilms bewerkstelligen. Er worden immers conventies gevolgd die al jaren een beproefd recept zijn voor Hollywoodfilms, zoals *continuity editing*, maar zeker ook op gebied van de muziek. *Drive Home* bevat onder andere een strijkorkest, wat het filmische gevoel versterkt; strijkers worden immers veelvuldig gebruikt in filmmuziek aangezien deze heel goed in staat zijn gebleken om emoties op te roepen.

VANAF DE GITAARSOLO: EMOTIONELE ONTLADING

Vanaf 5:08 verandert de muziek drastisch en ook de structuur van de clip: er ontstaat een duidelijkere audiovisuele eenheid. In dit gedeelte komt een minutenlange gitaarsolo. De drums zijn feller en de muziek in het algemeen is luider, zoals te zien is in de golfvorm. Het contrast is extra groot gemaakt doordat het gedeelte vlak vóór de solo niet alleen zacht is, maar ook ‘klein’ klinkt door het monogeluid en het dunne timbre. Verder wordt de traditionele popliedstructuur losgelaten: de rest van het nummer is gitaarsolo, het refrein komt nauwelijks meer terug. De solo is bovendien veel langer dan een solo zou duren in de meeste popsongs.

De klank van de elektrische gitaar toont qua timbre overeenkomsten met de violen en smelt er daardoor niet alleen goed mee samen, maar draagt ook bij aan het oproepen van emotie zoals violen doen. Bovendien heeft deze door de vele glissandi (glijdende tonen) iets weg van een menselijke stem die een gebonden melodie zingt; die kan dat immers fysisch niet anders dan door naar de tonen toe te glijden. Ook het gebruik van vibrato roept connotaties met de menselijke stem op. Daardoor voelt de solo menselijk en ‘dichtbij’ en krijgt het een nog grotere emotionele lading.

De solo komt in met een stevige klap, waarmee een grote dynamische sprong gemaakt wordt, gevolgd door een slag op de snaredrum die eveneens feller klinkt dan in de rest van het nummer. De eerste klap is gevisualiseerd doordat HP precies op dat moment in het water valt. De slag op de snaredrum is vertaald naar een visuele flits. Niet alleen de timing is daardoor gelijk, maar ook de ‘kleur’: de snare heeft een hoog en helder timbre en het beeld drukt dat uit door wit te worden. Je ziet dus wat je hoort; er lijkt sprake van een visualisering van synesthesie (Dickinson 2007, 14) zoals Fischinger dat ook in zijn films toepaste.

De sequentie die volgt (9) heeft een intens karakter. Het beeld is rood en vurig, wat een nieuwe kleurstelling is in de clip, en er zijn relatief heftige beelden te zien van een auto-ongeluk. De shots volgen elkaar bovendien sneller op, zeker in het begin. Dit intense karakter is ook te horen in de muziek. De samensmelting van beeld en geluid wordt versterkt doordat het montageritme, of de handeling in het shot, veel vaker het ritme van de muziek volgt. Dat blijkt uit de grotere hoeveelheid groen in de shotlijst in het protocol. Hier is dus Korsgaards zevende en achtste interactiemodus van toepassing: het tempo en de luidheid van de muziek is gevisualiseerd (Korsgaard 2017, 67). Na segment 9 is de audio-visuele verbinding weliswaar nog altijd sterker aanwezig dan in de rest van het nummer, maar wel minder dan vlak ervoor. Dit kan gezien worden als dat de belangrijkste *clue* van het nummer nu geweest is. Op narratief vlak is segment 9 namelijk

het moment dat HP zich de traumatische gebeurtenissen weer voor de geest kan halen en wij als kijker dit voor het eerst zien. Alles valt nu dus samen, op zijn plek, zowel op narratief als audiovisueel gebied. De rest van de clip is daar een soort afwikkeling van, maar is niet meer zo onthullend als de eerste shots van segment 9.

De verhoogde intensiteit in zowel muziek als beeld en de grote verbondenheid tussen de twee domeinen zorgen voor een aantal effecten. Ten eerste lijkt het gitaarsologedeelte hierdoor meer op de ‘traditionele’ muziekvideo zoals beschreven door auteurs als Vernallis en Korsgaard. Maar ten tweede, en bovenal, zorgt het voor een soort emotionele ontlading. Het gedeelte vóór de solo oogt en klinkt ingetogen, gereserveerd, bedrukt. De muziek en de video ontvouwen zich ieder in min of meer hun eigen tempo en zoals te zien in de audiogolfvorm en inhoud en lengtes de lengtes van de shots, is er nergens echt een climax. Hoewel de muziek triestig klinkt, probeert de ik-persoon van de lyrics alweer vooruit te kijken en HP afstand te laten nemen van het ongeluk door te pleiten voor acceptatie en berusting. De gitaarsolo daarentegen is fel, groots en emotioneel meeslepend, waar beeld geluid synchroon hetzelfde uitdrukken op hetzelfde moment. Het lijkt niet alleen een uitgebreid openbarings-/herbevelingsmoment, zoals eerder beschreven, maar ook een moment dat symbool staat voor het toelaten, of onvermijdelijk beleven, van heftige emoties naar aanleiding van een zware gebeurtenis. Dat het weliswaar goed is om vooruit te kijken en te proberen de traumatische ervaring achter je te laten, maar ook logisch dat een flinke huilbui soms de overhand neemt. En bij een dergelijke huilbui is alle afstandelijkheid verdwenen die je probeerde te creëren tussen jou en de herinnering aan het ongeluk, in de video uitgedrukt doordat muziek en beeld nauw samenvallen. De intensiteit van de huilbui is bovendien uitgedrukt in de hoge audiovisuele intensiteit. De ingetogen afstandelijke audiovisuele vormgeving van vóór de gitaarsolo zorgde dus voor een emotionele opbouw naar de felle, audiovisueel verbonden gitaarsolo, die uitnodigt tot het ventileren van de opgebouwde emotionele spanning.

