

BACHFLOREIT

REZA TAJIKI

SRH Berlin University of Applied Sciences
Berlin School of Design and Communication
B.A. Film & Motion Design

Bachelorarbeit zum Thema:

Inwiefern fordert die Bildsprache von Gaspar Noé Filmen den psychischen und physischen Aufmerksamkeitszustand der Zuschauer heraus?

Vorgelegt von:

Reza Tajiki
Bödikersteig 5 13629 Berlin
Email: reza.tj13@gmail.com

Matrikelnummer: 3105565
Fachsemester: 7

Abgabedatum: 30.01.2023

1. Gutachter: Prof. Gilbert Beronneau
2. Gutachterin: Prof. Dr. Dörte Schultze-Seehof

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelorthesis sowie die Umsetzung der präsentierten Anteile der Bachelorthesis selbstständig erarbeitet und verfasst habe und keine anderen Hilfsmittel als die angegebenen verwendet habe. Die Textanteile, grafischen, illustrativen oder fotografischen Materialien, die aus anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach übernommen wurden, habe ich in jedem einzelnen Fall durch Urheber- und Quellenangaben gekennzeichnet.

Datum

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	7
1.1. Gaspar Noé	9
2. Stimmung und Atmosphäre	11
2.1. TraumBild	13
2.2. Akustische Halluzination und Gestaltung	15
2.3. Optische Halluzinationen	17
2.4. Objektive Illusion	19
3. Wahrnehmung	20
3.1. Die Wahrnehmung von Bewegungen	23
3.2. Hexenschaukel	25
3.3. Die Empfindungen	29
4. Kamerafahrt	33
4.1. Spannungsstruktur	40
5. Farbe	42
5.1. Farbschock	44
5.2. Rot	47

Inhaltsverzeichnis

6. Musik und Schnitt	50
7. Persönliche Erfahrungen	53
8. Fazit	55
9. Literaturverzeichnis	58
10. Der Praktische Teil	63
11. Das Drehbuch	65
12. Floorplans	77
13. Produktionsplan	79
14. Visuelles Konzept	84

1. EINLEITUNG

Wesentlich für die Definition des Mediums Film ist die Fähigkeit, die Wirklichkeit zu verändern und eine Illusion zu erzeugen. Diese Illusion wird als Phantomhaftigkeit der filmischen Projektion bezeichnet und ermöglicht es dem Publikum, in die Welt des Films einzutauchen und ein Gefühl des Hochgenusses zu erfahren. Der Philosoph Hugo Münsterberg hat bereits 1916 die Bedeutung dieser Illusion in seiner Filmtheorie beschrieben, indem er darauf hinwies, dass der Film die massive Außenwelt ihr Gewicht verliert und in die Formen des menschlichen Bewusstseins gekleidet wird (vgl. Stiglegger 2006: 9). Der Philosoph Siegfried Kracauer betrachtet das Hollywoodkino als eine "Traumfabrik", in der Filme produziert werden, die den Wunschträumen des Publikums entsprechen. Er analysiert Film als ein Traumspiel, das das Bewusstsein des Publikums herabsetzt und zum Träumen verleitet. Die Filmrezeption selbst wird zu einem Zustand zwischen Wachen und Schlafen, zu einem Aufenthalt im Zwischenreich zwischen Vernunft und Irrationalität. Kracauer unterscheidet zwischen "fabrizierten Träumen" und "nackter Realität" und interessiert sich besonders für den Moment, in dem dokumentarische Aufnahmen eine traumgleiche Qualität erreichen. Dabei spielt die spezifische Kameraperspektive und das Verhältnis von Bild und Ton eine wichtige Rolle. Ein Film kann dazu beitragen, die "physische Wirklichkeit" zu erfassen. Indem man diese Ereignisse darstellt und sie "sichtbar" macht, kann man sie besser verstehen und erfassen (vgl. Stiglegger 2006: 14-15).



1.1.ÉON ЯАҨАЭ

Gaspar Noé ist ein argentinischer Regisseur, Autor und Künstler und er ist bekannt für seine provokanten und visuell beeindruckenden Filme, die die Zuschauer auf eine Reise durch die Abgründe menschlicher Emotionen mitnehmen. Er hat eine Vorliebe für harte und brutale Gewalt, explizite Sexualität und tabubrechende Themen. Seine Filme beeindrucken die Zuschauer durch eine einzigartige Bildsprache, die durch intensives Spiel mit Licht und Schatten, Verzerrungen und extreme Perspektiven geprägt ist und eine starke visuelle Ästhetik hat, die durch die Verwendung von langen Einstellungen und experimentellen Techniken hervorgehoben wird. Er hat sich als einer der interessantesten und umstrittensten Regisseure der heutigen Zeit etabliert. In dieser Bachelorarbeit werde ich mich mit der visuellen Sprache in Filmen des Regisseurs Gaspar Noé konzentrieren und untersuchen, wie sie die Geschichte und Themen, die er erzählt, unterstützt. Ich werde dabei die literarische Methode anwenden, um eine tiefgründige Analyse seiner Filmsprache durchzuführen. Indem ich einige seiner bekanntesten Filme durch die Brille der literarischen Analyse betrachte, werde ich zeigen, wie die visuelle Sprache eingesetzt wird, um die Geschichte und Themen zu unterstützen und die physische und psychische Aufmerksamkeit des Zuschauers zu beeinflussen.



2. E R Ä H R S O M T A D I U S T I M M U N G

Ein Film hat die Fähigkeit, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf bestimmte Aspekte zu lenken und dadurch bestimmte Emotionen und Gedanken hervorzurufen. Durch die Verwendung von Techniken wie Rückblenden, kann der Film Erinnerungen der Filmfiguren oder auch des Zuschauers selbst hervorrufen. Der Film kann auch dazu verwendet werden, Träume und Vorstellungen von zukünftigen Ereignissen zu evozieren und Gefühle auszudrücken. Es kann auch Fantasien oder Halluzinationen von Filmfiguren darstellen (vgl. Bonnemann 2019: 23).

Böhme argumentiert, dass die emotionale Wirkung eines Bildes auf einen Betrachter von größerer Bedeutung ist als das Entziffern von Zeichen. Er behauptet, dass ein Bild eines Objekts sogar emotional "wirklicher" sein kann als das tatsächliche Objekt, aufgrund seiner Prägnanz, Bestimmtheit und atmosphärischen Wirksamkeit. Er argumentiert, dass ein Bild "eindeutiger, bestimmter und entschiedener" sein kann als die Realität und deshalb die Realität an emotionaler Wirkung "bedeutend übertreffen" kann (vgl. Bonnemann 2019: 52).

In Noés Filmen wird diese atmosphärische Wirksamkeit genutzt, um die emotionale Wirkung auf den Zuschauer zu maximieren. Noé verwendet Licht und Schatten, Farben und Kamerafahrten, um eine bestimmte Stimmung und Atmosphäre zu schaffen. Dies kann dazu beitragen, die Zuschauer in die Welt des Films zu versetzen und ihnen das Gefühl zu geben, Teil der Geschichte zu sein.



2.1.DIEMUAJ

Gaspar Noés Filme thematisieren das Thema Traum und Träumen auf eine sehr offensichtliche Weise und enthalten häufig surreale und unvorhersehbare Elemente, die auf eine Traumwelt hindeuten. In seinem Film "Enter the Void" (2009) erzählt Noé die Geschichte eines Drogenhändlers, der in Tokio stirbt und danach als Geist in der Welt seiner Umgebung und Erinnerungen verweilt. Der Film ist geprägt von halluzinatorischen Bildern und einer betont subjektiven Perspektive, was die Illusion einer Traumwelt noch verstärkt (Noé 2019).

Träume sind ein untrennbares Erlebnis unseres Lebens. Untersuchungen haben gezeigt, dass visuelle Bilder einen großen Anteil an Träumen haben (vgl. Bergande 2012). Im Allgemeinen sind Träume nicht durchgängig realitätsgetreu, sondern eher eine kreative Umgestaltung der Erfahrungen im Wachzustand, ohne dabei besonders phantastisch zu sein (vgl. Bergande 2012).

Gaspar Noé nutzt dieses bekannte Erlebnis und kreiert eine traumhafte Atmosphäre in seinen Filmen, damit die Zuschauer sich besser mit dem Film verbinden können. Darüber hinaus können durch diese traumhafte Bildsprache die Zuschauer unbewusst beeinflusst werden. Der Begriff "Traumbild" ist kein gebräuchlicher Ausdruck, sowohl in der wissenschaftlichen Sprache als auch im Alltag. Es bezieht sich auf visuelle Halluzinationen, die während des Schlafes auftreten. Im Gegensatz dazu ist eine "Vision" eine hauptsächlich visuelle Halluzination im Wachzustand. Ein "Tagtraum" ist eine lebhafte Vorstellung, die jedoch nicht halluzinatorisch erlebt wird (vgl. Bergande 2012). In dem Film Vortex zitiert der dargestellte Vater Edgar Allan Poe: «Das Leben ist ein Traum in einem Traum.» Eine Studie aus dem Jahr 1983 hat gezeigt, dass die Bilder die wir in Träumen sehen, zwar

ähnlich wie die die wir im Wachzustand sehen, jedoch haben sie tendenziell weniger Farbtintensität und der Hintergrund ist häufiger unscharf, während der Vordergrund schärfer ist. Dies deutet darauf hin, dass die Bilder im Traum ähnlich organisiert sind wie im Wachzustand, aber sie sind etwas verändert und weniger detailliert (vgl. Bergande 2012).

Im Film "Enter The Void" sieht man die verschwommenen Bilder, die dem Traumbild ähnlich sind. Noé versucht mit unklarem und undeutlichem Sound Design, die traumhafte Bildgestaltung zu unterstützen. Das ermöglicht dem Zuschauer das ganze Geschehen als Traum wahrzunehmen und sich in die Welt des Filmes einzumischen (Noé 2019: 71'00").

Der Film "Irréversible" von Gaspar Noé verwendet das Motiv der Spirale, um die Geschichte zu erzählen. Dieses Motiv wird oft in Filmen verwendet, die eine irritierende Traumerzählung oder unklare Erzählweise haben und in denen die Charaktere wie in einer Zeitschleife gefangen sind. In diesem Film werden die Ansichten und Moralvorstellungen des Zuschauers in Frage gestellt und die Darstellung von Gewalt ist extrem. Die Kamerafahrten im Film unterstreichen das Spiralmotiv, indem sie immer unruhiger und unsicherer werden, je tiefer die Charaktere in die Geschichte eintauchen (vgl. Runge 2012: 77).

