

映像コンテンツ受容の推移 2002～2013

「マルチメディア表現論 I」と「メディアコミュニケーション概論」の課題から

鼓 みどり

The Transition of the Reception of Video Contents 2002-2013 — From Short Reports in the Multimedia Representation Theory I and the Introduction to Media Communication —

Midori TSUZUMI

E-mail: midori@edu.u-toyama.ac.jp

Abstract

This article focuses on how students viewed video contents from 2002 to 2013 in classes of the Multimedia Representation Theory I and Introduction to Media Communication. We shall present the outline of the activity. These classes are lectures on the history of music videos.

Firstly we sum up the number of comments to see what kind of clip is frequently chosen.

Secondly we analyze students' comments itself to see the meaning of description activity.

Thirdly we look into "best clip", i. e. clips chosen for their middle assignment to understand the transition of students' taste.

キーワード：ビデオクリップ, PV, 記述, 映像受容

keywords: Music Video, Video Clip, Description, Reception of Images

はじめに

現在, 私たちはさまざまな方法で映像コンテンツを受容している。テレビモニター, PC, タブレット端末, 携帯電話を用いて映像を視聴する。街頭や店頭, 駅構内, はては電車内においても, 動画広告などのコンテンツやカメラがとらえた自身の映像を見ることがある。また通常は意識していないモニター/カメラは, 私たちの姿を録画し続けている。Google や YouTube の強力な検索エンジンにより, 目的の映像コンテンツを着実に探すことも容易である。このような環境で, 私たちは映像をどのように受容し評価しているのか。また現在の環境に至るこの10年ほどの変化を振り返ってみる必要もあると考えられる。

執筆者は富山 n 大学教育学部で2001～2007年度に「マルチメディア表現論 I」(以下「表現論」)を, 人間発達科学部で2006年度より「メディアコミュニケーション概論」(以下「コミュニケーション概論」)を担当してきた。これらの科目では, インターネット上のコンテンツを受講生自身が評価, 批評し

て, その内容を共有する仕組みを取っている。日々刻々と変化する IT 環境を反映して, 取り上げるトピックは変化している。その中で開講当初から, 映像コンテンツとして, ビデオクリップ(プロモーションビデオ, PV)を素材にしてきた。2001年の段階ではDVDも少なく, デジタルコンテンツの一例として1単元で紹介したに過ぎなかった。しかしDVDの発売が相次ぎ, 2002年度からは歴史をたどりながらから多数の映像を見てコメントする内容になって現在に至る。本稿では, 2002年度から2013年度にいたる「表現論」と「コミュニケーション概論」における学生の映像に対するコメントを通じて, ビデオクリップ映像の受容の諸相の検討を試みる。

1. 2001年から2013年までの軌跡

「表現論」は, 2001年度に高校免許「情報」の必修科目として開講された。情報教育課程の教育情報システム専攻とマルチメディア芸術専攻の学生の大部分が受講した。両専攻の学生たちの大半は「高校情報」の免許取得を希望していたので, 免許必修科

目である「表現論」を履修しなければならなかった。科目の設計は、マルチメディアによる表現事例を幅広く理解するとともに、個々の事例を評価する批評力を身につけるよう考案された。また完結した事項を理解させるのではなく、むしろ受講生に現在進行形の事例を探してもらい、各自のコメントを共有して、そこから現在の状況を見つめる。教員が知らない事例がしばしば登場し、年度ごとに新たな状況が発生していることが確認された。受講生たちのコメントを集約、共有する手段として、2005年度からeラーニングアプリケーションのBlackboardを利用している¹。

「表現論」および「コミュニケーション概論」では、ウェブコンテンツの働きを、「アーカイブ」、「メッセージ」、「シナリオ」と分類した。すなわち情報の集積と整理、イメージによる伝達、書き換え可能な筋書きの物語である。その中でメッセージを担うコンテンツとして、ビデオクリップを集中的に取り上げている²。

2003年に紹介した「表現論」のスケジュールの中で、ビデオクリップを扱う単元は4コマであった。すなわちクリップの原点ともいべきビートルズのアニメーション映画『イエローサブマリン』(1968)、80年代と90年代の秀作集(DVD Max 80, 90)から選んだクリップ、「英国バンド」、「マドンナのPV」であった。PVを題材にした理由は、楽曲と映像が言葉によらないイメージの解読を体験させることにあった。そのため映像の使われ方や、表現意図的を絞った。またDVDで呈示できるPVに限ったため、受講生たちにとって年代の古い事例が中心となった。この傾向は、年々強まり、素材の拡充により、PVの歴史を理解する構成が鮮明になっている。

2000年以降、アーティスト別のPV集や映像クリエーターの作品集がDVDで発表され、授業で用いる素材も充実した。2004年に発売された映像作家スパイク・ジョーンズとミッシェル・ゴンドリーの作品集³を使って、「映像アーティストの仕事」の項目を設けた。続編としてマーク・ロマネック、ジョナサン・グレイザー、アントン・コービン、ステファン・セドナウィの作品集⁴が2005年に発表されたので、2006年度から映像作家の単元を2つに増やした。2005年度からは、ともに楽曲の世界を映像で表現してきたビョークとピーター・ガブリエルを比較する「個性的なアーティストと映像」の単

元を設けている⁵。

一方、アーティストごとの作品集が登場したおかげで、80年代や90年代を紹介するコンテンツの幅が広がった。デュランデュラン、ペットショップ・ボーイズ、マドンナなど、時代を体現した映像群が次々と呈示できるようになった⁶。ただしマイケル・ジャクソンのPVは、2009年、すなわち彼の没年から紹介し始めた。80年代初め、数え切れないほどテレビ画面に登場した「ビートイット」、「スリラー」、「バッド」など、PVの歴史上きわめて重要な事例であり、制作に多大な費用を注いだ映像はかなり良質である。DVDが発売されていたので、もっと早くからメニューに加えることも可能であった。あえてそうしなかったのは、おそらく筆者がマイケル最盛期のメガヒットぶりに食傷していたからであろう。DVDや映画『This is It』(2009年)を見て、ようやくマイケルの成し遂げた偉業をとらえられるようになった⁷。