CONCLUSIE ANALYSE: EEN WANDELING LANGS EEN RIVIER, OVER EEN GECULTEVEERD PAD

Uit de analyse als geheel kan een aantal conclusies worden getrokken. Zoals gezegd vergeleek Fischinger de beeld/geluid samenhang in zijn visualisaties met een wandeling langs een rivier, waarbij men het ene moment dichterbij de rivier loopt dan het andere. *Drive Home* is daar ook een voorbeeld van, maar het betreft wel een zorgvuldig aangelegd pad. In het gedeelte vóór de gitaarsolo is de algemene beeld/geluid samenhang beperkt tot een aantal basisaspecten, zoals de bedrukte sfeer die zowel in muziek als in beeld tot uiting komt. Verder gebeurt het slechts sporadisch dat het muzikale en visuele ritme overeenkomen. De visuele en muzikale tijdsstructuur hebben in kleine mate een verband, dat niet sterk is aangezien de sequentie vaak eerder afgelopen is dan het muzikale vormonderdeel. Het verband tussen beeld en geluid is in dit gehele gedeelte echter met genoeg vlagen aanwezig om sprake te laten zijn van *synthetical structures* zoals Fuxjäger het noemt. Daardoor blijft de video ‘werken’ als videoclip en is er niet sprake van twee volledig losstaande domeinen. De samenhang van de video in dit eerste gedeelte is echter nog beter te verdedigen als het als fictiefilm wordt opgevat. De muziek vormt dan een meer algemene ondersteuning van het beeld, compleet met strijkorkest zoals we gewend zijn van Hollywoodfilms, en het maakt het ‘logischer’ dat we scènes rustig

uitgespeeld zien worden zonder snelle, op de muziek getimede editing. Bovendien verklaart het waarom we in het verhaal getrokken worden en emoties worden opgeroepen; de video appelleert aan fictiefilm-conventies die ons al jarenlang aan het beeld gekluisterd houden.

In de gitaarsolo, zeker in het begin ervan, loopt het pad veel 'dichter bij de rivier'. Op alle fronten vindt er veel meer interactie en versmelting plaats tussen beeld en geluid. Waar de video tot dan toe het midden hield tussen een muziekvideo en een fictiefilm, wordt het dan duidelijker een 'traditionele' muziekvideo. De plot van dat moment krijgt daardoor extra veel nadruk en gewicht, wat de boodschap van de film van dat moment, namelijk dat 'alles op zijn plek valt' voor HP en toeschouwer, versterkt. Bovendien roepen de grote muzikale én visuele intensiteit, in combinatie met de roodvurige mise-en-scène, het gevoel op van een emotionele uitstorting, een ontlading die stevig 'binnenkomt' omdat het deel ervóór zo ingetogen was en weinig verbonden qua beeld en geluid. Op deze manier kan dus al met al de mate van versmelting tussen beeld en muziek beschouwd worden als een graadmeter die nadruk legt op belangrijke momenten en bovenal betekenis en emotie creëert.

ALGEGHELE CONCLUSIE

In deze scriptie heb ik geprobeerd een bijdrage te leveren aan het wetenschappelijke debat over de audiovisuele werking van videoclips. Het uitgangspunt was dat er het nodige geschreven was over beeld- en geluidinteracties in muziekvideo's aan de hand van een grote hoeveelheid casussen, maar dat naar mijn idee nog onvoldoende casussen waren behandeld met een beperkte verbinding tussen de muziek en de beelden. Meer onderzoek naar dit soort casussen is relevant aangezien zij net zo goed onderdeel van het muziekvideolandschap uitmaken als andere muziekvideo's en dus ook meegenomen dienen te worden in het wetenschappelijk debat. Concreet stond de vraag centraal hoe het spelen met de mate van interactie tussen muziek en beeld in muziekvideo's een wezenlijk onderdeel vormt van de vorm van de clip.

De analyse heeft ervoor gezorgd dat het ontbreken van audiovisuele verbindingen in videoclips niet alleen überhaupt (meer) erkend wordt als onderdeel van de vorm, maar heeft ook aangetoond dat het spelen met de mate van interactie een *device* is om gewicht te leggen op belangrijke gebeurtenissen in de clip, de aandacht van de kijker te sturen en emotie en betekenis op te roepen en te creëren.

Verder heeft de analyse aangetoond dat een grote verscheidenheid aan concepten die door auteurs als Vernallis en Korsgaard reeds geïntroduceerd zijn, ook goede handvatten biedt voor de analyse van een minder-conventionele videoclip als *Drive Home*. Ook is echter gebleken dat een clip als deze niet zomaar in dezelfde hokjes te passen is als die de genoemde auteurs hebben voorgesteld. Literatuur en inzichten uit andere genres, zoals fictiefilm, experimentele film en *visual music*, hebben een belangrijke bijdrage geleverd om de video beter te kunnen definiëren. Hieruit blijkt ook nogmaals hoe interdisciplinair muziekvideo's kunnen zijn.

De belangrijkste conclusie is echter dat veel van de bevindingen die in deze analyse gedaan zijn, gebaseerd waren op het gedetailleerd analyseren van niet alleen beeld, maar ook de muziek. Door de muziek te doorgronden op gebied van harmonie, melodie, arrangement, dynamiek, maar ook effecten als *flanger*,

stereobreedte enzovoorts, kan een muziekvideo zoals *Drive Home* genuanceerder geanalyseerd worden en wordt op een dieper niveau verklaard hoe de clip erin slaagt om emotie op te roepen. Een belangrijk deel van de verklaring van de emotionele impact van de gitaarsolo dient bijvoorbeeld gezocht te worden in het 'jankende' timbre van de elektrische gitaar en de luidere dynamiek en fellere slagen op de drums ten opzichte van het gedeelte ervoor. De combinatie van muzikale en visuele analyse is dus belangrijk om de werking van muziekvideo's goed te kunnen doorgronden.

Deze scriptie vormde een kleine, eerste aanzet om interactie-arme clips te analyseren en heeft dit gedaan op basis van één casus. Om tot betere inzichten en sterkere conclusies te komen, zou het relevant zijn als vervolgonderzoek op een vergelijkbaar maar veel uitgebreider spoor wordt doorgezet, met meer verschillende clips die eenzelfde onafhankelijkheid tussen beeld en geluid vertonen. Hoe kunnen deze video's geïnterpreteerd worden? Welke interactie is er nog wél en welke functie vervult de afwezigheid ervan in relatie tot de clip als geheel? Daarbij pleit ik ervoor dat de muzikale analyse even uitgebreid gedaan wordt als de visuele, om tot de beste en meest genuanceerde inzichten te komen.