2.2. AKUSTISCHE HALLUZINATION UND GESTALTUNG

Akustische Halluzinationen sind die häufigste Form von Halluzinationen. Das bedeutet, dass betroffene Personen Geräusche hören, die es in der Realität nicht gibt. Oft können diese Personen sagen, woher diese Geräusche kommen, manchmal ist es innerhalb ihres eigenen Körpers oder aus ihrer Umgebung. Die Geräusche können sehr leise oder sehr laut sein und beeinträchtigen die Fähigkeit, sich auf andere Dinge zu konzentrieren. Die Inhalte dieser Halluzinationen können Musik, knackende oder zirpende Geräusche, Lärm, Stimmen, Flüstern und Worte sein (vgl. Oberbergkliniken 2020).

Gaspar Noé versucht durch die bestimmte Tongestaltung die akustischen Halluzinationen in seinen Filmen zu kreieren. In "Enter the Void" gibt es eine Szene, in der die Stimme des Protagonisten, Oscar, in einer Art Echo dargestellt wird, die die Verwirrung und Desorientierung des Charakters hervorhebt. Diese Szene ist auch visuell beeindruckend gestaltet und verwendet spezielle Effekte, um die Perspektive und die Emotionen von Oscar darzustellen. Es ist eine der markanten Szenen im Film und gibt einen Einblick in die Art und Weise, wie Gaspar Noé akustische Halluzinationen in seinen Filmen verwendet, um die Innenwelt der Charaktere und die emotionale Wirkung von Ereignissen darzustellen (Noé 2009: 25'00"-28'00").

In "Irréversible" gibt es eine berühmte Szene, in der ein langer, ununterbrochener Schrei verwendet wird, um die Gewalt und emotionalen Auswirkungen einer Vergewaltigung darzustellen. Der Schrei wird als eine Art Überlagerung verwendet und wird immer lauter und unerträglicher, um die Intensität und die Auswirkungen der Gewalt zu verdeutlichen. Es ist ein sehr wirkungsvolles und beunruhigendes Mittel, um die Gewalt und die

emotionale Belastung der Szene darzustellen (Noé 2002: 47'00"-52'00").

Die ersten dreißig Minuten des Films haben einen Hintergrundsound mit einer niedrigen Frequenz von 27 Hz, der fast infrasonic ist (dies klingt wie ein Grollen / Vibration), ähnliche Arten von Geräuschen werden manchmal von der Polizei verwendet, um Unruhen zu beenden. Laut Gaspar selbst konnte dies nur in Kinos (die in der Regel über große Soundsysteme / Subwoofer verfügen) gehört werden und nicht von Kopfhörern oder regulären Heimkinos. Bei Menschen verursacht dieses Geräusch Übelkeit und Schwindelgefühle (vgl. IMDb 2002).

In "Climax", gibt es eine Szene, in der die Charaktere anfangen, unter dem Einfluss von Drogen zu sein und ihre Wahrnehmung der Realität zu verändern. In dieser Szene schreien die Charaktere, vor allem die Frauen, hysterisch und unkontrolliert. Diese Schreie sind laut und unerträglich, und dienen dazu, die Intensität und die Auswirkungen der Drogen auf die Charaktere zu verdeutlichen (Noé 2018: 66'43"-70'00").

Optische Halluzinationen, auch als “visuelle Halluzinationen” bekannt, sind die Art von Halluzinationen, die wohl am meisten bekannt sind. Dabei sehen die betroffenen Personen Dinge, die in Wirklichkeit nicht existieren. Diese Dinge können harmlose Dinge sein, wie Lichter, Farben, Funken und Blitze (vgl. Oberbergkliniken 2020). Halluzinogene können dazu führen, dass die Wahrnehmung von Raum und Zeit verändert wird. Farben können intensiver wahrgenommen werden und feste Gegenstände erscheinen plötzlich als fließende oder wabernde Strukturen. Personen, die solche Substanzen konsumieren, erleben die Umwelt und ihr eigenes Selbst wie in einem intensiven Traum. Es kann auch der Eindruck entstehen, dass man von der Umgebung absorbiert wird und mit ihr verschmilzt. Oft wird das eigene Körpergefühl als fremd empfunden und es können tiefgreifende spirituelle Erfahrungen gemacht werden (vgl. El Attar 2021).

18

In “Enter the Void” verwendet Gaspar Noé sowohl akustische als auch optische Halluzinationen, um die Innenwelt des Protagonisten Oscar darzustellen. Eine spezifische Szene, die optische Halluzinationen zeigt, ist die Szene, in der Oscar einen Drogentrip erlebt und die Welt um ihn herum in einer Art Traumzustand dargestellt wird. In dieser Szene gibt es viele visuelle Verzerrungen und psychedelische Muster, die verwendet werden, um die Wirkung der Drogen auf den Charakter darzustellen und die emotionale Wirkung der Szene zu verstärken (Noé 2009: 06’55“-12’50”).

In der Szene, in der Oscar und seine Schwester aus dem Club rauskommen, sieht man eine Art von optischer und akustischer Halluzination (Noé 2009: 69’50“-72’00”). Eine der visuellen Techniken, die er in diesem Film verwendet, ist die Verwendung von Blitzern in verschiedenen Farben. Diese Blitzlichter sind in einigen Szenen des Films zu sehen und haben einen starken Einfluss auf das Erlebnis des Zuschauers. Sie erzeugen eine Art von Halluzinationseffekt, der dazu beiträgt, die Drogen- und Rausch-Thematik des Films zu unterstützen (Noé 2009: 45’25“-46’30”). Eine spezielle Szene, die diese Techniken hervorhebt, ist die, in der der Protagonist Oscar

durch die Straßen geht und die Zuschauer umgeben von Blitzlichtern sehen, die sich auf die Gebäude bewegen. Diese visuelle Technik kann als Beispiel für die Verwendung von optischen Halluzinationen interpretiert werden (Noé 2009: 54’43“-55’02”).

2.4.OBJEKTIVE ILLUSION

In der Wahrnehmungspsychologie wird das Phänomen, das wir beim Film als eine kontinuierliche Bewegung sehen, als “objektive Illusion” bezeichnet. Dies ist eine optische Täuschung, die sich unabhängig vom Willen des Betrachters einstellt und die Voraussetzung dafür ist, dass wir die Einzelbilder, die projiziert werden, als kontinuierliche Bewegung wahrnehmen. Ein realistisches Argument besagt, dass wir beim Film tatsächlich die Abbildung von realer Bewegung sehen, da unser Gehirn die 24 Einzelbilder verarbeitet und sie zu einer kontinuierlichen Bewegung zusammensetzt. Demnach ist es möglich, dass wir glauben, was wir sehen, und dass die Bewegung, die wir im Film sehen, tatsächlich stattgefunden hat. Statt von einer Illusion sollten wir also eher von der Fähigkeit und Kompetenz unseres Wahrnehmungsapparats sprechen, aus unvollständigen Informationen ein vollständiges Bild der Bewegung zu erstellen (vgl. Koch 2016: 37).

Es gibt zwei Arten von Argumenten, die das Konzept der “objektiven Illusion” im Film in Frage stellen. Das erste Argument besagt, dass wir beim Film tatsächlich die Abbildung von realer Bewegung sehen, da unser Gehirn die Einzelbilder verarbeitet und sie zu einer kontinuierlichen Bewegung zusammensetzt. Das zweite Argument be-

19

sagt, dass das Sehen von Bewegung im Allgemeinen, nicht nur im Film, nicht auf einer kontinuierlichen Wahrnehmung von Bewegung basiert, sondern auf der Augenbewegung und der kognitiven Synthese von Bewegung durch den Betrachter. (vgl. Koch 2016: 37-38).

3. GИУМНЭИЯНAУ

20

Die Spannung, die beim Betrachten einer visuellen Darstellung empfunden wird, entsteht durch einen neuro-elektrischen Umwandlungsprozess auf dem Weg zwischen Augennetzhaut und Hirnrinde. Licht, das von der Filmleinwand auf die Netzhaut trifft, veranlasst den Zerfall chemischer Stoffe in Photorezeptoren und erzeugt dadurch elektrochemische Impulse. Diese Impulse bilden ein Erregungsmuster, das dem äußeren Reizmuster entspricht und das durch Nervenbahnen Richtung Gehirn weitergeleitet wird. Unterwegs durchläuft das Erregungsmuster eine Vielzahl von Schaltsystemen, die es verändern und umformen, bis es schließlich das Gehirn erreicht (vgl. Mikunda 2002 : 34).

Unsere Wahrnehmung von Bewegung basiert auf dem Zusammenspiel von Reizen, die an verschiedenen Orten im Raum lokalisiert sind und in zeitlichem Abstand wahrgenommen werden. Diese Reize können als Äquivalent zu Veränderungen in der räumlichen Platzierung im Laufe der Zeit betrachtet werden. Wir nehmen Bewegung direkt wahr, wenn wir einer solchen Reizsituation ausgesetzt sind, ohne bewusst das Zusammenspiel von Zeit und Raum analysieren zu müssen (vgl. Koch 2016: 40).

Die Wahrnehmung von Bewegung ist ein komplexer Vorgang, der nicht nur durch visuelle Reize ausgelöst werden kann, sondern auch durch haptische (taktile) Reize oder akustische Reize. Beispielsweise kann die Wahrnehmung von Bewegung auf der Haut entstehen, wenn auf zwei benachbarte Punkte leichter Druck ausgeübt wird, oder wenn man ein Geräusch in einem Ohr hört, das im nächsten Augenblick in dem anderen Ohr zu hören ist. In solchen Fällen entsteht der Eindruck, dass sich die Reizquelle von einem Punkt zum anderen bewegt hat. Im Kino werden nicht nur visuelle Scheinbewegungen erzeugt, sondern auch akustische Scheinbewegungen, indem man das Geräusch von Lautsprecher zu Lautsprecher wandern lässt. Die Technik des Dolby Surround basiert auf dieser Idee. Das Kino nutzt also die Fähigkeit des menschlichen Gehirns, Scheinbewegungen wahrzunehmen, um einen holistischen Wahrnehmungsraum zu schaffen, der illusionsästhetische Qualitäten hat. (vgl. Koch 2016: 41).

21



3.1.1.3 DIE WAHRNEHMUNG VON BEWEGUNGEN

Wie funktioniert die induzierte Bewegung? Warum lässt uns der Film glauben, dass wir uns selbst bewegen, obwohl die Bewegung außerhalb unseres Körpers auf der Leinwand stattfindet? Um diese Fragen zu beantworten, ist es nützlich zu verstehen, wie unser Wahrnehmungssystem eine Bewegung erkennt. Es nutzt verschiedene Informationen von verschiedenen Sinnesorganen. Zum Beispiel das Gefühl der Verlagerung des Gleichgewichts, das Gefühl der Beschleunigung in einem fahrenden Auto oder das Gefühl einer Drehbewegung durch Signale der Gleichgewichtsorgane im Innenohr. Es gibt auch Signale von Rezeptoren in Gelenken und Sehnen, die uns bestimmte Körperbewegungen fühlen lassen. Das Gefühl von Bewegung in unserem Körper oder um uns herum ist meist ein sicheres Zeichen dafür, ob wir uns selbst bewegen oder ob es sich um die Bewegung eines anderen Objekts handelt (vgl. Mikunda 2002: 203).