表1は、2001年度から2013年度までの「表現論」及び「コミュニケーション概論」におけるPVを扱った単元の割合である。既に述べたように、PV映像DVDの発売が盛んになり、単元が増加していったことが確認できる。2006年度と2007年度は、教育学部と人間発達科学部の双方で「表現論」と「コミュニケーション概論」が開講された。2つはほぼ同じ内容であるが、前者は3年生、後者は1年生を対象とし、前期と後期に開設されたので、若干構成を変更した。「表現論」は高校情報免許の基幹科目であったが、「コミュニケーション概論」は免許科目ではなくなった。その結果、2006年度はPV映像に特化した構成となり、課題も含めて10単元が充てられた。その後、刻々と変化するウェブ環境やコミュニケーションの様相もとり上げるために、PV単元は中間課題も含めて8に落ち着いた。そのタイトルは、以下の通りである。

- 1 『イエローサブマリン』
- 2 80年代PV1
- 3 80年代PV2 マドンナ マイケル
- 4 90年代PV
- 5 個性的な音楽アーティストと映像：ビョークとピーター・ガブリエル
- 6 映像アーティストの仕事：スパイク・ジョーンズとミッシェル・ゴンドリー
- 7 映像アーティストの仕事2：セドナウィ、ロ

表1 表現論・コミュニケーション概論における映像単元の推移 2001—2013年

	2001	2002	2003	2004	2005	2006前	2006後	2007前	2007後	2008	2009	2010	2011	2012	2013
1															
2															
3								■	■	■	■	■	■	■	■
4	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
7		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
8					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
9						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
10							■	■	■	■	■	■	■	■	■
11							■	■	■	■	■	■	■	■	■
12							■	■	■	■	■	■	■	■	■
13							■	■	■	■	■	■	■	■	■
14							■	■	■	■	■	■	■	■	■
15							■	■	■	■	■	■	■	■	■
映像単元数	1	4	3	3	5	5	10	7	7	8	8	8	8	8	8
受講生数	13	24	23	30	19	26	11	14	12	44	10	4	10	8	15

■ PV 単元 ■ YouTube 単元

マネック、グレイザー

8 中間課題 ベストクリップ

それでは各単元がどのような内容であるのかを簡単に紹介する。

『イエローサブマリン』は、映画のあらすじに従って挿入曲と一体化した映像を呈示する。「表現論」の受講生にはFlashによるアニメーション制作の経験者もいたため、アニメーションと実写映像のコラージュなど、実験的な手法に全員夢中であった。初めのうちは現在のアニメよりぎこちない動きに注目が集まり、アニメーションゆえの超現実性が大いに支持された。しかし近年は「古さ」よりも表現手法の珍しさや色彩の豊かさに対する反応が際立っている。

80年代のPVは、当初からTV番組『ソニーミュージックTV』(1983-1994)に登場したベスト盤から選んだPVを用いて、PVの登場と普及を解説してきた。80年代の顔とも言うべき、マドンナとマイケルは、受講生たちに比較させて、この時代の特徴を把握してもらった。既に触れたように、筆者は80年代のPVの隆盛をリアルタイムで体験したために、ある種の既視感に囚われてしまうことがある。改めて見直しても、何も見付けられないように思えてしまう。しかし受講生は80年代から90年代に誕

生した世代である。「マドンナのPVを幼稚園時代に見た」、さらには「今日初めて見た」という場合が多くなってきた。彼らの驚きや発見はかなり新鮮である。

90年代もまたDVD MAXが主たる素材となる。後で詳しく見ていくが、2000年代前半には、この時期のPVをリアルタイムで受容してきた世代が受講していた。当然、強い思い入れが連綿と綴られたコメントも目立った。しかし近年は90年代生まれの受講生がほとんどになり、これらのPVを初めて見るのが一般的である。

80年代と90年代のPVを見比べて、PV映像がどのように変化していったかを感覚的にとらえてもらうよう努めている。80年代のPVは、短縮された映画であったり、ミュージカルのような群舞を取り入れたり、既存のエンターテインメントの形式をなぞる傾向が強かった。この時期に人気が高かったPVは、しばしば映画並みの制作費を投入したと言われている。また映像制作の技術がアナログであったために、今では簡単なエフェクトも実現するのに大変手間がかかったと聞く。一方90年代に入ると、PV独自のスタイルが次第に定着していく。デジタルの進化によって生み出されるのは、派手なエフェクトよりも、洗練された、そしてミニマルな、あるいは

機知に富んだ映像である。アーティストは俳優のような演技をせず、映像に登場しない場合もある。映像はアーティストよりも楽曲を引き立てる要素になっていったと言えるだろう。

音楽アーティストと映像の紹介は、それまでの年代を追った展開とは少し視点を変えている。ビョークとピーター・ガブリエル。ともに息の長い活動を続けていると同時に、PVを単なる宣伝手段と言うよりも、自身の表現手段として意識的に活用している事から、この2人に注目した。また女性と男性という対比も、意義深いと考えた。

90年代から登場したPV専門の映像作家の作品を取り上げたのは、それぞれの制作スタイルを見せると同時に、PVが一つの映像ジャンルとして確立されていることを認識するためであった。もちろん90年代から2000年までの優れた映像を紹介するために最適な題材であった。

2006年度後期度から、7単元を終えた後、中間課題として「私のベストクリップ」を一人ずつパワー

ポイントで発表してもらっている。そこに登場する楽曲を眺めると、それぞれの学年の関心がどこへ向かっていったかが確認できる。

2. 受講生のコメント動向

筆者は開講以来、「表現論」と「コミュニケーション概論」の受講生コメントを集積している。これは前回のコメントをフィードバックするという講義の方法には不可欠な手続きである。特にe-learningを導入した後は、掲示板の書き込みをそのままデータとして蓄積している。本稿ではこのデータをまとめた表をもとに検討してみたい。

表2はPVごとのコメント数の推移を、コメント総数の上位20件についてまとめたものである。網掛け部分は上映していないことを示す。上映するPVのラインアップは、教材を収集していた2004年度までは単に増加するとともに、最初に取り上げたDVDを用いなくなった。受講生が選択する上位