LITERATUURLIJST

Baek, Young Min. 2015. "Relationship Between Cultural Distance and Cross-Cultural Music Video Consumption on YouTube." *Social Science Computer Review* 33 (6): 730–48.

Banks, Jack. 1997. "Video in the Machine: The Incorporation of Music Video into the Recording Industry." *Popular Music* 16 (3): 293–309.

Burns, Lori A., en Stan Hawkins. 2019. *The Bloomsbury Handbook of Popular Music Video Analysis*. Bloomsbury Publishing USA.

Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Parijs: Columbia University Press.

Cook, Nicholas. *Analysing Musical Multimedia*. Oxford and New York: Oxford University Press, 1998.

Dickinson, Kay. "Music Video and Synaesthetic Possibility." In *Medium Cool: Music Videos from Soundies to Cellphones*, geredigeerd door Roger Beebe en Jason Middleton, 13-29. Duke University Press, 2007.

Durham, Aisha. 2012. "'Check On It'." *Feminist Media Studies* 12 (1): 35–49.

Fuxjäger, Anton. 2012. "Translation, Emphasis, Synthesis, Disturbance: On the Function of Music in Visual Music." *Organised Sound* 17 (2): 120–27.

Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, IN; Indianapolis, IN: Indiana University Press.

Korsgaard, Mathias Bonde. 2017. *Music video after MTV: Audiovisual studies, new media, and popular music*. Routledge.

Korsgaard, Mathias Bonde. 2013. *Music Video Transformed*. Geredigeerd door John Richardson, Claudia Gorbman en Carol Vernallis. Vol. 1. Oxford University Press.

Liljedahl, Anders Aktor. "Musical Pathfinding; or How to Listen to Interactive Music Video." *Music, Sound, and the Moving Image* 13, nr. 2 (1 december 2019): 165–86.

Mulgrew, K. E., en D. Volcevski-Kostas. 2012. "Short Term Exposure to Attractive and Muscular Singers in Music Video Clips Negatively Affects Men's Body Image and Mood." *Body Image* 9 (4): 543–46.

Mundy, John. 1999. *Popular Music On Screen: From Hollywood Musical to Music Video*. Manchester University Press.

Osborn, Brad. 2021. *Interpreting Music Video: Popular Music in the Post-MTV Era*. Taylor & Francis.

Railton, Diane. 2011. *Music Video and the Politics of Representation*. Edinburgh University Press.

Rogers, Holly, en Jeremy Barham. 2017. *The Music and Sound of Experimental Film*. Oxford University Press.

Thompson, Kristin. 1998. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton N.J.: Princeton University Press.

Vernallis, Carol. 2004. *Experiencing Music Video*. Columbia University Press.

Vernallis, Carol. 2019. "How To Analyze Music Videos: Beyoncé's And Melina Matsouka's "Pretty Hurts"." In *The Bloomsbury Handbook of Popular Music Video Analysis*. Bewerkt door Lori A. Burns en Stan Hawkin. Bloomsbury Publishing USA.

BRONNENLIJST

BBC News. 2015. "Singer Steven Wilson Crowned Prog Rock King." 4 september 2015, afd. Entertainment & Arts. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-34139425>.

Bosso, Joe. 2013. "Steven Wilson Talks The Raven That Refused To Sing (And Other Stories)." *MusicRadar*. 7 februari 2013. <https://www.musicradar.com/news/guitars/steven-wilson-talks-the-raven-that-refused-to-sing-and-other-stories-570809>.

Fischinger, Oskar. 2020. "An Optical Poem, 1938, Oskar Fischinger." lilacwine85. Gepubliceerd op 5 oktober 2020. YouTube video. <https://www.youtube.com/watch?v=FcHsysPGSt0&>.

MTV. 2022. "Video Music Awards." Laatst bezocht op 15 januari 2022. <https://www.mtv.com/vma>.


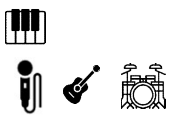
Steven Wilson. 2013. "Steven Wilson - Drive Home." Steven Wilson. Gepubliceerd op 20 september 2013. YouTube video. <https://www.youtube.com/watch?v=ycYewhiaVBk>.

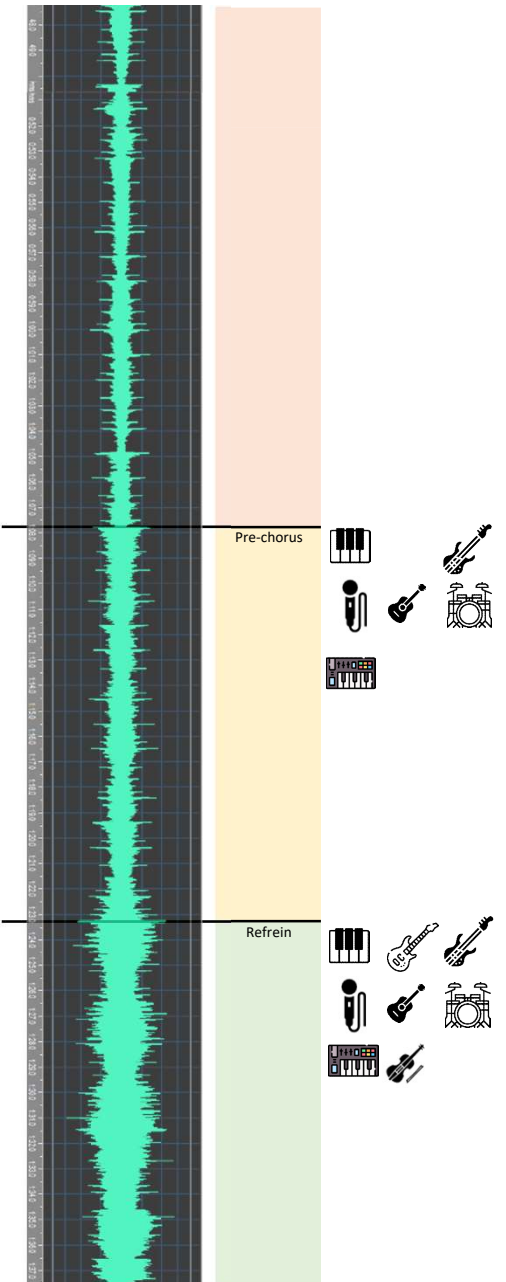
Steven Wilson. 2015. "Steven Wilson - Routine." Steven Wilson. Gepubliceerd op 29 oktober 2015. YouTube video. <https://www.youtube.com/watch?v=sh5mWzKlhQY>.