Arnheim sieht den Bildrahmen im Film als Entkörperlichung der Zuschauerin, da sie keinen körperlichen Standort in der filmischen Welt hat. Diese Entkörperlichung hat jedoch paradoxerweise körperliche Auswirkungen, wie Schwindelgefühle und eine milde Form von Seekrankheit, da die Augen sich auf die bewegte Welt des Films einstellen, während der Körper des Zuschauers regungslos sitzt. Ein Beispiel dafür ist die Anfangssequenz des Films "Irréversible" von Gaspar Noé mit ihrer wild herumwirbelnden Kamera. Die Wahrnehmung der Zuschauer sagt ihnen, dass sie sich bewegen, obwohl sie sich aufgrund ihrer körperlichen Empfindungen in einer ruhigen Position befinden (vgl. Bonnemann 2019:94-95).

Unser visuelles Wahrnehmungssystem spielt eine entscheidende Rolle bei der Erkennung von Bewegungen. Alles,

was wir sehen, wird zuvor auf unserer Netzhaut abgebildet und erzeugt bestimmte optische Muster. Wenn wir Bewegungen beobachten, bewegen sich diese Lichtmuster über unsere Netzhaut. Diese Bewegungen werden als optische Fließmuster bezeichnet. Wenn wir uns selbst bewegen, ändern sich diese optischen Muster auf unserer Netzhaut (vgl. Mikunda 2002: 204).

Unsere Wahrnehmung von Bewegung hängt von den optischen Fließmustern ab. Wenn wir zum Beispiel nach außen fließende Punkte und konzentrisch anwachsende Projektionsformen sehen, interpretieren wir das als ein Anzeichen dafür, dass wir uns selbst vorwärts bewegen. Andere Fließmuster können uns jedoch andere Eindrücke von Bewegung vermitteln, wie zum Beispiel das Gefühl, hinabstürzen. Unser Bewegungsschema ist so eingerichtet, dass wir Fließmuster, die das gesamte Augenzentrum erfassen, als Anzeichen für die eigene Bewegung interpretieren. Die Möglichkeit, dass die Umwelt sich von sich aus bewegt, kommt im realen Leben jedoch nicht vor und kann daher auch nicht wahrgenommen werden (vgl. Mikunda 2002: 205).

3.2.1 KUNSTWERKE



Das Prinzip der "Hexenschaukel" besagt, dass unser Gehirn optische Fließmuster interpretiert, um Bewegungen wahrzunehmen. Wenn die Umwelt jedoch durch künstliche Mittel in Bewegung gesetzt wird, kann dies zu einer falschen Interpretation führen. Ein bekanntes Experiment dafür ist die Hexenschaukel, bei der "eine Person in einer Schaukel in einem Haus sitzt. Das Haus fängt an zu schaukeln und überschlägt sich. Die Person ist die einzige, die ruhig sitzt. Sie hat aber das Gefühl, dass sie es ist, die sich überschlägt" (Böger 2006). Obwohl der Körper keine Anzeichen von Eigenbewegung meldet, treten die Bewegungsempfindungen trotzdem auf. Dies zeigt, dass unser Gehirn die Umwelt nicht immer so wahrnimmt, wie sie tatsächlich ist, sondern wie es gelernt hat, sie wahrzunehmen (vgl. Mikunda 2002: 206). Wenn eine Szene aus einer Totale aufgenommen wird, sieht man hauptsächlich den vorbeiziehenden Hintergrund im Bild. Das erzeugt auf der Netzhaut bewegte Projektionsmuster, die einen großen Teil der Netzhautfläche bedecken. Diese Muster signalisieren dem Zuschauer, dass er sich in Bewegung befindet und führen zu besonderen Empfindungen im Bauchbereich, insbesondere Spannungen am Solarplexus. Das Solarplexus, auch als "Sonnengeflecht" bekannt, ist ein wichtiges Nervenzentrum im Bauchbereich (vgl. Mikunda 2002: 211).

In "Climax" gibt es eine spezielle Kamerafahrt, die als "Spinning Camera Shot" bekannt ist, die verwendet wird, um die Verwirrung und Desorientierung der Charaktere unter Drogen darzustellen. Die Kamera bewegt sich frei in der Turnhalle, wo die Charaktere sich in einem Rauschzustand befinden und ihre geistige Kontrolle verloren haben. Durch die rotierende Bewegung der Kamera wird die visuelle Darstellung des Rausches, den die Charaktere erleben, verstärkt und dem Zuschauer ein sogenannter "Hexenschaukel"-Effekt vermittelt. Diese Technik trägt dazu bei, die Zuschauer tiefer in die psychologische Welt der Charaktere eintauchen zu lassen und ihre Empfindungen und Erfahrungen auf eine intensivere Weise zu vermitteln (Noé 2018: 82'47"-90'10"). In dem Film "Irréversible" von Regisseur Gaspar Noé wird eine spezielle Technik der Kinematographie verwen-

det, um die visuelle Darstellung von Stress und Angst in den ersten 20 Minuten des Films zu erzeugen. Diese Methode beinhaltet die Verwendung einer schnell rotierenden Kamera, die die Charaktere Pierre und Marcus begleitet, die in einem Fetischclub nach einem bestimmten Mann suchen. Diese Technik trägt dazu bei, den Zuschauer unmittelbar in eine angespannte und bedrohliche Atmosphäre zu versetzen und die Emotionen der Charaktere in dieser Szene auf eine intensivere Weise zu vermitteln. Es unterstützt das Gefühl des Zorns und der Wut der Charaktere in diesem Club und verstärkt das Gefühl von Unsicherheit und Angst (Noé 2002: 2'55"-25'00").



3.3.3. DIE EMPFINDUNGEN

Es wird deutlich, dass die erste Filmtheorie, die von Münsterberg vertreten wird, im Gegensatz zur allgemein vorherrschenden Ansicht steht, dass der Film hauptsächlich die äußere Welt wiedergebe. Stattdessen argumentiert Münsterberg, dass der Film das Bewusstsein in die äußere Welt bringt, indem er Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Fantasie und Emotionen zeigt. Die Anordnung der Bilder im Film folgt nicht der natürlichen Reihenfolge der Ereignisse, sondern eher unseren eigenen Gedanken und Gefühlen. Dies wird auch durch die Montage zwischen verschiedenen Zeitdimensionen deutlich, die Wahrnehmungen mit Erinnerungen und Vorstellungen von zukünftigen Ereignissen verknüpfen.

Daher schlussfolgert Münsterberg, dass die Möglichkeit, geistige Fähigkeiten auf visuelle Weise darzustellen, den Film zur einzigen visuellen Kunstform mache, in der der gesamte Reichtum des inneren Lebens, einschließlich Wahrnehmungen, Gedächtnis, Phantasie, Erwartungen und Aufmerksamkeit, in äußeren Eindrücken zum Leben erweckt werden könne (vgl. Bonnemann 2019: 25).

Wenn wir uns bewusst werden, dass wir Empfindungen haben, entsteht eine Notwendigkeit, diese Empfindungen einem bestimmten Ort im Raum zuzuordnen. Die Lokalisierung von Empfindungen spielt eine zentrale Rolle in der Wahrnehmung. Diese Lokalisierung kann entweder innerhalb oder außerhalb des Körpers erfolgen und unterscheidet dabei zwischen Gemeingefühlen, wie Schmerz oder Ekel, und Sinnestätigkeiten. Die Ersteren werden innerhalb des Körpers verortet, während die Letzteren in den Raum außerhalb des Körpers platziert werden. (Delage und Aubert 1888: 1).

Wenn wir Filme anschauen, die uns emotional bewegen, setzt unser Körper unter anderem Cortisol frei. Das Hormon gilt als Stressmarker und wird hauptsächlich bei lang andauerndem Stress, dem sogenannten Distress, produziert. Der vorübergehende Anstieg des Cortisols während des Filmgenusses hat jedoch in der Regel keine unerwünschten Auswirkungen. Es sorgt vor allem dafür, dass wir aufmerksam zusehen und nicht abgelenkt oder einschlafen. Wenn wir Horrorfilme schauen, wird unser Körper auf eine Art und Weise beeinflusst, die sich von anderen Filmgenres unterscheidet. Obwohl wir wissen, dass die Filme nicht real sind und keine tatsächliche Gefahr besteht, reagiert unser Gehirn so, als ob es sich um eine tatsächliche Bedrohung handeln würde. Dies führt dazu, dass unser Körper Adrenalin ausschüttet und sich auf eine "Kampf- oder Flucht-Situation" vorbereitet, indem die Muskeln anspannen und die Herzfrequenz ansteigt. Wie stark die Reaktion ist, hängt von verschiedenen Faktoren ab, wie Alter, körperlicher Fitness und Ruhepuls. Was die psychischen Auswirkungen von Horrorfilmen angeht, reagieren Menschen sehr unterschiedlich darauf. Einige lieben sie, während andere sie unbedingt vermeiden wollen. Dies liegt daran, dass bestimmte Bereiche im Gehirn unterschiedlich aktiv sind, je nachdem ob jemand ein Horror-Liebhaber oder ein emotionaler Mensch ist. Diese Bereiche sind für die Empfindung und Verarbeitung von Schmerzen zuständig und bei Horror-Liebhhabern weniger aktiv als bei emotionalen Menschen. Kinder und emotionale oder vorbelastete Erwachsene haben Schwierigkeiten, Horrorfilme als rein visuell und nicht real einzuordnen und sehen sie daher als potentielle Realität, was ihnen Angst macht (vgl. Tischer 2019).

Wenn jemand einen Film ansieht und sich in die Schmerzen der Figuren hineinversetzt, kann das Teil des Gehirns, das Schmerz wahrnimmt, aktiv werden. Wenn die Person emotional beteiligt ist, können auch andere Teile des Gehirns aktiv werden, die die Schmerzwahrnehmung und unangenehme Empfindungen verarbeiten. Wenn die Szene im Gedächtnis gespeichert wird, ist auch das Gedächtnis beteiligt (vgl. Fehr 2015).