表2 上位クリップのコメント数推移

楽曲 / 年代	2002	2003	2004	2005	2006	2006	2007	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	計
受講生数	24	23	30	19	26	11	14	12	44	10	4	10	8	15	250
Will 2K / ウィル・スミス	8	4	12	3	12	3	12	7	18	5	2	6	3	10	105
ザッツ・ザ・ウェイ / セリーヌ・ディオン	8	7	7	1	5	5	5	1	14	3	2	4	3	5	70
ロック・イット / ハービー・ハンコック	7	4	3	2	9	3	11	4	13	0	2	4	5	2	69
スレッジ・ハンマー / ピーター / ガブリエル				7	16	3	7	5	14	5	2	2	4	4	69
ヴァーチャル・インサニティ / ジャミロクワイ	4	6	4	7	7	4	5	3	14	1	1	5	0	2	63
ハンター / ビョーク				3	6	6	5	4	8	4	2	1	2	7	48
オール・イズ・フル・オブ・ラブ / ビョーク				7	5	7	5	1	13	2	2	3	0	2	47
ドロップ / ファーサイド			5	8	4	4	0		12	4	0	3	2	5	47
スターギター / ケミカル・ブラザーズ					8	3	9	3	11	2	2	1	1	6	46
マテリアル・ガール / マドンナ	○	○						6	17	4	1	7	3	8	46
シー・バップ / シンディー・ローパー	2	4	4	4	11	0	9	1	3	3	1	1	0	1	44
あの娘にアタック / ビリー・ジョエル	5	5	7					1	8	2	1	2	3	5	39
エジプシャン / バングルス	1	1	5	3	5	3	1	5	10	1	0	0	0	3	38
シュガーウォーター / チーボマット				6	5	6	3		4	3	0	2	2	2	33
ゴー・レット・イット・アウト / オアシス	6	2	3	2	3	0	4	1	8	0	0	0	1	1	31
ゴーウェス / ペットショップ・ボーイズ			15	3	3		1	3	4						29
ウェポンオブチョイス / ファットボーイズリム			4	1	7	1	4	2	3	0	1	0	1	4	28
フェルインラブウィズアガール / ザ・ホワイト・ストライプス			3	3	6	0	4	1	5	2	0	1	0	0	25
アイロニック アラニス・モリセット					5	1	1	4	3	2	1	3	0	5	25
スカイザリミット / ザ・ノトーリアスB.I.G.				2	6	0	8	1	4	0	2	0	0	1	24

 最高コメント獲得クリップ

の例は、2002年度から継続して使っているDVDが多い。選曲の基準は、歴史的重要性である。また映像制作の参考資料としての質を持ったものを、なるべく選んでいる。それと同時に反応の多かったPVを継続して取り上げる傾向が強い。受講生の数は年度ごとにばらつきがあるが、10年以上にわたって広く支持されている事例が選択頻度から明らかになっている。

コメント総数の合計が最も多いのは、ウィル・スミスの「Will2K」(1999)であり、コメントは105件。以下セリーヌ・ディオンの「ザッツ・ザ・ウェイ」(1999, 以下「ザッツ」)は70件、ハービー・ハンコックの「ロック・イット」(1983, 以下「ロック」)は69件、ピーター・ガブリエルの「スレッジ・ハンマー」(1986, 以下「スレッジ」)も69件、ジャミロクワイの「ヴァーチャル・インサニティ」(1996, 以下「ヴァーチャル」)が63件、次いでビョークの「ハンター」(1997)が48件である⁸。なお表2では各年度に最も多くのコメントが寄せられたクリップを、二重線で囲って強調している。

次に上位6件のコメント数の推移をグラフ化した(表3)。このデータは年度ごとに変動する受講指数の影響を受けているが、第1位のWill2Kは2003年度から2006年度まではコメントが多くないが、2007年度以降、群を抜いてコメントが多い。第2位の「ザッツ」、第3位の「ロック」および「スレッジ」は、2006年度までは多くのコメントを集めていたが、その後は目立たない。5位の「ヴァーチャル」と6位の「ハンター」は、例年ある程度のコメント数を獲得している。

表3 上位6件のコメント総数の推移

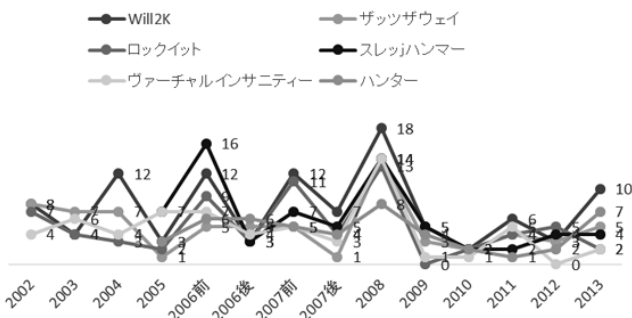
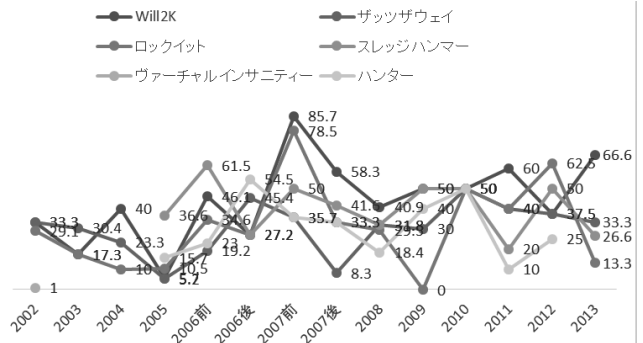


表4は「コメント数の受講者数に対する割合の推移を示している。2002年度にはほぼ30%であった上位3件は、2003年度に「ザッツ」が最大のコメント率(30.6%)であったが、2006年度までは他

の作品に首位を譲っている⁹。2007年度前期から2010年度まで「Will2K」が首位で、2013年度に再び首位に返り咲いている。「Will2K」のコメント率は85.7%(2007年度前期)を頂点に50~60%の水準をほぼ保持している。「ザッツ」は2006年度の45.4%以降、20~30%にとどまっている。「ロック」は当初30%未満であったが、2007年度に78.5%をマークし、再び50%未満が続いたが、2012年度に62.5%の最高コメント率を獲得した。「スレッジ」は2006年度前期に61.5%の最高コメント率を得た後、25~50%の間を推移している。「ヴァーチャル」は「Will2K」, 「ザッツ」と同時に紹介するのでコメント率は最高で2005年度の36.5%で、0~20%を推移している。「ハンター」は2006年度後期の54.5%が最高コメント率で、10~50%を推移している。なお2010年度は受講生が4名であったため、コメント率が50%のクリップが頻出してしまいう結果となっている。

表4 上位6件の投稿数/受講者数の推移(%)



これらのクリップが多数のコメントを獲得した要因は何であろうか。「表現論」と「コミュニケーション概論」の課題は、クリップの特徴を記すことが求められる。ほとんどの場合、2つのクリップを比較させる。従って際立った特徴を持ち、紹介にふさわしいポイントが備わっていることが望ましい。受講生自身の興味や関心、志向に一致することが選択の条件であるだろうが、人気投票ではなく、限られた時間内で短文の作成が求められている。紹介の順序が早いクリップを選択して記述し、後の時間はぼんやり映像を見るという受講態度も想定できるが、実際にトップで流すクリップは「スレッジ」だけである。受講生たちは、主体的に映像と向き合い、観察したことを文章化していると考えられる。