Research Gate. 2022. "Carol Vernallis." Laatst bezocht op 20 augustus 2022. <https://www.researchgate.net/profile/Carol-Vernallis>.

Research Gate. 2022. "Mathias Bonde Korsgaard." Laatst bezocht op 20 augustus 2022. <https://www.researchgate.net/profile/Mathias-Korsgaard>.

HP = hoofdpersoon

Muzikaal vormonderdeel	Belangrijkste instrumentatie	Lyrics	Harmonie	Timbre	FX	Segment	Plot	Shots; gekleurd = getimed op muziek - driehoek = fade - bijzonderheden = ()
Intro	 (v.l.n.r. piano, el. gitaar, bas)			Donker, warm		1	Iemand gooit een sieraad in het water, dat vervolgens naar de bodem zinkt	1
						2		2
Couplet 1		Cold windowpane A car upturned in the rain Wait on in vain Don't try to bear the blame Deal with the pain Dust down your wings again		Lichter, sprankelender	Flanger effect op stem	2	HP rijdt 's avonds in auto naast vriendin en kijkt naar het sieraad dat ze draagt, dat hetzelfde is als dat we zojuist in het water gegooid zagen worden. HP wordt verblind door een passerende auto en kijkt daarna aan zijn kant het raam uit	3
						4		4
						5		5
						6		6
						7		7



Pre-chorus

Refrein

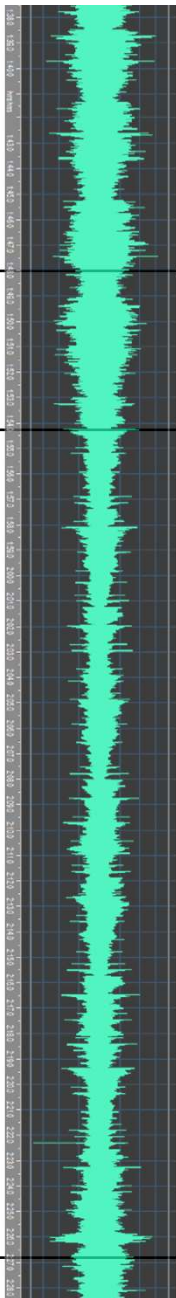
Verward/mysterieus klinkend
Ebø-akkoord

You need to clear away
All the jetsam in your brain
And face the truth
Well love can make amends
While the darkness always
ends
You're still alone
So drive home

Flanger weg, echo op
stem

HP ziet vanuit de auto een schim langs het
water staan en een sieraad in het water gooien.
Daarna ziet hij dat zijn vriendin niet meer naast
hem zit, waar hij verbaasd op reageert

8
9
10
11
12
13
14 (schim in brilweerspiegeling op Ebø-akkoord)
15
16
17
18
19
20
21
22
23



Couplet 2

A pause without end
 A moment in time suspends
 How could she leave?
 Release all your guilt and
 grievie
 Give up your pain
 Hold up your head again

Flanger op stem,
 gefilterd (telefoon-
 effect)



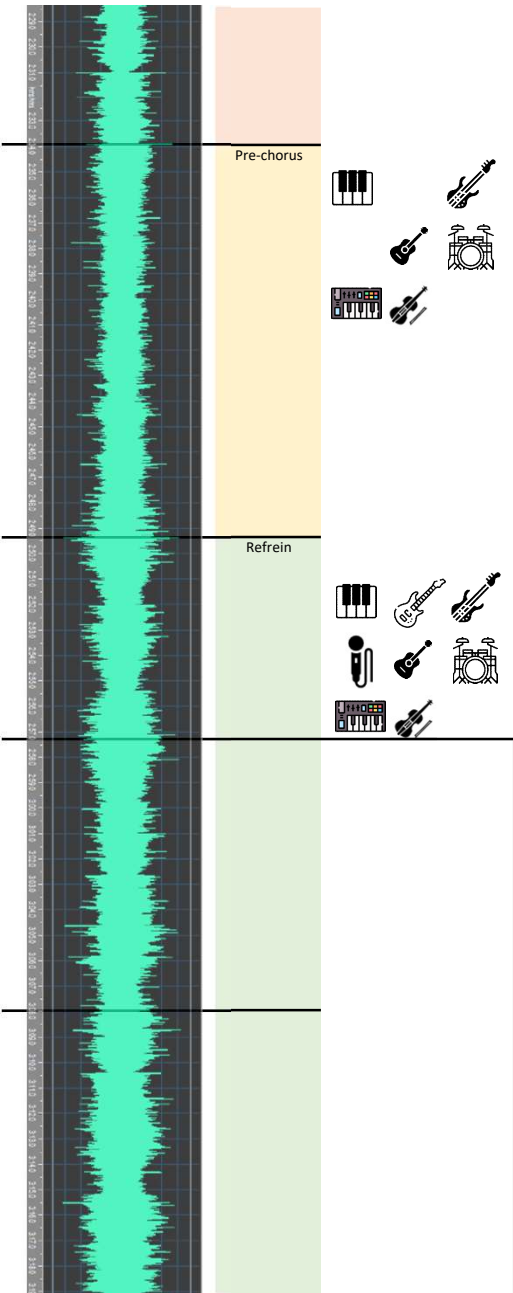
3

HP zit thuis in een rolstoel, overdag, en typt brieven die gericht zijn aan "Lucy" (zijn verloren vriendin). Buiten regent het. Hij besluit daarna om naar buiten te gaan. Hij laat zijn jas hangen

24
25
26
27
28
29 (close-up HP schrijft "Lucy" op kaart tijdens lyrics "How could she leave")
30
31
32 (regen buiten)
33