"Gaspar Noé betritt mit "Irréversible" diesen Weg, der vom Zuschauer einiges abverlangt und an die Grenzen des Erträglichen stoßen kann. So stellt "Irréversible" Gewalt auf extreme Weise dar: ein Kopf wird bis zur Unkenntlichkeit zerschmettert und eine Frau brutal vergewaltigt und zusammengeschlagen. Die Kamera von Noé filmt alles, wendet ihr Auge nie ab." (Runge 2012: 77). Eine Szene im Film Climax zeigt ein Kind, das von seiner Mutter, die unter dem Einfluss von LSD die Kontrolle über ihre Handlungen verloren hat, in einem Stromzimmer eingeschlossen wurde. Der Zuschauer hört die Angstschreie des Kindes, die durch die Dunkelheit im Raum und die Unfähigkeit, sich selbst zu befreien, ausgelöst werden (Noé 2018: 69'40"-71'33"). In einer anderen Szene wird die schwangere Frau einer Person, die unter dem Einfluss von LSD steht, geschlagen und misshandelt (Noé 2018: 59'25"). Diese Szenen lösen eine starke emotionale Auswirkung bei den Zuschauern aus. In dem Film "Vortex" wird der Zuschauer durch den Einsatz von zweispaltigen Bildschirmen in die Perspektive eines alten Ehepaars hineingezogen. Während die Frau an Demenz leidet, verstärkt diese Technik die Desorientierung des Zuschauers. Der aufgesplittete Blick in Vortex ist nicht bloß ein Vergnügen für die Sinne, sondern ein tragischer, in seinem Chaos geordneter Blick, der auf kongeniale Weise mit dem Unausweichlichen und Vorgeschriebenen spielt. Der Split Screen ermöglicht es, gleichzeitig an mehreren Orten anwesend zu sein und verschiedene Lebensroutinen zu bestreiten, was dem Menschen versagt bleibt. Es ist ein Albtraum des passiven Beiwohnens (vgl. Nolting 2022).



4.ТЯНАЯКАМА

Seit dem Beginn der Filmindustrie war es das Ziel vieler Regisseure, dass der Hauptcharakter des Films die Perspektive mit dem Zuschauer teilt. Der Zuschauer sollte die Emotionen, Sorgen und die Freude durch die Augen der filmischen Figur erleben. Die Kamera wird oft als Verkörperung des Bewusstseins einer anderen Person betrachtet (vgl. Schernickau 2006: 328).

In den ersten 20 Minuten des Films "Enter the Void" versucht der Regisseur, Gaspar Noé, durch die Verwendung einer Kamera aus der Perspektive des Protagonisten, eine immersive und authentische Erfahrung für das Publikum zu schaffen. Um dies zu erreichen, verwendet er ein breites Objektiv, das eine große Tiefenschärfe aufweist und die Umgebung des Charakters detailliert wiedergeben kann. Durch die Vermeidung von Zoom-Effekten, wird das Publikum in die Welt des Charakters eintauchen können, als ob sie selbst Teil davon wären (Noé 2009: 02'14"-24'15").

Die Kameraführung spielt eine wichtige Rolle in der Filmkunst. Durch die Weiterentwicklung der Aufnahmegeräte erhält der Kameramann mehr Möglichkeiten, die Kamera flexibel und schnell zu steuern. Dies hat Auswirkungen auf die Art und Weise, wie das Publikum das Geschehen auf der Leinwand wahrnimmt. Eine bewegliche und dynamische Kamera, die sich durch die filmische Welt bewegt, führt dazu, dass sich das Publikum mehr und mehr in die Handlung hineinversetzt und die Perspektive des Filmes mitverfolgt. Es fühlt sich also wie ein Teil der filmischen Welt und kann dadurch eine intensivere Erfahrung machen. (vgl. Bonnemann 2019: 50).

Die Filmindustrie hat versucht, die Filmerfahrung durch bestimmte Technologien zu verbessern, um die Zuschauer zu beeindrucken. Eine dieser Technologien war Cinerama, ein Breitwandverfahren, das visuelle und emotionale Erfahrungen ermöglichte, die mit dem Fernsehen nicht erreichbar waren. Cinerama löste bei den Zuschauern Bewegungsempfindungen aus, wie sie sonst nur bei Fahrten in einer Achterbahn oder in einem schnell sinkenden Fahrstuhl erlebt werden. Die Zuschauer hatten das Gefühl, sich tatsächlich in Bewegung zu befinden und spürten ein charakteristisches Gefühl in der Magengrube, ähnlich dem Gefühl bei einer Achterbahnfahrt. "Man sitzt in seinem Zugabteil und schaut durchs Fenster. Obwohl es der Gegenzug ist, der am Gleis daneben zu fahren beginnt, glaubt man zu spüren, dass sich der eigene Zug in die entgegengesetzte Richtung bewegt." Diese optische Bewegungstäuschung wurde durch Cinerama nachgeahmt (vgl. Mikunda 2002: 201).

34

Wenn die Kamera sich bewegt, löst sie beim Zuschauer eine kinästhetische Reaktion aus, die als "Resonanz-Effekt" bezeichnet wird. Dieser Effekt bewirkt, dass der Zuschauer die räumliche Sensation in seine Wahrnehmung einbezieht und die ihm auf der Leinwand gezeigten Bilder mit seiner eigenen realen Seherfahrung verknüpft. Das Ergebnis ist die Illusion von Bewegung (vgl. Schernickau 2006: 328).

Die Aufnahmen, die mit der Steadicam gemacht werden, haben eine Bildstabilität, die unserem menschlichen Blick ähnelt. Der menschliche Körper hat ein komplexes System von Muskeln und Sehnen, das unerwünschte Bewegungen ausgleicht und Stöße absorbiert, die unseren konzentrierten Blick beeinträchtigen könnten. Wenn man beim Gehen einen Punkt im Blickfeld fixiert, bleibt er immer im Zentrum des im Kopf entstehenden Bildes. Trotz unserer Bewegung bleibt das Bild, das wir sehen, stabil. Das Steadicam-System funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip. Außerdem kann die Steadicam im Gegensatz zu einer Kamera, die auf einem Dolly steht, Bewegungen auf allen drei Achsen ausführen. Selbst wenn es auf den Bildern

nicht sichtbar ist, bewegt sich die Steadicam auf allen Achsen, wenn auch nur leicht (vgl. Schernickau 2006: 329). Die kaum wahrnehmbaren Veränderungen der Höhe und der seitlichen Position der Kamera bringen die Kamera in einen leicht bewegten Zustand. Diese Bewegung des Bildes verleiht den Aufnahmen Leben. Erst durch eine Kamera, die mit dem Körper verbunden ist, wie es bei dem Steadicam-System der Fall ist, ist es möglich, die Bewegung des menschlichen Körpers in filmische Realität umzusetzen (vgl. Schernickau 2006: 330).

Gaspar Noé verwendet eine subjektive Kameraführung in dem Film "Enter The Void", um dem Zuschauer einen Einblick in die Perspektive des Protagonisten zu geben. Ein besonders hervorstechendes Merkmal ist der konsequente Verzicht auf sichtbare Schnitte in der Montage.

Diese hat im Film in der Regel einen elliptischen Charakter und ermöglicht sowohl die Strukturierung der Handlung auf der Zeitachse als auch im Raum. Der Regisseur beabsichtigt, die Zuschauer möglichst nah an das Gezeigte heranzuführen und die Authentizität desselben zu erhöhen. Der Film beginnt mit der Handlung und endet mit dem Tod des Protagonisten und es erscheint, als ob es nur eine einzige lange Sequenz ohne Auslassungen oder Sprünge auf der Zeitachse gäbe.

Es gibt zwar keine sichtbare Montage, aber an einigen Stellen finden Kamerabewegungen statt, die einen unsichtbaren Schnitt ermöglichen, wie zum Beispiel, als Oscar sich auf dem Weg zum Badezimmer seines Apartments an einem vollkommen dunklen Stück Wand vorbei bewegt. Um die Immersion noch weiter zu steigern, gibt es in unregelmäßigen Abständen alle paar Sekunden ein sehr schnelles und kurzes Abblenden innerhalb der Sequenz, auch hier ohne erkennbaren Schnitt. Das Abblenden simuliert das Blinzeln des Protagonisten. Diese ungewöhnliche Technik kann beim Zuschauer zunächst Irritation hervorrufen, fällt aber bereits nach wenigen Minuten kaum noch auf und wird als natürlich wahrgenommen.

35

Der Regisseur ist sich bewusst, dass eine wirklich realitätsnahe Übertragung subjektiver menschlicher Wahrnehmung in das filmische Medium schwierig zu erreichen ist und verzichtet daher auf die Nachahmung von Augenbewegungen, da diese in der Realität ruckartig und unruhig sind. Er entscheidet sich stattdessen für sanfte Kameradrehungen, um den immersiven Effekt zu erhöhen (vgl. Grimalkin 2014).

Die Steadicam wird oft verwendet, um die Perspektive von Personen darzustellen, die eine Bedrohung darstellen, wie z.B. die Perspektive eines Verfolgers. Im Gegensatz dazu wird für die Darstellung der Perspektive des Verfolgten häufig die Handkamera verwendet. Dies liegt daran, dass die Steadicam eine stabilisierte Bildaufnahme ermöglicht und ein Gefühl von Orientierung und Zielgerichtetheit vermittelt, während die Bilder der Handkamera oft unsicher und hektisch wirken und den Zuschauer dazu zwingen, sich immer wieder neu im Bild zu orientieren. Durch diesen Mangel an Orientierung wird der Zuschauer in einen Zustand versetzt, der dem Gang durch halbdunkle Räume ähnlich ist. Durch die ruckartigen Bewegungen der Kamera fehlen dem Zuschauer wichtige Bildinformationen, was einen Zustand der Unsicherheit bewirkt (vgl. Schernickau 2006: 332).

Die Kamera zeigt im Film "Irréversible" in den Szenen des Clubs die meiste Bewegung. Diese Bewegungen erzeugen einerseits ein Gefühl von Verwirrung und Unruhe beim Zuschauer und andererseits verstärken sie durch die Kombination von unscharfen Bildern und bedrückender Musik das düstere und unheimliche Ambiente des Clubs, welches ein Beispiel für eine grausame und dunkle Welt darstellt (Noé 2002: 12'47"-25'08").

Der Regisseur Gaspar Noé filmt alles mit seiner Kamera, ohne jemals wegzugehen. Es sind besonders die Kamerafahrten in dem Film "Irréversible", die das Motiv der Spirale am deutlichsten veranschaulichen: die Spirale der Gewalt wird somit auch optisch eingefangen, da je tiefer die Charaktere Marcus und Pierre in

den "Rectum" eindringen und je näher sie dem Täter kommen, desto unruhiger und unstetiger wird auch die Kamera. Die Kamera hört nie auf, zu schaukeln, zu hüpfen, zu schwanken, an Wänden abzupringen und alles auf den Kopf zu stellen. Ihre Bewegungen spiegeln das Chaos und die Gewalt der Situation und den wild außer Kontrolle geratenen Zustand der Charaktere wider (vgl. Runge 2008: 77-78).