上位6件の特徴を年代順に紹介する。83年の

「ロック」は、ジャズ界で活躍していたキーボード奏者ハービー・ハンコックが、当時登場して間もないヒップホップを大胆に取り入れた楽曲のクリップである。雑多なオブジェが置かれた応接室で、スクラッチを効かせたインストゥルメンタルにあわせて男女のマネキン（一部は下半身）がステップを踏む。演奏者の姿は室内のテレビ画面のハービー・ハンコックだけで、80年代の歌って踊るPVとは異質である¹⁰。糸や棒で人形を操り制作したようであるが、生きているかのように動き回るマネキンのパーツに目を見はる思いの受講生は少なくない。またきわめて官能的かつ暴力的な要素に眉をひそめる記述もある。そしてテレビの発火と建物の爆発とともに映像は唐突に終わる。

86年の「スレッジ」は実写とストップモーションの一手法であるクレイ・アニメーションを組み合わせた賑やかな映像である。楽曲はピーター・ガブリエル最大のヒット曲で、映像の中心は彼自身である。目や耳、歌う口の大写しから、実写や写真、クレイを駆使して、歌詞に登場する事物を次々と登場させる。後半はガブリエルとダンサーたちの踊りで盛り上がり、最後は黒地に白い水玉の衣装に全身を包んだ人物の緩やかな動作で終わる。講義で取り上げるクリップの歌詞は参考資料にあげているので、映像と照合することも可能である。

96年の「ヴァーチャル」は、白を基調とした室内に立ったJKが滑るように移動しながら歌う、一見ミニマルな映像である。しかし室内のソファが前後左右に移動し、鳥、巨大な甲虫が現れ、後半、床に大量の血のような液体が流れ、歌い踊るJKも表情に凄みを帯びてくる。タイトル「仮想狂気」を体現しているのだろうか。受講生の関心は、この映像に用いられた仕掛けにある。「表現論」では、動く床、ワイヤーアクションなど、あれこれ頭を巡らせていた。監督はジョナサン・グレイザーで、作品集にはこの映像の種明かしをするJKのインタビューが収録されている¹¹。

97年の「ハンター」は、白背景にスキンヘッドのビョークが正面を直視しながら歌う。ビョークが頭を揺らせると、CGによる毛が顔に現れ、やがてシロクマになる。毛は頭の一降りごとに形と場所を変え、ビョークはシロクマと人間を行き来する。

99年の「Will2K」は西暦2000年(2K)を目前に控えたパーティー会場が舞台である。いつものよう

に遅れて現れたウィル・スミスが手にした小型ビデオカメラのような機器がタイムマシンで、そこに居合わせた人々は、1929年のジャズクラブ、70年代のサイケデリックでファンクなディスコ、1948年の馬跳びに似た激しい動きのダンス、80年代のストリートダンスと、黒人音楽と文化を自在に楽しむ。遠い過去はモノクロ、近い過去は鮮やかな色彩に描き分けている。しかしブレイクダンスの途中で動きがおかしくなり、タイムマシンを誤操作させたウィルは、2222年へと移動し、女性ダンサーたちとともにロボットダンスを踊る。やがて彼の耳にもミレニアムのカウントダウンが届く。慌てて現在に戻ったウィルは、なぜか一人だけ白黒。楽曲は一貫したソウル・ミュージックだが、視覚的に黒人音楽とダンスの歴史を堪能させる。変化に富んだ映像は、記述のポイントも多く、コメントを集めやすいと考えられる¹²。

同じく99年の「ザッツ」は、白い室内でまっすぐな視線を向けて歌うセリーヌと、その曲を聴き、映像を見るさまざまな人々が交互に登場する。歌手とリスナーをつなぐのはテレビ画面である。パートナーとうまくいっていなかったり、孤独だったり、多忙だったり。見る者をはっとさせる場面が続く。しかしセリーヌの勇気づける表情を受け、人々は笑みを取り戻し、ポジティブになる。セリーヌを映していた街頭テレビは、画面を見つめる人々を映す。慌てて髪を整える青年。テレビ画面の活用以外は、特に凝ったところのない映像であるが、セリーヌの演技に込められたメッセージが受講生を引きつけている¹³。

この6件は、ただアーティストが演奏したり歌ったり、あるいは物語の主人公を演じるものではない。Will2Kはドラマ仕立てであるが、ウィルたちは黒人文化の歴史を案内する狂言回しを努めている。「ザッツ」、「スレッジ」、「ハンター」、「ヴァーチャル」は正面を見つめるアーティストがメッセージを懸命に訴えている。「ロック」には生身の人間は一切登場しない。テレビ画面のハービーは淡々と演奏するだけである。それぞれのクリップの独自性を、受講生たちはどのようにとらえているのかを検討していく。

3. コメントの内容分析

上位6件のコメントについて、頻出する言葉を確認し、きわだった叙述を紹介する。集積したデータのうち2006年度以降は Blackboards の掲示板に投稿された文章をそのまま記録しているが、2005年度までは講義資料に載せた要約を用いている。

「ハンター」のコメントに頻出する言葉は、「CG」、「スキンヘッド」、「シンプル」、「動物と人間」である。CGの動物と実写のビョークがモーフィングする様子に「神秘」を感じ、あるいは「怖い」とするコメントもあった。動物を熊、シロクマとするコメントがほとんどであったが、2010年度には「トラ」とした受講生がいた。コメントにはハンター=動物とする解釈が目立つ。動物も狩りをするが、人間と動物の境界を行き来する主人公をハンターと見なすが故に、ハンター=熊、となるのか。頭を振って人間から動物に切り替わる様子に注目したコメントも目立つ。自己イメージについて問うているので、イメージの形成方法について記述している。また人間であるビョークの表情に野生を見だし、「顔の表情が豊かで曲のリズムにあわせて表情を変えている」という指摘もある。

歌詞と映像を照合したコメントが1件ある。

「ビョーク(ママ)が人間とクマの間を行き来しているのが印象的で、あえて背景を真っ白にすることで北極のような印象や、何も身に着けないことで Hunter のすべてを置いてきた覚悟の様を表しているようだった」(2011)。

このコメントは、人間と動物の境界にあるビョークを歌詞の主人公ととらえ、白一色の背景に北極を重ねて、シロクマと関連づけている。視覚的なイメージを歌詞から説き明かす姿勢が見られる。