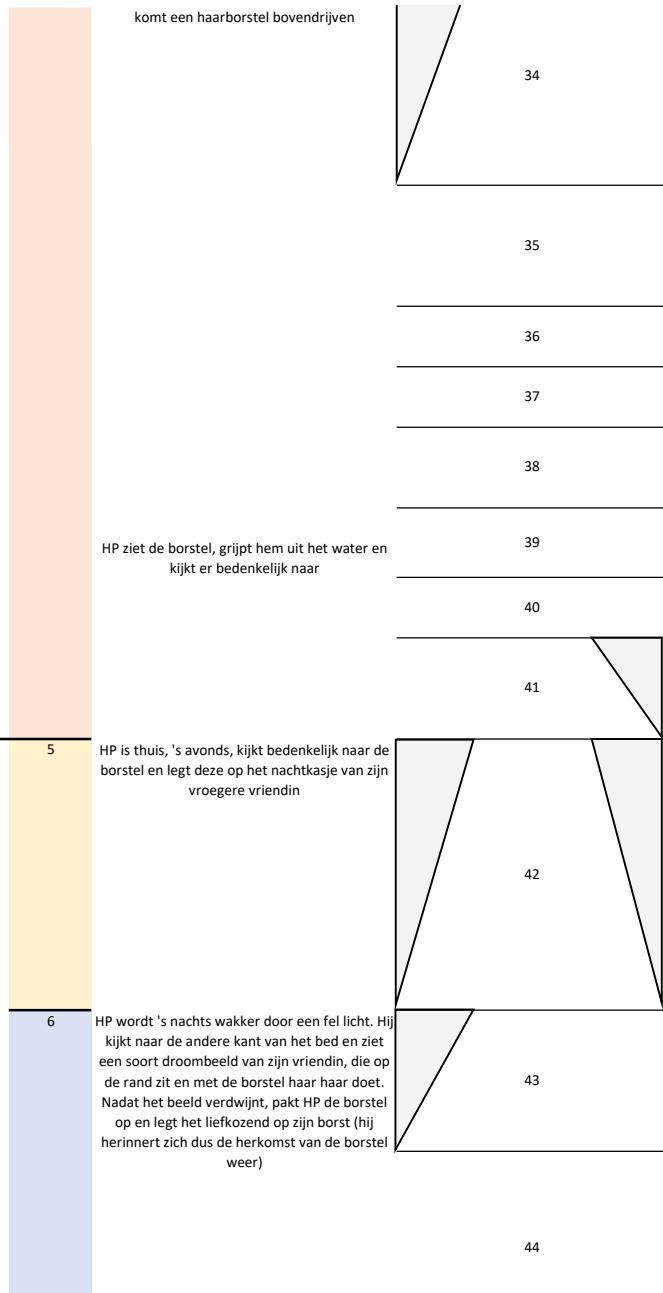
4

HP komt aan op bestemming, namelijk de plek aan het water waar hij de schim gezien had. Er



Verward klinkend Ebø-akkoord

You need to clear away
 All the jetsam in your brain
 And face the truth
 Well love can make amends
 While the darkness always
 ends
 You're still alone
 So drive home



komt een haarborstel bovendrijven

HP ziet de borstel, grijpt hem uit het water en kijkt er bedenkelijk naar

HP is thuis, 's avonds, kijkt bedenkelijk naar de borstel en legt deze op het nachtkasje van zijn vroegere vriendin

HP wordt 's nachts wakker door een fel licht. Hij kijkt naar de andere kant van het bed en ziet een soort droombeeld van zijn vriendin, die op de rand zit en met de borstel haar haar doet. Nadat het beeld verdwijnt, pakt HP de borstel op en legt het liefkozend op zijn borst (hij herinnert zich dus de herkomst van de borstel weer)