Schwenks auf der horizontalen Achse dienen dazu, dem Zuschauer einen Überblick über den filmischen Raum zu geben oder der Bewegung von Personen oder Objekten im Raum zu folgen. Wenn die Kamera langsam schwenkt, lässt sie den Blick des Zuschauers über den Raum schweifen, betont die Kohärenz des Raums und setzt den Zuschauer in Beziehung zu ihm, sodass er ihn visuell erkunden kann. Der Raum selbst wird hier zum Gegenstand der Darstellung. In hektischen und unruhigen Schwenks, die oft mit einer Handkamera aufgenommen werden, geht es hingegen darum, die Verfassung oder Emotionen einer Person sichtbar zu machen. Beispielsweise wenn jemand sich umblickt, weil er eine Bedrohung wahrnimmt, zeichnet die Kamera diese Bewegung in einer folgenden Einstellung nach und befindet sich dann auf der Blickachse dieser Person, sodass die Unruhe oder Angst der Person für den Zuschauer auch körperlich spürbar wird (vgl. khoulouki 2009: 60).

Kamerafahrten sind eine der stärksten Techniken, um den Zuschauer in den Filmen ein Gefühl von Tiefe und Räumlichkeit zu vermitteln. Indem die Kamera sich bewegt und den Blick des Zuschauers mitnimmt, wird die Illusion erzeugt, dass sich der Zuschauer selbst im Raum bewegt. Dies führt dazu, dass der Raum plastischer und intensiver erlebt wird.

Man kann die Kamerafahrten in zwei Kategorien unterteilen: solche, die ein bestimmtes Objekt verfolgen und solche, die den Raum ohne Fokus auf ein bestimmtes Objekt durchqueren (vgl. khoulouki 2009: 65).

Es ist eine einfache und kosteneffiziente Lösung, eine Kamera auf ein fahrbares Gefährt zu montieren und

damit den Raum während der Bewegung aufzunehmen. Dies erzeugt einen beeindruckenden ästhetischen Effekt (vgl. Deeken 2006: 299). Das Travelling hat in der Filmindustrie seit jeher eine hervorgehobene Rolle. Durch seine lange Dauer fällt diese Art der Kameraeinstellung deutlich auf und bringt auch ein wichtiges Element der Bewegung in den Schauwert hinein. Es erweitert sowohl den räumlichen als auch den zeitlichen Aspekt, indem es beim Zuschauer ein Gefühl für die Dauer der Fahrt und die Geschwindigkeit des Fortbewegungsmittels erzeugt (vgl. Deeken 2006: 300). Travelling ist eine filmische Technik, bei der die Kamera sich während der Aufnahme bewegt, um einen bestimmten Blickwinkel oder eine bestimmte Perspektive einzufangen. Diese Technik ermöglicht es dem Zuschauer, sich mit dem Kamera-Standpunkt zu identifizieren und in einen Zustand der kinetischen Illusion versetzt zu werden, in dem er das Gefühl hat, Teil der Bewegung zu sein (vgl. Deeken 2006: 311).

38

Die Bewegungen der Kamera können eine Art Ausdrucksform sein. Die Kamera ist produktiv nicht nur, weil sie bestimmte Erscheinungen der Gegenstände im Filmbild hervorbringt, sondern auch, weil sie eine eigene Erscheinung hat, die durch die Art der Kameraführung entsteht. In der Regel kann man sagen, dass die Perspektive, die von einer Kamera eingenommen wird, nicht nur den Gegenständen Ausdruck verleiht, sondern auch selbst Ausdruck ist. Ein Beispiel dafür sind langsame, ruhige, tanzende, schwankende und sogar panische Kamerafahrten, die in Filmen wie Hitchcocks "Vertigo" oder "Blair Witch Project" zu finden sind und die jeweilige Stimmung des Films unterstreichen. Balázs beschreibt die Kamera als eine Art "Persönlichkeit", die sich nur durch die Art und Weise, wie sie sieht, zeigt. Er schlägt auch vor, dass die Kamera eine neue Form des Ausdrucks für das menschliche Bewusstsein schaffe, die sich von jeder bisherigen unterscheide (Bonnemann 2019: 51).

Die Idee, dass der Film nicht nur das Sichtbare, sondern auch das Sehen selbst darstellt, ist ein zentrales

Konzept in der Arbeit von Vivian Sobchack, einer renommierten Filmtheoretikerin, deren leibphänomenologische Perspektive einen großen Einfluss auf die aktuelle filmtheoretische Debatte hat. Für Sobchack ist die Tatsache, dass der Film nicht nur die Wahrnehmung, sondern auch das Wahrnehmen selbst präsentieren kann, der entscheidende Unterschied zwischen Film und Fotografie (Bonnemann 2019: 51). Der Einsatz von speziellen Kamerafahrten im Film "Climax" ermöglicht es dem Zuschauer, eine detaillierte Vorstellung von der räumlichen Struktur der Turnhalle, in der die Handlung des Films stattfindet, zu erstellen. Durch die Verwendung von Schwenks und die Kamerabewegungen, die die verschiedenen Flure und Zimmer der Turnhalle einfangen, indem die Charaktere verfolgt werden, wird die Vorstellungskraft des Zuschauers angeregt, was ihm ermöglicht, sich tiefer in die Welt des Films einzufühlen. Diese kinematografischen Techniken tragen dazu bei, die räumliche Dimension der Handlung zu verdeutlichen und die Wahrnehmung des Zuschauers von der Umgebung des Films zu intensivieren. Diese räumliche Rekonstruktion, die durch die Kamerafahrten ermöglicht wird, unterstützt darüber hinaus die Vermittlung der Atmosphäre und des emotionalen Zustands der Charaktere, die sich in dieser Umgebung befinden. Insbesondere die Verwendung von dynamischen Kamerabewegungen, die die Charaktere in ihrem Rauschzustand begleiten, trägt dazu bei, die Verwirrung und Desorientierung, die sie erleben, visuell zu verstärken und dem Zuschauer ein authentisches Erleben des Films zu ermöglichen (Noé 2018).

39

4.1. RUTKURTSSONINNAQS

Kameraführung beeinflusst nicht nur das Äußere einer Form, sondern auch ihr inneres Spannungsgefüge. Dieses Gefüge ermöglicht es dem Betrachter, die Eigenschaft einer Form zu spüren, wie die Rundheit eines Kreises oder die Schärfe eines Dreiecks. Dies ist keine subjektive Wahrnehmung, sondern ein überprüfbares Phänomen. Arnheim beschreibt, dass das Konstrukt der Spannungsstruktur in einem Kreis auf einem Ausgangspunkt in der Mitte basiert, von dem aus sich die Spannung radial nach außen ausbreitet, im Gegensatz dazu, drängt sich die Spannungsstruktur in einem Dreieck von der Grundlinie zu seiner Spitze. Diese Bewegungstendenzen der Spannungsgefüge kommen bei der sogenannten Gamma-Bewegung deutlich zum Ausdruck. Newman hat dieses Phänomen mit einer psychologischen Versuchsanordnung simuliert und gezeigt, dass die Gestalt der Figuren die Bewegung beeinflusst. Während Kreise von innen radial nach außen entstehen, wachsen Dreiecke von unten nach oben auf ihre Spitze zu. Aufgrund seiner Experimente schloss Newman, dass diese Kraftlinien in den Figuren im Ruhezustand vorhanden sind und für jede Form ein charakteristisches Spannungsgefüge ergeben, das die jeweilige Eigenart der Figur in einem bestimmten Spannungseindruck zum Ausdruck bringt. (vgl. Mikunda 2002: 105)

Der Film "Enter the Void" von Gaspar Noé verwendet eine einzigartige Spannungsstruktur, die sich auf die Verwendung von Kamerafahrten konzentriert, um die visuelle Erfahrung des Zuschauers zu intensivieren. Ein wichtiger Aspekt dieser Technik ist die Verwendung von Close-Ups und der Fokussierung auf bestimmte Objekte, wie beispielsweise das leuchtende Licht, den Becher auf dem Tisch oder das Loch im Körper des

Protagonisten Oscar, das durch einen Schuss entstanden ist. Durch die Verwendung dieser Close-Ups und der Verlagerung des Fokus auf diese spezifischen Objekte, wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die visuelle Erfahrung gelenkt und diese wird durch die Bewegung der Kamera, die sich immer wieder auf diese Objekte fokussiert, noch verstärkt (Noé 2009: 45'56").

5.FARBEN

Farben können ebenfalls verwendet werden, um Stimmungen und Atmosphären zu erzeugen. Noé verwendet oft sehr intensive und kräftige Farben, um eine lebendige und energiegeladene Stimmung zu erzeugen, während er auch subtilere Farbnuancen verwendet, um bestimmte Emotionen zu evozieren. Der Einsatz von Farben kann die Wahrnehmung von Tiefe beeinflussen. Warme Farben wie Rot erscheinen dem Betrachter näher als kühle Farben wie Blau. Je stärker eine Farbe ist, desto näher wirkt das dargestellte Objekt (vgl. Khouloki 2009: 50).

Noé verwendet Licht und Schatten effektiv, um bestimmte Gefühle zu evozieren. Dunkelheit und Schatten können beispielsweise dazu beitragen, eine gedrückte oder bedrohliche Atmosphäre zu schaffen, während Helligkeit und Licht eine helle und optimistische Stimmung erzeugen können.

5.1. Kolorbedarf

Kamerabewegungen wie Schwenks und Fahrten haben an sich keine eigenen ästhetischen Qualitäten, sondern ihre Wirkung hängt von der Art der Verwendung in der Filmsprache ab. Je nach Anordnung können sie visuelle Spannungsmuster, Reizwechsel oder die Illusion von Bewegung erzeugen.