「ヴァーチャル」のコメントのキーワードは「動く床、家具」、「無機質、モノクローム」、「近未来」、「スタイリッシュ、スマート」、「スムーズ、流れるような動き」、「パントマイム」である。見る者を引きつける映像の不思議さや謎から目が離せなくなる。無機質な室内に鳥や昆虫が現れる。受講生たちの関心は、一見普通だが次第に不思議さを増す映像の「動く床、家具」の仕掛けである。現実離れたものはCGと早合点した例もあるが、映像制作を経験した受講生は、「カメラ固定」、「ワンカット」と、撮影方法に注目している。実はこの映像では家具や

人物が動いているのではなく、部屋の壁を動かして固定された家具がなめらかに動いて見えるのである。

この映像の仕掛けを知っている学生も見られた。「セットを動かして、アーティストや家具などが動くように見せる。」(2007年度前期)。

「自分ではなく、部屋が動くという、一見ではわからない仕組みがあり、見ている人を驚かせるような仕掛けがあったのが印象的だった」(2011)。

日頃から映像に関心が高い受講生だったのであろう。またインターネット環境の充実により、ウェブサイト調べて回答することも難しくなくなって久しい。しかもこのクリップは、種明かしをされてもなお不思議に見えるのである。

この作品の歌詞と映像を照合するコメントは、「閉じ込められた感じが歌詞を反映。狂った世界を表現」(2008)であった。謎に魅了される以上に、その解明を望むコメントであろう。また2003年度のある受講生は、歌詞全文を引用して、そこに映像の世界観が凝縮していると力説した。この学生はリアルタイムで楽曲に親しんでいた。なおこのクリップは2010年に日清「カップヌードル」のCMにリメイクされ、現在の学生にも親しみあるものになっている。

「スレッジ」は、写真とクレイのコマ撮りアニメーションを中心としている。実写もあるが、「人間クレイアニメ」(2008)とコメントされるほどである。キーワードは「コマ撮りアニメーション、クレイアニメ、パラパラマンガ」、「色彩」、「めまぐるしい変化、詰め込んだ表現」、「賑やか、楽しい」である。最初に紹介した2005年度以来コマ撮りの手法に関心が集中している。自分たちもやってみたくてという意欲の表れだったようだが、近年は「一枚一枚写真を撮ったら膨大な時間がかかる」(2013)と消極的だ。なお「あえて映像は古風な作りにして、曲のリズム調とのギャップを楽しむことができた」(2010)と、戦略的にとらえたコメントもある。なお「フレームレートが低い効果。めまぐるしく変化。目が疲れた」(2005)と本音を記すコメントもある。

ほとんどのコメントで、歌詞の言葉とイメージの一致が指摘された。めまぐるしく登場する多様な事物(機関車、飛行機、ポップコーン、果物、卵など)は、すべて歌詞に基づいている。また「自分の顔を素材にしている」、「自分の顔をハンマーで割るところが印象的」など、この作品の中心がアーティスト

の顔であることも指摘されている。そして歌に合わせて色々なものから顔を作り、顔と背景が次々と変化して歌詞が視覚化されることに共感している。この映像の強いインパクトを、「すごく楽しい」、「元気」、「パワフル」などのコメントが示している。

「最後の黒地に白の斑点のところ、斑点のうごきで人のうごきがわかるようになっておもしろかったです」(2009)と、黒地に白い斑点の衣装を着けた人物が同じ柄の背景と同化している点も指摘された。1986年にはややレトロな手法の作品であるが、受講生には親しまれ続けている。

「ロック」について受講生の記した印象はかなり異なっている。キーワードは「人形、マネキン」、「ロボット」、「スクラッチ」、「歌がない」、「人間が登場しない」、「音楽と動きの同期」、「シュール」、「不気味、怖い」、「性的描写」である。スクラッチはターンテーブル上のアナログレコードをひっかいて出す音で、1980年代初頭に登場した新しい音楽ジャンルのヒップホップで用いられた。この楽曲は、ヒップホップをメインストリームに押し上げた立役者とも言えるだろう。スクラッチはヒップホップ誕生という音楽の革新であり、このクリップはそれを映像化する力業に気づいたコメントもあった。

「まだ世間的に知られていなかったスクラッチを見せつけるかのようにスクラッチとともに映像を巻き戻し。人形など設定があやしき抜群。逆に人間ではなく人形を主演とした。・・・最後はスクラッチがテレビを破壊」(2007年度前期)。

映像の中心は、大半のコメントが記すように人形あるいはマネキンの下半身や体の一部である。それらは曲のリズムにシンクロしてステップを踏み、次第に激しく動く。歌のないインストゥルメンタルであるため、「ストーリー性がない」、「とらえどころがない」さらに「人間味が少ない」(2006年度前期)と、戸惑いを示すコメントが目立った。しかし一方で「歌詞がないので楽曲と映像の同期を徹底。映像の動きでスクラッチを表現」(2008)と、音(リズム)と映像の動きの密着を評価するコメントもあった。小気味よく動く人形のスピード感を、リズムのノリとして楽しむようである。

この作品の意義を主張したコメントもある。

「映像自体は分かりやすい動きが中心でポップだが、器械的打ち込みのビートに合わせ、人形が機械的な動きをひたすら繰り返すのが印象的」(2007後

期)。

性的描写はおそらく動き回る人形の下半身やトルソの着用する下着を指すのであろう。これらの人形や頭を激しく机に打ち付ける動きを「ダーク」と総称しつつも、「すべてマネキンのような人形でやっていたので、ファンタジーのような世界観も同時に出していた」とするコメントもあった(2012)。また後半で人形の動きがより激しくなったのを「少し怖い印象があって衝撃を受けました」(2011)と記している。

ここで気になるのは「ロボット」、「機械(器械)」という言葉だ。この映像は1983年制作でありながら、動きは「スレッジ」より遙かになめらかである。受講生たちは「ロボット」つまり自動で動く人形だととらえている。クローゼットに吊されたズボンがスクラッチに合わせてキックする場面や、網タイツの女性の脚が小刻みに動くところは、糸操りと考えられる。映像をよく見ると、糸が反射して光っている。ベッドから何度も身を起こしたり、机に激しく頭を打ち付けたりする人形は、何らかの動力を使っている可能性がある。マルセル・デュシャンのオブジェ「自転車の車輪」(パリ、近代美術館)に似た車輪や鉄棒をする人形など、手で動くものも見いだされる。