34

35

36

37

38

39

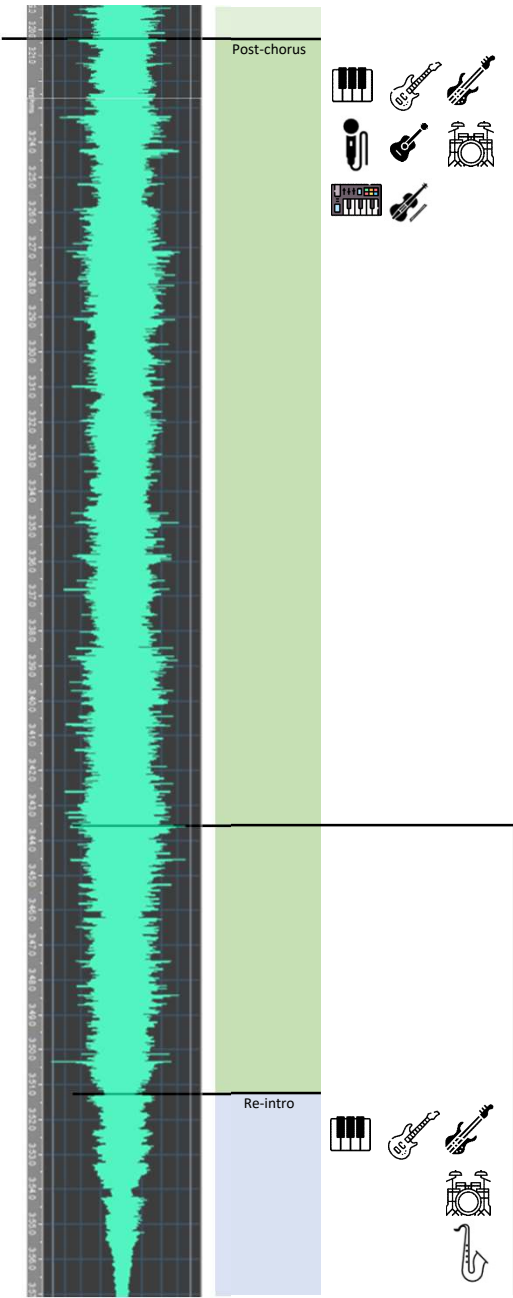
40

41

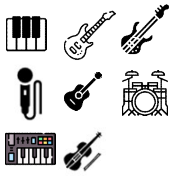
42

43

44



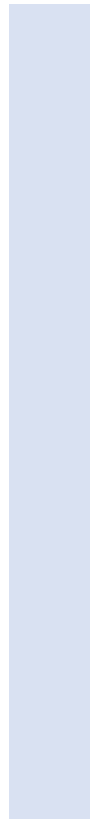
Post-chorus



Drive Home, Drive Home

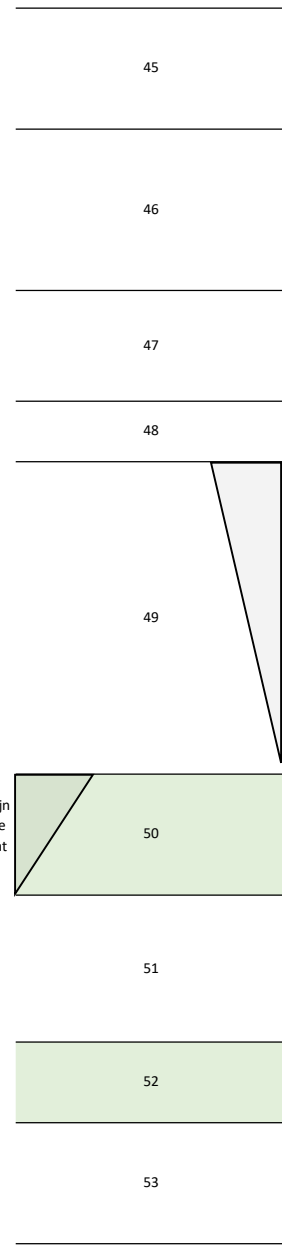
Drive Home, Drive Home

Gitaar en strijkers
versmelten qua
timbre

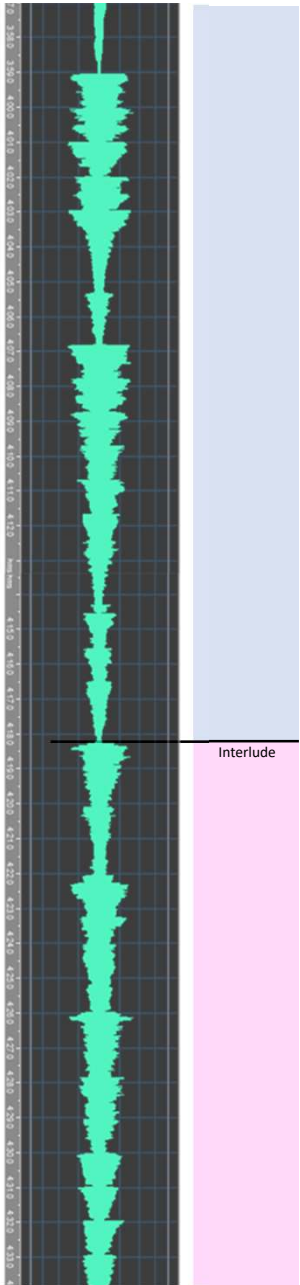


7

HP is weer brieven aan het schrijven, maar wordt opgeschrikt door een schim die door zijn kamer schiet. Hij volgt hem. De schim pakt de borstel op en rent ermee naar buiten. HP gaat erachteraan



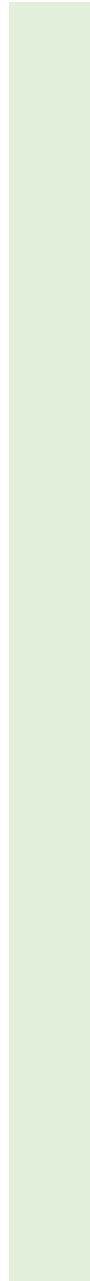
Galm op sax is mono en klein, sax klinkt afstandelijk



Interlude



Warm



54

55

56

57

58

59

60

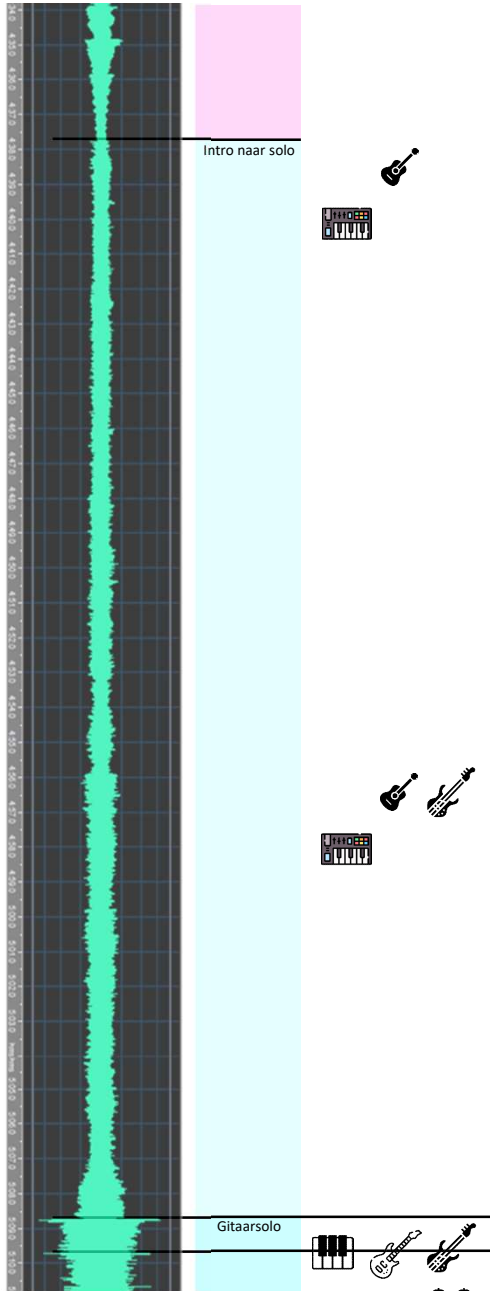
61

62

63

64

HP ziet de schim staan aan het water op de bekende plek en daar de borstel in het water gooien. HP gaat achter de schim staan, die zich omdraait



Intro naar solo

Gitaarsolo

Helder, beetje penetrant

Alle instrumenten klinken klein, mono, 'ielig'