Farbe spielt dabei eine untergeordnete Rolle in der Bildkomposition. Laut Itten (1961) bestimmen zwei Faktoren die Wirkungskraft einer Farbe: ihre Leuchtkraft und ihre Flächengröße. Großflächige, intensive Farben werden als sehr spannungsgeladen empfunden. Studien haben gezeigt, dass ihre Wirkung sogar körperlich spürbar ist und sie Auswirkungen auf den Blutdruck und andere physiologische Systeme haben und bei Neurotikern einen schockähnlichen Zustand auslösen können. Deshalb werden sie auch als Schockfarben bezeichnet und im Film häufig in psychedelischen Visionen oder emotional besonders angespannten Szenen verwendet (vgl. Mikunda 2002: 238). Die großflächigen, intensiven Farbflecken lösen eine Art von Erregung aus. Wie bereits erwähnt, kann dies bei Neurotikern einen schockartigen Zustand auslösen. Bei gesunden Menschen wirken die Farben unterschiedlich. Rot, Gelb und Orange beeinflussen das autonome Nervensystem positiv, was zu einem Anstieg des Blutdrucks und Herzschlags führen kann. Leuchtendes Blau und Grün haben hingegen eine beruhigende Wirkung und können den Blutdruck und Herzschlag senken. Die Wahrnehmung von Farben ist nicht nur subjektiv, sondern basiert auf den physiologischen Prozessen der Verarbeitung von Reizimpulsen. Dies führt dazu, dass intensive Farben eine visuelle Spannung erzeugen, die als heiß oder kalt beschrieben werden kann, je nach Farbton (vgl. Mikunda 2002: 242-243). Es gibt drei Hauptsituationen, in denen spektralreine Farben verwendet werden. Sie sollen entweder Aufmerksamkeit auf sich ziehen, expressiv wirken oder Irreales

signalisieren. Arnheim betont, dass leuchtende Farben in der Natur vorkommen. Pflanzenblüten konkurrieren miteinander, indem sie leuchtendes Rot, Gelb, Orange und Blau ausstrahlen, um die Aufmerksamkeit von Insekten auf sich zu ziehen. Aufgrund dieser Eigenschaft werden leuchtende Farben auch als Reklame- oder Signalfarben bezeichnet. Sie werden verwendet, um Waren im Supermarkt hervorzuheben und auf knallige Werbeprospekte und Plakate aufmerksam zu machen. Neonreklamen sind ein gutes Medium für spektralreine Farben, sowohl zur Werbung als auch zur Warnung. Aufgrund der ständigen Erfahrung mit leuchtenden Farben in Aufmerksamkeit erregenden Situationen werden sie in solchen Gelegenheiten auch als ästhetisch angemessen wahrgenommen. Im Film werden sie oft in Momenten der Panik und des Schocks verwendet und als angemessen empfunden (vgl. Mikunda 2002: 259).



5.2.Тоя

Die Verwendung der Farbe Rot in den Filmen von Gaspar Noé ist ein wiederkehrendes und prägnantes Element, das in nahezu allen seinen Werken zu finden ist. Diese Farbauswahl dient nicht nur als visuelle Signatur des Regisseurs, sondern hat auch eine tiefere Bedeutung und Wirkung auf das Seherlebnis. Es ist interessant zu bemerken, dass die Verwendung von Rot in Noés Filmen oft in Verbindung mit kontroversen und schockierenden Szenen steht, was die Wirkung der Farbe auf das Seherlebnis noch verstärkt. In seinen Werken, die oft eine sehr brutale und ungeschönte Darstellung von Gewalt und Sexualität enthalten, dient die Farbe Rot als Mittel, um die Intensität dieser Szenen noch weiter zu steigern und die Wirkung auf den Zuschauer zu verstärken. In "Irréversible" und "Enter the Void" verwendet Noé Rot, um die Anspannung und Gewalt in bestimmten Szenen hervorzuheben und die visuelle Erfahrung des Zuschauers zu intensivieren (Noé 2002; Noé 2009). In "Climax" wird Rot verwendet, um die Desorientierung und Verwirrung der Charaktere unter Drogen darzustellen (Noé 2018). In "Love" wird Rot verwendet, um die Leidenschaft und Sexualität der Charaktere darzustellen (Noé 2015). Durch die Verwendung von Rot in seinen Filmen hilft Noé dem Zuschauer, sich besser in die Welt des Films hineinzusetzen und die Emotionen der Charaktere tiefer zu verstehen.

Rot ist die Farbe, die am meisten auffällt und in den Vordergrund rückt. Sie eignet sich perfekt als Warn- und Signalfarbe, da sie im elektromagnetischen Spektrum nahe an Infrarotstrahlung liegt und daher oft von Wärmequellen abstrahlt. Rot wird als warme Farbe wahrgenommen. Die Farbe Rot hat eine starke Assoziation mit Leben, Aggression, Ausnahmesituationen und Gefahr, da es die Farbe des Blutes ist und oft mit Emotionen wie Liebe, Zorn und Wut in Verbindung gebracht wird. Eine Studie hat gezeigt, dass

der Aufenthalt in roten Räumen die Emotionen erhöht, insbesondere Wut und die Herzfrequenz erhöht. In Hellers Assoziationsstudie (1989) wurde Rot mit Attributen wie Liebe, Erotik, Leidenschaft, Wut, Zorn, Aggressivität, Sexualität, Hitze, Hass, Gefahr, Wärme, Energie, Impulsivität, Begierde, Verbotenem, Aufregung, Verführerischem, Kraft, Nähe, Wollust, Aktivität, Lautem, Verlockendem, Attraktivem, Lebensfreude, Unmoralischem, Dynamik und Rundem assoziiert (vgl. Breiner 2019: 92).



6. TTINHS2 DNK XISUM

Die Macht des Rhythmus in Filmen und im Alltag ist ein faszinierendes Phänomen, das die Sinne des Zuschauers anspricht und ihn emotional involviert. Ob es sich um die Wirkung einer rhythmisch mitreißenden Musik im Radio handelt, die dazu führt, dass man unbewusst mit der Fußspitze im Musikhypothese mitwippt, oder um die choreographierten Schritte und Sprünge von Fred Astaire im Kino, der Rhythmus hat die Fähigkeit, eine Verbindung zwischen Körper und Geist herzustellen. Die Verwendung von kinematographischen Mitteln, wie dem Filmschnitt, ermöglicht es Regisseuren, diesen Effekt gezielt einzusetzen und die Sequenzen auf eine Weise zu gestalten, die die Zuschauer emotional involviert und in den Rhythmus einbezieht. Diese Art der Rhythmisierung kann in allen Filmen und Genres, in denen Musik und Bewegung eine besondere Rolle spielen, als wichtiges und wirkungsvolles Mittel verwendet werden, um eine Sequenz effektiv zu gestalten und eine tiefere Verbindung zwischen Zuschauer und Film herzustellen. Empirische Studien zeigen, dass die Wahrnehmung eines äußeren Rhythmus, wie in der Musik, die Rate der inneren Abläufe beeinflussen kann. Ein schneller Rhythmus kann die inneren Rhythmen beschleunigen, aber auch verlangsamen. Dies führt zu emotionalen Empfindungen und einem Anstieg der Frequenz elektrischer Hirnaktivität, die direkte Auswirkungen auf die Aktivierungssteuerung hat (vgl. Mikunda 2002: 263-265). In dem Film "All That Jazz" von Bob Fosse wird eine weitere Variante der Rhythmisierung verwendet, bei der die Musik keine direkte Rolle spielt. Der Mechanismus in diesem Film basiert auf der visuellen Verstärkung von Bewegungen und Reizen, die durch die Choreographie und die Inszenierung erzeugt werden.

Dieser subtile Mechanismus ermöglicht es dem Zuschauer, sich von den Bewegungen und der visuellen Dynamik des Films gefangen zu nehmen und in einer Art von Trance zu versinken. Dieser Effekt wird durch die Verwendung von choreografischen Elementen und der Inszenierung erreicht und trägt dazu bei, die visuelle Erfahrung des Zuschauers zu intensivieren und ein tieferes Verständnis der Handlung und der Charaktere zu ermöglichen (vgl. Mikunda 2002: 284).

Die Faszination des Rhythmus und die Freude, die er bereitet, lässt sich durch verschiedene physiologische Mechanismen erklären. Eine davon ist die Erwartung, die entsteht, wenn ein rhythmisches Muster wiederholt wird. Der Körper lernt das Zeitmaß und erzeugt selbst rhythmische Impulse, was zu einer erhöhten Aktivierung führt. Eine weitere Variante ist der Rhythmuschnitt, bei dem die Musik keine Rolle spielt und der Rhythmus durch Bildschnitte erzeugt wird. Durch die Wiederholung des Schnittrhythmus und die Erwartung von Aktivierungsimpulsen, vereinen sich die von innen und außen ausgelösten Impulse und erzeugen die mitreißende rhythmische Empfindung (vgl. Mikunda 2002: 286).

In der Titelsequenz von „Enter the Void“ wechseln die Namen und Schriftarten schnell und kaum lesbar. Der Opening Title Designer, Tom Kan, erklärt, dass die Sequenz ein buntes und vielfältiges Universum mit viel Rhythmus widerspiegeln sollte, um das Publikum auf den Film von Gaspar vorzubereiten. Der steigende Rhythmus führt zu einer euphorischen Steigerung und die Zuschauer erleben die visuelle und auditive Überforderung, ohne dass sie die Worte lesen müssen (vgl. Ulloa 2011).

Die Faszination des pulsierenden Lichtwechsels und des rasanten Schnitts liegt in der Wirkung auf unsere Reflexe durch den extrem schnellen Wechsel der Leinwandbilder. Diese Gestaltungsstrategie des Reizwechsels ist ein Produkt der modernen Technologie und wird künstlich erzeugt. Ein Beispiel dafür ist das blinkende Blaulicht auf dem Dach eines Polizeiwagens in einem Kriminalfilm.

Auch in Fantasy-Fiction-Filmen wie Weltraumkriegen wird dieser Code häufig verwendet, um der Handlung Action zu verleihen. Pulsierender Lichtwechsel kann auch als Mittel der visuellen Gestaltung verwendet werden, um eine physische Empfindung ohne Signale von Action oder Dramatik zu erzeugen. Ein weiterer Code, der mit Reizimpulsen operiert, ist der rasante Schnitt. Er ist ein wichtiger Bestandteil der Filmmontage und kann durch sehr schnelle Einstellungswechsel eine zusätzliche Dimension hinzufügen, die die erzählte Sequenz durch Reizwechsel anheizt und der Sache "Drive" verleiht (vgl. Mikunda 2002: 176). In Filmen werden oft Geräusche und Musik verwendet, um bestimmte Gefühle beim Zuschauer auszulösen. Wenn der Ton in einem Film plötzlich lauter wird, kann dies einen Orientierungsreflex auslösen und den Zuschauer auf eine potenzielle Gefahr aufmerksam machen. Wenn der Ton jedoch zu laut ist, kann dies eine Abwehrreaktion auslösen und den Zuschauer unangenehme oder sogar schmerzhaft Emotionen verspüren lassen (vgl. Mikunda 2002: 194).