この映像の構成について、以下のようなコメントがある。

「実際の人々が映像のなかのテレビで出てきて、主に機械で作られた人間が曲のリズムに合わせた絶妙な動きを表現していた。普通なら逆にするところを、工夫して逆にしておもしろかったです。機械ならではの絶妙な動きが多いなかで、たまにリアルな動きも少し入っていて、動きの変化がわかりやすく面白かったです。」(2011)

このコメントは、映像の世界の構造を、人形=現実/生身の人間=仮想 と読み取り、テレビモニターに封じ込められたハービーを見つめている。

「ザッツ」のキーワードは「自然な映像」、「日常」、「シンプル」、「頻繁な映像の切り替え」、「テレビ画面を介したコミュニケーション」、「訴えかけるアーティスト」、「聴衆の表情が変化」である。白っぽい室内でくつろいで歌うアーティストとその姿をテレビ画面で見る聴視者が、「多数のカメラ」で交互に映し出される。歌手と聴視者のぼらぼらな心がつながっていく。「アーティストの楽曲が多くの人に元

気を与える。歌うアーティスト。TV画面の中のアーティストは遠い存在ではない」(2006年度前期)とあり、CGやダンスを使わないで、私服らしき服装の飾らないアーティストが画面の中心である。

受講生が指摘しているようにこのクリップはCGや特殊効果は一切用いず、カップルや家族、あるいは単身者が楽曲によって前向きな心情を共有していく姿を描出している。技巧や技術の進化を見せつける時代が終わり、飾らない日常をあらわすようになったとするコメントもあった。

「Will2K」のキーワードは、「CG技術、エフェクト」、「タイムマシン、タイムスリップ 過去と現在」、「モノクロとカラー」、「ストーリー性、ドラマ」、「時代の変化」、「ダンス ロボットダンス」、「ファッション」、「映像の切り替え」、「パーティー」である。圧倒的なコメント数を誇る作品であるため、登場するキーワードはかなり重複している。ほとんどのコメントが、この作品の特徴をカラーとモノクロ、早さ、ダンス、ファッションで時代の変化を表現したと捉えている。映画俳優ウィル・スミスの見事な歌とダンスに驚く記述も見られた。そして「楽しい」、「飽きさせない工夫」など、この作品に魅了されていることがうかがわれた。

タイムマシンの誤作動で2222年に移動した展開は、多くの受講生を引きつけた。未来のダンスを「ロボットダンス」と特定したのは、近年のストリートダンスの知識によるものだろう。黒人音楽の歴史やダンスに精通している受講者はあまりいないようだが、2007年度後期には670字以上にわたる長文でそれぞれの時代を記述したコメントもあった¹⁴。各部分の時代とモデルとなるミュージシャンをかなり正確に特定し、記述もよどみがない。その末尾で「全体的にウィルが黒人音楽の歴史を振り返ってみせる構成は、ミレニアムイヤーに騒ぐ世間に対して、ルーツも忘れないでという彼のメッセージだったのかもしれない。」と記しており、説得力がある。

上位6件に寄せられたコメントを通観すると、個々の記述にはばらつきはあるものの、キーワードを設定して全体的特徴を捉えるとともに注目すべきポイントを言語化している。それを集積すると、各事例の輪郭がある程度きちんと把握される。記入に要する時間はそれほど長くないので、映像を逐一記述する場合はごくまれである。むしろ「近未来はシルバー」のように、自分なりにまとめたフレーズで

特徴をスケッチする場合が多い。

このアクティビティに臨み、前もって文章指導は行っていない。受講生は思い思いの文体で回答するが、掲示板を利用しているので、他の受講生の投稿も参照できる。他人の投稿を引き写すようなケースは、他からも見えてしまうため皆無と言って良い。むしろ自身の投稿を他と比較して、次回はより丁寧に記述しようと意識しているようである。回を重ねるごとに、文章は充実する。文章の長さについては、量的な調査は行わなかったが、「表現論」の頃の方に長文が目立った。クリップ自体の記述に加え、自身の思い入れやアーティストに関するニュースなどを語るコメントを記憶している。猛烈な速さでキーボードを打つ受講生たちに圧倒された。昨今はサイトを参照していても、安易に引き写すような行為は見られず、簡潔に書く場合が多い。

この課題のねらいは、文章化することで、これまで何となく見てきた暇つぶしのような映像を意識的に見る体験をさせることである。文章にすることは受講生に観察を促す。目に映った特徴や興味を引かれたポイントを記述することは、それらの刺激をいったん整理して適切な言葉に対応させる思考回路を必要とする。これまで見過ごしてきた事に気づく場合もある。

デュランデュランの「ハングリー・ライク・ア・アウルフ」(1982)は、スリランカを舞台に野生の女を追跡する冒険物語である¹⁵。このクリップに対するコメントは2006年度前期6、後期4、2007年度前期4、後期5であったが、2009年度以降ほとんど選ばれず、2008年度と2011年度に各1、2013年度に2である。タイトルと映像の内容を関連づけるコメントが多く、「目つきが陰しくなったり、突然机をひっくり返したり、ワイルドな演技が歌詞を反映」(2006後期)、「動物やサバイバルな雰囲気が面白かった。町で飲んでいる場面と交差」(2008)と、エキゾチックな印象を楽しむコメントが見られた。しかしながら「男性=オオカミ=ハンター。獲物は女性。冒頭の少女の顔もそれを暗示」(2006後期)、「オオカミの欲望と人間の欲望を、ジャングルの映像に重ねる」(2007後期)など、映像が強く示唆する男性の女性に対する欲望を指摘している例もある。

「お腹が空いているというよりは、女性に飢えているというものである。それに合わせて、映像では、

一人の男性がジャングルのようなところへ行き、そこで出会った野性的な女性を狙うというものだった。」

「ヴォーカルの男性メンバーがハンター（オオカミ）として描かれている。ハンター（オオカミ）・・・獲物狩り獲物は動物もそうだが、本当の獲物は、映像から女性ではないかと感じた。（ともに2006年度後期）。

いずれも女子学生によるコメントである。アイドルの冒険に恋愛は不可欠であろう。しかし男性が女性を一方的に追う狩りに似た行為を「激しい愛」と見なしていた欺瞞を喝破する視点が受講生に備わっていたことがうかがわれる。80年代はもはや遠い過去なのである。

紹介した事例からも、この課題が映像を意識的に見る体験を促すプログラムとして機能していることが確認できる。ある条件で1件あるいは2件のPVを選ぶ。その理由は問わない。選択の基準には、嗜好や気分が反映しているようである。