Gitaar heeft vergelijkbaar timbre met strijkers, die

De lucht klaart op waardoor het maanlicht op de schim schijnt. Deze blijkt HP zelf te zijn. HP kijkt er hoofdschuddend naar. Vervolgens kijkt de schim naar zichzelf en terug naar de rolstoel, waar niemand meer in zit; de schim is HP geworden. HP heeft dus zelf de borstel weggegooid en dat herinnert hij zich nu weer

HP wordt gek/duizelig en valt achterover in het ^{water} HP zit in auto en wordt verblind door koplampen (herhaling segment 2)

65

66

67

68

69

70

71

72

73

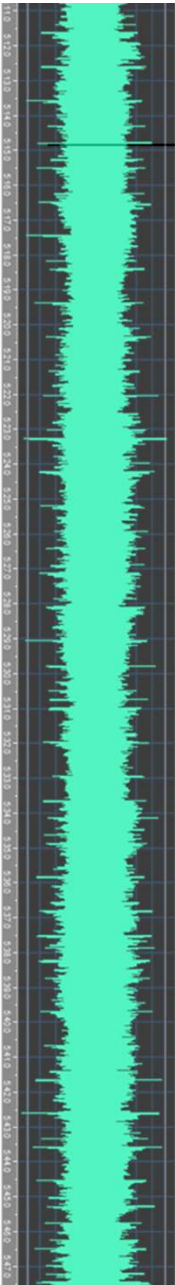
74

75

76

FLITS

8



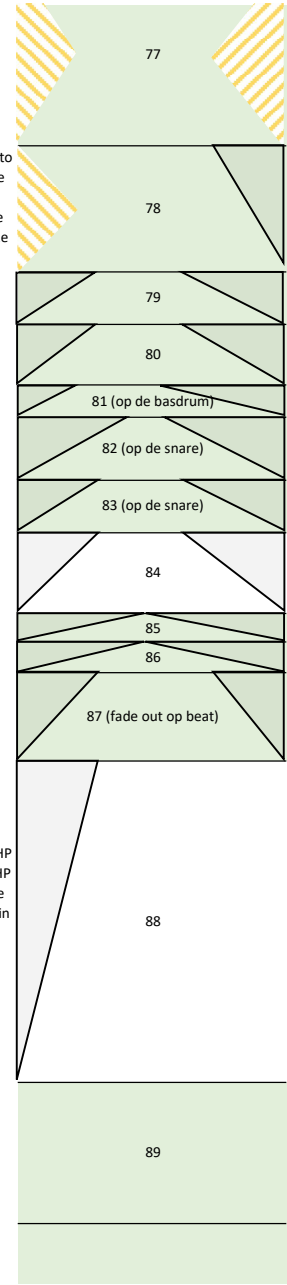
associatie met emotie hebben. Dus gitaar klinkt vol emotie

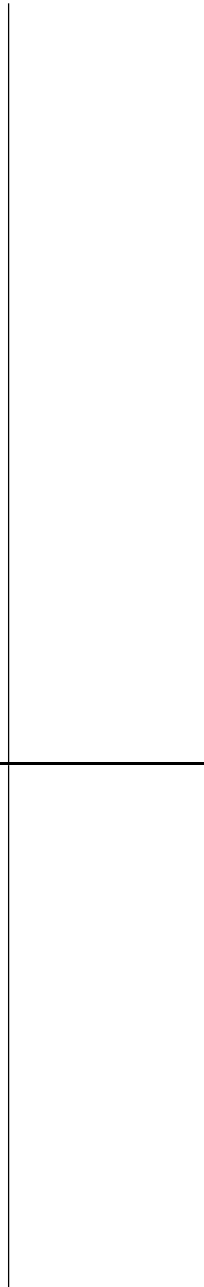
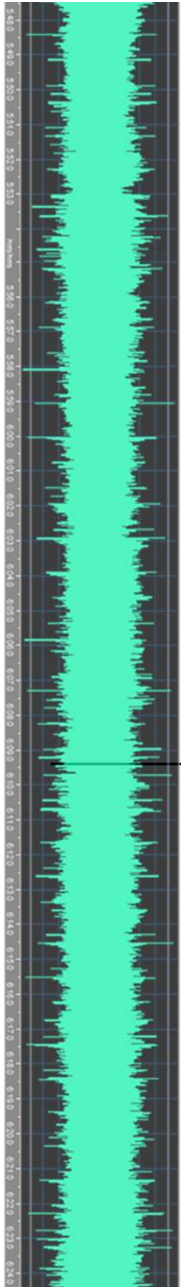


9

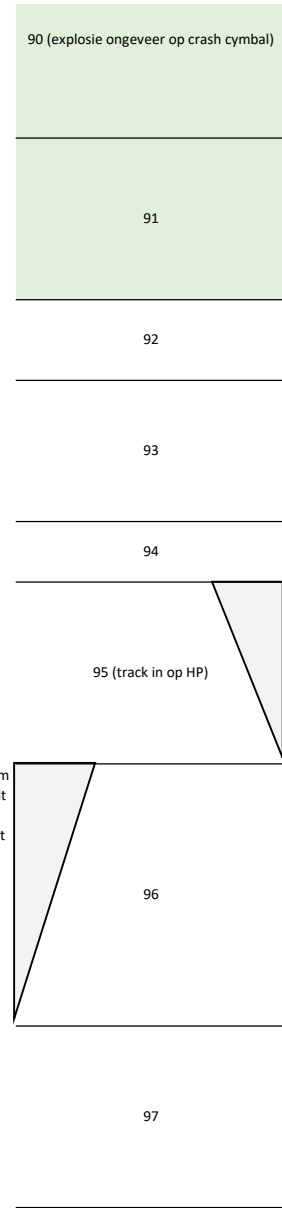
HP en vriendin zitten in hevig schuddende auto waarmee ze in eerste instantie recht op felle koplampen afrijden en daarna naar links uitwijken. Daarna zijn via een reeks shots de angstige laatste momenten te zien voordat ze tegen een boom knallen