7. PERSÖNLICHE ERFAHRUNGEN.



Wenders betont, dass das Kino eine Verbindung zum Leben und zur Erfahrung haben sollte. Er kritisiert Regisseure, die nur daran interessiert sind, Geschichten zu erzählen, die sie bereits kennen und diese noch besser zu präsentieren, statt neue Erfahrungen zu sammeln und diese in ihre Filme einfließen zu lassen (vgl. Bonnemann 2019: 145).

Noé hatte aufgrund seiner eigenen Erfahrungen mit Drogen und Nachtclubs ein tiefes Verständnis dafür, wie visuelle Halluzinationen und Drogen-induzierte Zustände die Wahrnehmung und Emotionen beeinflussen können. Er hat dieses Verständnis genutzt, um die visuelle Wirkung von Halluzinationen und Drogen-induzierten Zuständen in seinen Filmen so authentisch wie möglich darzustellen.

„Ja, als ich noch jünger war, habe ich LSD genommen. Du kannst halt ganz plötzlich von einer Phase in die nächste wechseln. Den Trip genießen oder eben nicht, das ist bei Marihuana ja ähnlich. Als Teenager hatte ich Situationen, die ich lieber nicht wiederholen möchte. Wenn dein Gehirn vom Himmel in die Hölle kommt. Dazu hatte ich tatsächlich auch das Berghain als Inspiration im Kopf „Climax“ könnte genauso gut dort spielen“ (von Noé 2018, zitiert nach Krüger 2018). Die visuelle Darstellung von Drogen in Filmen ist ein komplexes Thema, das oft unzureichend dargestellt wird. Es gibt einige Filme, die versuchen, die negativen Auswirkungen von Drogen auf die Charaktere darzustellen, aber selten wird gezeigt, wie gut es sich anfühlen kann, unter Drogen zu sein. Er betont jedoch, dass seine besten Momente im Leben nicht nur auf Drogenmomente zurückzuführen sind, sondern auch auf Momente der Liebe und der Verbindung von Drogen und Liebe. Er betont auch, dass es wichtig ist, eine realistische und umfassendere Darstellung von Drogen in Filmen zu haben, die sowohl die negativen als auch die positiven Auswirkungen zeigt, um ein vollständigeres Verständnis dafür zu schaffen (Noé 2016). Gaspar Noé erklärt in einem Interview, wie er auf die Idee des Filmes „Vortex“ gekommen ist: Meine Mutter verlor vor acht Jahren ihren Verstand und

starb daran, genau wie meine Großmutter. Es ist ein magischer Prozess, dass einige der klügsten Menschen auf dem Planeten einige der Ersten sind, die ihren Verstand verlieren. Ich wollte den Film am Anfang allen Menschen widmen, die ihren Verstand verlieren, bevor sie ihr Herz verlieren (Kohn 2021).

8.ΤΙΣΑ?

Filme, als visuelles Medium, beeinflussen die Wahrnehmung des Zuschauers auf eine einzigartige Weise. Sie ermöglichen es, Geschichten und Ideen durch die Verwendung von Bildern, Bewegungen, Farben, Licht und Schattungen sowie Klängen und Musik zu erzählen. Diese visuelle Sprache hat die Fähigkeit, Emotionen und Stimmungen direkt zu transportieren und eine direkte Verbindung zum Unterbewusstsein des Zuschauers herzustellen.

Im Vergleich dazu erfordert das Lesen einer Geschichte eine aktive Interpretation des Textes durch den Leser und die anschließende Visualisierung der beschriebenen Ereignisse und Umgebungen durch den Leser selbst. Filme hingegen präsentieren die visuellen Darstellungen unmittelbar und sind oft realistisch inszeniert, was dazu führen kann, dass sie als reale Ereignisse wahrgenommen werden, und somit auf einer emotionalen Ebene ein stärkeres Erlebnis für den Zuschauer sind.

Ein Filmemacher, der diese Eigenschaft des Films besonders gut ausnutzt, ist Gaspar Noé. In seinen Werken verwendet er eine sehr expressive Bildsprache und setzt auf visuelle Elemente, um die Atmosphäre und die Emotionen der Geschichte zu vermitteln. Er verzichtet bewusst auf eine große Anzahl von Dialogen und setzt

stattdessen auf die visuelle Sprache, um die Zuschauer in die Welt seiner Filme einzubinden. Mit seiner visuellen Sprache schafft es Noé, eine intensive emotionale Wirkung auf das Publikum zu erzielen und die visuelle Sprache des Films effektiver einzusetzen, um seine künstlerischen Absichten zu vermitteln. In seinen Werken verwendet er Elemente wie Kamerabewegungen, Farben und Lichter, die ähnlich wie die realen Erlebnisse der Zuschauer sein können.

Ein bekanntes Beispiel dafür ist sein Film "Enter the Void", in dem er verschwommene Bilder verwendet, die ähnlich wie Träume sind. Dieser Effekt trägt dazu bei, dass der Zuschauer sich unbewusst in einen Traumzustand versetzt fühlt und eine Art von Rausch erlebt. Durch die Verwendung von ähnlichen visuellen Elementen wie in der Realität, kann Noé die Wahrnehmungen und das Sehen des Zuschauers täuschen und ihn in eine andere Welt eintauchen lassen.

56

Die Verwendung von Drogen kann eine Vielzahl von Auswirkungen auf das Verhalten und die Wahrnehmung einer Person haben. Eine häufige Wirkung von Drogen ist die Veränderung der Wahrnehmung von optischen und akustischen Sinnesreizen, was zu Halluzinationen führen kann. Künstler wie Noé versuchen die Erfahrungen, die durch die Verwendung von Drogen verursacht werden, darzustellen, indem sie Bilder und Arbeiten schaffen, die optische und akustische Halluzinationen nachahmen. Personen, die bereits Erfahrungen mit diesen Effekten gemacht haben, können sich schnell in diese Atmosphäre einfühlen und die Darstellungen besser nachvollziehen.

Die Effekte, wie zum Beispiel höhere Tonfrequenzen, starke Rottöne, schnell blinkende Lichter und der Hexenschaukel-Effekt, können direkte Auswirkungen auf das körperliche Empfinden des Zuschauers haben. Höhere Tonfrequenzen können zum Beispiel dazu führen, dass der Zuschauer ein Gefühl von Unbehagen oder Angst empfindet, während starke Rottöne oft mit Emotionen wie Wut oder Angst assoziiert werden. Schnell blinkende

Lichter und der Hexenschaukel-Effekt können dazu führen, dass der Zuschauer ein Gefühl von Schwindel oder Übelkeit empfindet. Die Verwendung dieser visuellen und akustischen Effekte in Filmen kann dazu beitragen, dass der Zuschauer sich in die Handlung des Films hineinversetzt und sich auf eine emotionale Ebene mit den Charakteren und der Geschichte verbindet.

Die Filme von Gaspar Noé thematisieren häufig kontroverse und provokante Themen, wie Drogenmissbrauch, Gewalt und sexuelle Belästigung oder Vergewaltigung, die oft als Tabuthemen gelten. Durch die Verwendung von spektakulären Bildern und einer nicht-chronologischen Erzählstruktur wie in dem Film "Irréversible" werden die Zuschauer in die Handlungen und Gedankenwelt der Charaktere einbezogen, wodurch sie sich stark mit den Problematiken der Charaktere auseinandersetzen müssen. Dies führt zur Schaffung einer emotionalen Verbindung zwischen Zuschauer und Charakter, die die Zuschauer in die Lage versetzt, die Gefühle der Charaktere wie Angst, Wut oder Sympathie nachzuvollziehen. Durch diese Art der Erzählstruktur beeinflussen die Filme von Gaspar Noé die Zuschauer auf einer tiefgreifenden psychischen Ebene und können zu starken emotionalen Reaktionen führen.

57

Gaspar Noé, als ein Regisseur mit persönlicher Erfahrung im Umgang mit psychedelischen Substanzen, versucht in seinen Filmen die visuelle Darstellung der Atmosphäre, die er während seiner Erfahrungen erlebt hat, zu reproduzieren. Dies ermöglicht ihm, eine authentische visuelle Sprache zu erschaffen, die einzigartig für seine Filme ist und die zu einer Art Signatur seines Stils geworden ist. Indem er diese Techniken verwendet, schafft Noé eine immersive Umgebung, die es dem Zuschauer ermöglicht, sich in die Perspektive der Charaktere und in die von ihm dargestellten Szenarien einzufühlen.

LITERATURVERZEICHNIS.9

Literatur:

Stiglegger, Marcus (2006): Ritual & Verführung: Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film, Berlin: Bertz und Fischer Verlag.

Bonnemann, Jens (2019): Filmtheorie: Eine Einführung, Berlin: J.B. Metzler Springer-Verlag (eBook).

58 Runge, Indra (2012): Zeit im Rückwärtsschritt, Stuttgart: ibidem Verlag.

Koch, Gertrud (2016): Die Wiederkehr der Illusion, Berlin: eBook Suhrkamp Verlag.

Mikunda, Christian (2002): Kino spüren: Strategien emotionaler Filmgestaltung, Wien: WUV-Universitäts Verlag.

Delage, Yves und Aubert, Hermann (1888): PHYSIOLOGISCHE STUDIEN ÜBER DIE ORIENTIERUNG, Tübingen: VERLAG DER H. LAUPP'SCHEN BUCHHANDLUNG.

Deeken, Annette (2006): Travelling - mehr als eine Kameratechnik, in: Thomas Koebner und Thomas Meder in Verbindung mit Fabienne Liptay (Hrsg.), Bildtheorie und Film, München: edition text + kritik 2006 Verlag, S. 297-315.

Schernickau, Mikro (2006): In Bewegung - der schwebende Blick der Steadicam, in: Thomas Koebner und Thomas Meder in Verbindung mit Fabienne Liptay (Hrsg.), Bildtheorie und Film, München: edition text + kritik 2006 Verlag, S. 316-334.

Khouloki, Rayd (2009): Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung, Berlin: Bertz + Fischer, Zweite, durchgesehene Auflage

Breiner, Tobias C. (2019): Farb- und Formpsychologie, Berlin: Springer Verlag.