4. ベストクリップの傾向

2006年度後期の「コミュニケーション概論」から中間課題で各自が選んだベストクリップを発表させている。はじめはパワーポイントの練習も兼ねて

いたが、中には大変凝ったスライドを作成する受講生もいて、皆で楽しむこともある。上映されたクリップの中でベストだと思うものを1点選び、紹介する。アーティストのプロフィールや楽曲の時代背景。あるいは映像の特色など、プレゼンテーションの構成は受講生にゆだねられる。掲示板を使って、互いに講評することを勧めている。発表者自身がスレッドを立て、意見を求めることも多い。掲示板には好意的な書き込みが集まる。お互いに長所を認め合うことは望ましいが、「わかりやすい」、「図版を使って見やすい」といった書き込みが続くと、互いに予防線を張っているようでやや退屈である。

2006年度後期から2013年度まで9回「ベストクリップ」の発表が行われた。その結果を集計すると、発表者は計110名、選ばれたクリップは44曲、最も多く選ばれたのは「ヴァーチャル」(12)であった。表5は年度ごとの動向を上位5位までまとめたものである。

ここにあげられたクリップは、コメント頻度上位20件に入っているものが大半である。しかし表5と註16の曲目で*の付されたものは、上位20件に入っていない。その中にはマイケル・ジャクソン6曲、マドンナ7曲、ビョーク2曲など、ビデオクリップの歴史上重要な事例が含まれている。

表5 ベストクリップ上位5件

年度	2006後	2007前	2007後	2008	2009	2010	2011	2012	2013	計
受講生数	11	14	12	44	10	4	10	8	15	128
欠席	0	2	3	4	2	0	4	1	1	17
発表者	11	12	9	40	8	4	6	7	14	111
ヴァーチャル		2	1	6	1		2			12
Will 2K		1		2	1		1		1	6
スターギター	1	1		2					2	6
シュガーウォーター	4	1		1						6
ドロップ				2	1			1	1	5
スリラー*					1	1		1	2	5
ヒールザワールド*						1	1	2	1	5
ザッツ・ザ・ウェイ	1		1	1	1					4
オール・イズ・フル・オブ・ラブ	1		1	2						4
アイロニック	1		1	2						4
カム・イントゥー・マイ・ワールド*				2	1	1				4
ロック・イット		1		1					1	3
ウェポンオブチョイス	1		1	1						3
ザ・ウェイ・ユー・メイク・ミー・フィール*							1		2	3

各単元の課題は、「2件を選んで比較」といった条件が付与されるので、それに対応しやすい事例が選ばれることは至極当然であろう。しかし「各自が選ぶベストクリップ」は、より個人の嗜好や心情にあったものが選ばれる可能性が高い。改めて上映作品を振り返り、自身の興味や感性に沿うものを選び出していると考えられる。「コミュニケーション概論」を開講した2006年度後期から、ベストクリップの発表を行っている。新しい学部になり、学生たちのコンテンツに対する姿勢が少し変わったことと、「表現論」では3年生が受講していたのに対し、「コミュニケーション概論」は1年生の専門科目となったことも、この取り組みの背景にある。プレゼンテーションの場を設けてきちんとした発表をさせると同時に、よりグラフィックなスライド作成を促すのが目的である。同時に、用意されている機能をたくさん使っても、内容やメッセージをうまく伝えられるとは限らないことを、自分自身や他の受講生のプレゼンテーションから学んでもらいたい。

最も多く「ベスト」に選ばれたのは「ヴァーチャル」(12)である。2006年度後期から2011年度まで選ばれ続けている。映像の不思議さに魅せられ、引き込まれる受講生が存在し続けているようだ。ドラマはなく、アイドルの魅力を顕示することもなく、アーティストと対峙する映像は、ビデオクリップならではの独自性がある。上位リストを見ると、流れるような映像の切り替えが見事な「スターギター」(6)、逆再生と2画面相互の入れ替わりが不思議な「シュガーウォーター」(6)、ワンテイク逆再生の「ドロップ」(5)と、映像作りに特徴を持った作品が選ばれる頻度が高いことがわかる¹⁶。

一方、最初に触れたように2009年度からマイケル・ジャクソンのクリップを紹介している。2009年度以降、そのほとんどが「ベスト」に選ばれている。マイケル・ジャクソンの映像は、大半が1980年代前半の作品であるため、現在から見ると技術的に最先端というわけではない。当時の最新技術によるCGや海外ロケ、多数のエキストラを贅沢に使った映像は、今となっては懐かしい印象さえある。またこの講義で初めてマイケル・ジャクソンの映像を見るケースも少なくない。そのような受講生たちを引きつけるものは何か。おそらくマイケル自身の音楽とダンスのパフォーマンスと、それぞれの映像をショートフィルムとして構成する企画であろう。前

者はアーティスト自身のかけがえのない身体が展開するもので、どれだけの時間が経過しようともその価値は変わらないであろう。後者は90年以降あまり見られなくなるが、それがかえって物語を娯楽に求める嗜好に応じてくれる。マイケルとは異なり、マドンナは現役のアーティストであるが、数々のクリップがその足跡を新しい世代にも伝えている。「今日初めて見ました」という受講生が増えているが、これからもマイケルとマドンナはベストクリップに登場すると考えられる。

おわりに

現在、音楽や映像をネットワーク上で楽しむことがごく一般化している。専用の音楽プレイヤー以外に、PCやタブレット、携帯電話で音楽や映像を再生して視聴することは日常生活に組み込まれている。特にYouTubeの存在は重要である。ビデオクリップの大半はDVD化されることなく消えていくものであった。ところがYouTubeは幅広く投稿を受け付けるので、これまでなら忘れ去られたような事例が集積され、グーグルの強力な検索エンジンによって、ピンポイントで目的の映像を見つけることが出来る。ネットワーク接続が確保できれば、データを逐一保存する必要もない。コンテンツはポケットにたまっていると言うよりは、求めるものほぼすべてがいつでもどこからでも瞬時に呈示できるのだ。こうなるとコンテンツの所有に拘泥しない階層も出現するだろう。こうした環境は、目利きや評価力を育成するのだろうか。10年前に比べて貧困な記述は、文章力よりも対象を見て食いつく力の欠如が現れているのだろう。

コンテンツを「所有」しなくても享受できる現在の環境は、音楽や映像ソフト販売の著しい減少を招いている。本来楽曲の宣伝を目的としたクリップは、今や楽曲と一体化したコンテンツと見なされているので制作は続いているが、その予算規模は縮小している¹⁷。従って今後80年代から2000年頃までの質で新たなコンテンツが登場する条件は厳しいと言わざるを得ない。今後も「コミュニケーション概論」では従来通りの事例を紹介していく方針である。しかしながら技術革新により作業効率は格段に向上しており、また技術の誇示だけでは心を捉えることが出来ないのは本稿で紹介したコメントが示している。