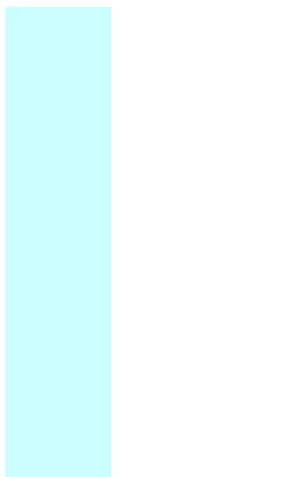
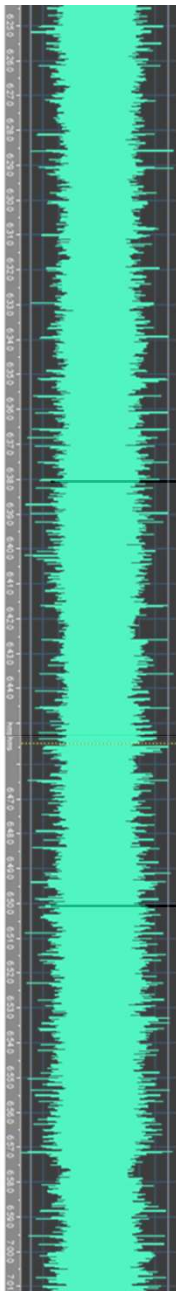
De auto ligt brandend tegen een boom aan, HP erbuiten maar Lucy er nog half uithangend. HP kan sieraad redden maar Lucy niet meer; die gaat ten onder in explosie die volgt. HP kijkt in shock naar de nu hevig brandende auto



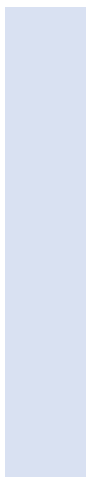
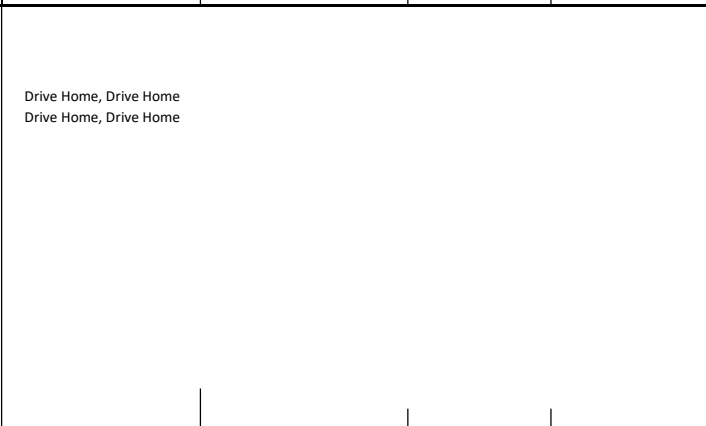


10
Terug naar het heden; HP zinkt naar de bodem van het water, waar hij het sieraad terugvindt waarvan eerder te zien was dat deze in het water gegooid werd. Hij legt deze op zijn hart en blijft liggen





Drive Home, Drive Home
Drive Home, Drive Home



11

HP staat aan het water, in de achtergrond politie en de brandende auto. Hij gooit het sieraad in het water. Hij was dus degene die dat gedaan had



12

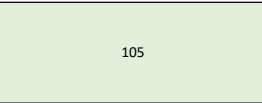
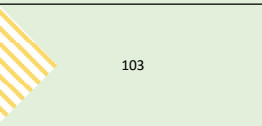
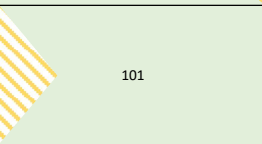
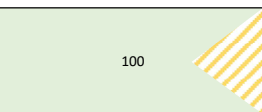
HP wordt wakker onder water en besluit toch naar boven te zwemmen. Daar gaat hij aan het water zitten met het sieraad bij zich, als laatste herinnering die hij nu alsnog koestert in plaats van probeert te vermijden

98

99

100

101

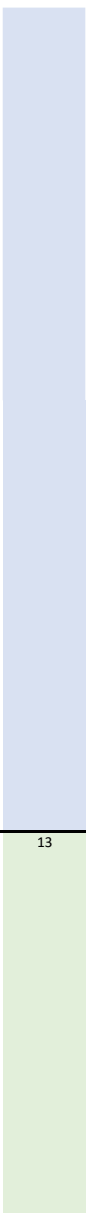
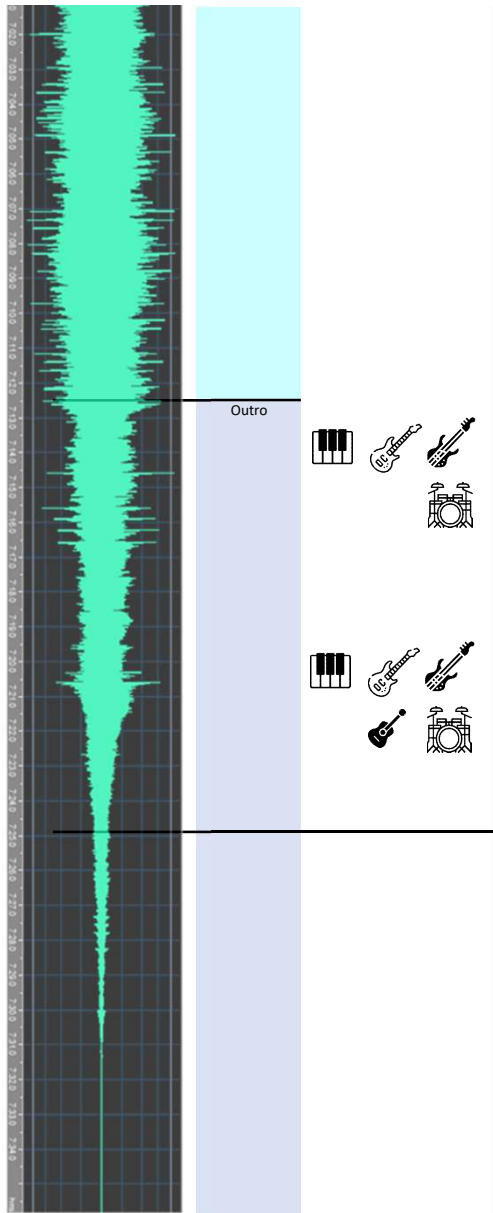


102 (val sieraad in water is getimed)

103

104

105



Aftiteling