新しい動向にもアンテナを向ける必要があるだろう。

ビデオクリップを研究対象にしてから10年が経過した。はじめは美術史の方法を援用して解釈を試みるなど試行錯誤を続けた。2012年にフランクフルトで註18にあげた『*Rewind, Play, Fast Forward: the Past, Present and Future of the Music Video*』(2010)を編集したヘンリー・キーザーとトルステン・ウッベナと意見交換する機会を得て、ビデオクリップ研究のコミュニティが存在することに勇気づけられた。

最後に「マルチメディア表現論Ⅰ」と「メディアコミュニケーション概論」の全受講生に感謝の意を記して本稿の結びとしたい。

-
- 1 拙稿, 「Blackboard を使って」, 『富山大学総合情報基盤センター広報』第4号, 2007年, pp.17-18。
 - 2 拙稿, 「メディアを批評するスキル 『マルチメディア表現論Ⅰ』から」, 『富山大学総合情報処理センター広報』第7号, 2003年, pp.49-52。
 - 3 スパイク・ジョーンズ, 『ベストセレクション』, アスミック, 2004年; ミッシェル・ゴンドリー, 『ベストセレクション』, アスミック, 2004年。このときクリス・カニンガムの作品集も発表された。クリス・カニンガム, 『ベストセレクション』, アスミック, 2004年。
 - 4 ロマネック, コービン, グレイザー, セドウイナ, 『ディレクターズレーベル』, アスミック, 2005年。
 - 5 ビョーク, 『ヴォリューム』, ユニバーサル・インターナショナル, 2000年; ピーター・ガブリエル, 『プレイ・ザ・ビデオ』, ワーナーミュージック・ジャパン, 2004年。
 - 6 デュランデュラン『グレイテスト』, EMIミュージック・ジャパン, 2004年; ペットショップ・ボーイズ, 『ポップアート』, EMIミュージック・ジャパン, 2004年; マドンナ, 『ベストヒットセレクション』, ダブリューイーエー・ジャパン, 1999年; 同, 『ベストヒットセレクション93-99』, ダブリューイーエー・ジャパン, 1999年。
 - 7 マイケル・ジャクソン, 『ビデオ・グレイテスト・ヒッツ〜ヒストリー』, ソニーミュージックダイレクト, 2005年; 同, 『ヒストリー・オン・フィ

ルム VOLUME II』, ソニーミュージックダイレクト, 2005年; 同, 『This is It』, ソニー・ピクチャーズエンタテインメン, 2010年。

- 8 [Will2K], 「ザッツ」, 「ヴァーチャル」, 『DVD MAX 90's』, ソニー, 2000年, 第5曲, 第4曲, 第10曲。「スレッジ」, DVD, 『ピーター・ガブリエル』, 第2曲, 監督 ステファン・R・ジョンソン。「ハンター」, DVD『ビョーク』, 第14曲, 監督 ポール・ホワイト。
 - 9 2004年度: 「ゴー・ウェスト」15, 2005年度: 「ドロップ」8, 2006年度前期: 「スレッジ」16, 2006年度後期: 「オール・イズ・フル・オブ・ラブ」7。
 - 10 拙稿, 「画面の中の画面 - 異次元をつなぐ表象をめぐる」, 『富山大学教育学部研究論集』8, 2005年, pp.95-105, 特に p.102。
 - 11 DVD『ディレクターズ』グレイザー。
 - 12 拙稿, 「画面」, pp.100-101。
 - 13 同, pp.102-103。
 - 14 「最初は、禁酒法時代のジャズクラブの設定か? 映像はそれに合わせて白黒になっている。ジャズコンボをバックにタキシードで決めて歌っている。ファッツウォーラー風なのかもしれない。しかしピアノに座ってサングラスをかけているのは、明らかにレイチャールズを意識している。すると、時代設定に矛盾が生じるが。その次には、白黒のまま、50年代風のダンスパーティーの場面に移る。ここでもウィルは歌って踊っている。時代は飛んで70年代ディスコ風の世界になる。ディスコ風といっても登場する人の衣装は、パーラメント/ファンカデリック, ジョージクリントンの P-funk 一派を思わせるあたりは、こだわりか? そして、1984年と表示され、ヒップホップがメジャーになる直前の舞台へ移る。ここではアングラシーンでラップしているウィルがいる。この場面で、一度曲が途切れ、セリフが挿入される。そしていきなり2222年という未来に飛ぶ。未来でも彼は歌って踊っているが、未来でも、ラップにロボットダンスしているのが笑える。最後に現代に戻ってニューイヤーを祝うが、彼は白黒のままであることに気付く」。
- 50年代と70年代の順序が入れ違っているが、豊富な音楽知識を披露している。ただし70年代の部分は、サイケデリックなファッションや巨大ア

フロヘアからスライ&ザ・ファミリーストーンと
考えられる。

- 15 拙稿, 「旅するクリップー映像時代の異国趣味
をめぐって」, 『富山大学人間発達科学部紀要』,
1, 2006年, pp.261-271, 特に pp.264-265。
- 16 ケミカル・ブラザーズ「スターギター」
(2002) とチーボマット「シュガーウォーター」
(1999) は映像作家ミシェル・ゴンドリーの作品。
ファーサイド「ドロップ」(1995) は映像作家ス
パイク・ジョーンズの作品である。註3 にあげ
たDVD, 「ミシェル・ゴンドリー」および「スパ
イク・ジョーンズ」収録。
- 17 ビデオクリップを取り巻く環境について,
KEAZOR, H., WÜBBENA, T., *Rewind, Play,
Fast Forward: the Past, Present and Future of
the Music Video*. Introduction, *Rewind, Play,
Fast Forward: the Past, Present and Future of
the Music Video*. Bielefeld 2010, pp.7-31;
SCHMIDT, AS., NEUMANN-BRAUN, K.,
Concerning the Transition of the Reception of
the Music Video due to a Change in the
Politics of the Distribution of the Music-Video
and the Music-(TV)-Market, *Rewind Play Fast
Forward*, pp.77-87; SIBILLA, G., „It's the End
of Music Videos as we Know them (but we
Feel Fine): Death and Ressurrection of Music
Videos in the Yiou Tube Age, *Rewind Play
Fast Forward*, pp.225-232.

(2014年5月20日受付)

(2014年7月9日受理)