Internetquellen:

Bergande, Wolfram (2012): Traumbild, [Online]
<http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Traumbild> [07.01.2023]

Oberbergkliniken (2020): HALLUZINATIONEN ALS PSYCHOSOMATISCHES SYMPTOM: Wenn Sinnesstörungen eine falsche Realität vermitteln, [Online]
<https://www.oberbergkliniken.de/symptome/halluzinationen> [07.01.2023]

IMDB (2002): Irreversibel, [Online]
<https://www.imdb.com/title/tt0290673/trivia?tab=tr&item=tr0688000> [13.01.2023]

El Attar, Lieljan (2021): Halluzinogene als Rauschmittel, [Online]
<https://www.tk.de/techniker/gesundheit-und-medizin/behandlungen-und-medizin/sucht/halluzinogene-rauschkittel-2015852?tkcm=ab> [15.01.2023]

Tischer, Jana (2019): Was in unserem Körper beim Schauen von Filmen passiert, [Online]
<https://www.nahaufnahmen.ch/2019/11/25/filme-und-hormone/> [25.01.2023]

60

Fehr, Thorsten (2015): Was passiert im Gehirn, wenn wir einen Horrorfilm anschauen? Und warum mögen manche Menschen das, und andere nicht?, [Online]
<https://www.dasgehirn.info/aktuell/frage-an-das-gehirn/was-passiert-im-gehirn-wenn-wir-einen-horrorfilm-anschauen> [25.01.2023]

Grimalkin (2014): Enter the Void: Ästhetik im Konzept, [Online]
<https://www.moviepilot.de/news/enter-the-void-aesthetik-im-konzept-135283> [13.01.2023]

Ulloa, Alexander (2011): A discussion with Designer TOM KAN, with additional commentary by THORSTEN FLEISCH, [Online]
<https://www.artofthetitle.com/title/enter-the-void/> [13.01.2023]

Krüger, Daniel (2018): Gaspar Noé im Interview zu „Climax“: „Das Berghain war eine Inspiration, auch wenn ich rausgefliegen bin“, [Online]
<https://www.musikexpress.de/gaspar-Noé-im-interview-zu-climax-das-berghain-war-eine-inspiration-auch-wenn-ich-rausgefliegen-bin-1162987/> [13.01.2023]

Böger, Claudia (2006): Subjekt und Eigenaktivität im Handeln Aspekte einer Theorie der subjektiven Handlungsstrukturierung bei der Synchronisation von Ereignissen, [Online]
https://www.db-thueringen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbt_derivate_00009808/chapter4.html [28.01.2023]

Noé, Gaspar (2016): Why Gaspar Noé Shoots His Movies on Drugs / Locarno 2016, [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=7KrQ9tzgiyl&t=159s> [03.01.2023]

61

Nolting, Janick (2022): Bald sind wir Gespenster, [Online]
<https://www.artechock.de/film/text/kritik/v/vortex.htm#oben> [27.01.2023]

Kohn, Eric (2021): Gaspar Noé Almost Died, Got Sober, and Made His Most Personal Film, [Online]
<https://www.indiewire.com/2021/07/gaspar-noe-almost-died-vortex-1234651945/> [22.01.2023]

Filmverzeichnis:

Noé, Gaspar (2002): Irréversible [Blu-ray], Berlin: STUDIOCANAL GmbH.

Noé, Gaspar (2009): Enter The Void [Blu-ray], Ahrensfelde: capelight pictures.

Noé, Gaspar (2015): Love [Blu-ray], München: Alamode Filmdistribution.

Noé, Gaspar (2018): Climax [Blu-ray], München: Alamode Filmdistribution.

Exposé

Der Film thematisiert die Romanze zwischen Lena und Marie, die sich an einem Tag in einer Bar treffen. Dabei beobachtet Lena unerwartet, wie Marie eine andere Person küsst. Lena erkennt nur Maries Gesicht, kann die andere Person jedoch nicht identifizieren, was bei ihr Eifersucht und Traurigkeit auslöst. Als Reaktion darauf beschließt sie, alleine durch die Stadt zu gehen und ihre gemeinsamen Erinnerungen zu überdenken.

In dem Film ist die Kamerafahrt ein wichtiger Faktor und trägt dazu bei, die Emotionen von Lena zu vermitteln. Die schwebende Kamerafahrt ist ein besonderes Element und erinnert an den Stil von Filmemacher Gaspar Noe. Diese Technik verleiht dem Film eine einzigartige Perspektive und unterstützt die Darstellung von Lenas Emotionen.

Zusätzlich werden auch die gemeinsamen Erinnerungen von Lena und Marie im Film gezeigt, aber auf eine Art, die an Träume und Desorientierung erinnert. Bilder sind verschwommen und der Ton unklar, was eine surrealistische Atmosphäre schafft und Lenas Emotionen unterstützt.

Lena und Marie treffen sich später in Maries Wohnung, wo Lena ihr offenbart, dass sie sie vor der Bar gesehen hat. Marie versucht, die Situation zu erklären, aber die Emotionen eskalieren und Marie beschließt schließlich, die Wohnung zu verlassen und zur U-Bahn-Station zu gehen, an der sie Lena zum ersten Mal gesehen hat. Hier wird die Antwort auf die Geschichte deutlich.

DAS DREHBUCH.11

Die Fiktion

by

Reza Tajiki

Contact:

Reza Tajiki

reza.tj13@gmail.com

05/02/2023

EXT. UBAHN - NIGHT

Marie sitzt auf einem Sitzplatz in der U-Bahn und starrt in die Richtung der Kamera. Sie ist tief in Gedanken versunken und blickt auf jemanden außerhalb des Kamerabereichs.

EXT. STATION - NIGHT

Lena (30) bewegt sich in der Station zum Ausgang.

EXT. BAR - NIGHT

Lena geht die Straßen entlang bis zu einer Bar. Plötzlich sieht sie Marie (30), die eine andere Person küsst.

EXT. STRASSE - NIGHT

Lena wird schockiert und anstatt zu Marie zu gehen, beschließt sie einfach von der Bar wegzulaufen.

Lena ist traurig und weißt aufgrund dieses Schocks nicht, in welche Richtung sie sich bewegen soll. Sie scheint desorientiert zu sein und plötzlich bleibt sie stehen. Sie fängt an zu weinen, weil sie überwältigt von ihren Gefühlen ist.

EXT. AUF DEM BANK - NIGHT

Lena versucht, sich auf eine Bank zu setzen und zündet eine Zigarette an, um ihre Gedanken zu sammeln und sich zu beruhigen.

INT. BAR - NIGHT

Lena und Marie genießen ihre Getränke in einer Bar.

MARIE

Du hast wirklich schöne Augen!

LENA

Wie sehen sie in deinen Augen aus?

MARIE

Tief ! so tief, dass ich mich darin

verlieren kann.

LENA

dann bist du eine Verlorene in

meinen Augen

MARIE

Jaaa !

LENA

und ist das schön?!

Marie lächelt und blickt tief in Lenas Augen.

MARIE

das schönste, was man sich

vorstellen kann !

LENA

Du bist verrückt !

Marie macht ein paar Schritte zurück und antwortet begeistert.

MARIE

Du hast mich erwischt !

Marie nimmt Lenas Hände in ihre eigenen und führt sie in einen zärtlichen innigen Tanz. Die beiden bewegen sich im Einklang und genießen jeden Moment ihrer Verbindung. Jeder Schritt und jede Bewegung scheinen ihre tiefen Ge-

fühle füreinander auszudrücken. Ihre Augen sind aufeinander gerichtet. die beiden scheinen sich in einer eigenen Welt zu verlieren. Es ist, als ob sie durch den Tanz ihre Emotionen füreinander zeigen.

Die Kamera schwebt, als ob sie selbst Teil des Tanzes wäre. Sie zeigt die Wände, das Licht und schwenkt dann zu Marie, die die Tänzer beobachtet. Die Kamera bewegt sich weiter, als ob sie sich im Takt der Musik bewegt. Wir sehen Marie wieder, die sich wieder in den Tanzbereich begibt und in voller Leidenschaft mit Lena tanzt. Die Kamera scheint sich mit ihnen zu bewegen, als ob sie Teil des Tanzes ist und jede Bewegung aufnimmt.

INT. FLUR - NIGHT

Marie und Lena gehen durch den Flur. Marie zieht Lena an die Wand und fängt sie zu küssen.

INT. TISCH - NIGHT

Marie sitzt bequem auf dem Sofa, während Lena sich auf ihren Schoß legt. Lena blickt tief in Maries Augen

Die beiden teilen einen Moment tiefer Intimität und Verbindung, während sie sich gegenseitig in die Augen schauen.

MARIE

war Tief! bin versunken!

LENA

Ich habe dich in mir gefunden.

Marie lächelt und legt ihre Hand auf Lenas Brust.

Die Kamera bewegt sich langsam von Marie und Lena weg und verlässt die Bar. Der Zuschauer bekommt einen letzten Blick auf das Paar, wie es vereint auf dem Sofa sitzt und sich in die Augen schaut. Dann schwenkt die Kamera zu den Türen hin, die aus der Bar führen, und begleitet die Zuschauer hinaus in die Nacht. Die Musik wird leiser und die Geräusche der Stadt werden lauter.

EXT. VOR DER BAR - NIGHT

Die Kamera verlässt die Bar und zeigt Lena, die an ihr vorbeigeht. Sie blickt zurück auf die Bar, wischt sich die Tränen aus den Augen und legt sich kurz am Fenster der Bar hin. Sie schließt ihre Augen und genießt die Ruhe, die sie für sich selbst braucht. Man kann sehen, wie sehr diese Begegnung sie emotional berührt hat und sie braucht Zeit, um alles zu verarbeiten.

EXT. BRÜCKE - NIGHT

LENA

Wohin gehen wir jetzt?

MARIE

Ich möchte dir die schönste Ecke

der Stadt zeigen.

Marie und Lena gehen auf eine Brücke und Marie zeigt Lena den Ausblick.

LENA

wow, Sieht wie ein Gemälde aus!

MARIE

Ich habe viele Fotos von diesem

Ausblick gemacht, aber es hat immer so gefühlt, als ob etwas fehlt. Ich

glaube, ich weiß jetzt, was fehlt.

LENA

Was denn?

Marie holt ihre Kamera heraus und fotografiert Lena.

MARIE

jetzt sieht es schöner aus !

LENA lass mich sehen.

Marie zeigt Lena das Bild.

EXT. AUF DER BRÜCKE - NIGHT

Die Kamera folgt Lena, als sie an der anderen Seite der Brücke vorbei geht.

Lena schaut den Ausblick an, während sie tief in Gedanken versunken ist.

Lena zündet eine Zigarette an

(Das beleuchtete Fenster einer Wohnung wird von der Kamera gezeigt.)

INT. WOHNUNG - NIGHT

Marie spielt Musik ab und geht zu Lena, die auf dem Sofa sitzt. Sie sammelt

ihre Haare und beginnt zu tanzen. Sie greift Lenas Hand und gemeinsam gehen

sie ins Schlafzimmer.

Marie und Lena legen sich auf das Bett und küssen sich gegenseitig.

(die Kamera bewegt sich zu der Wohnungstür)

die Tür wird geöffnet. Lena kommt in die Wohnung rein.

sie zieht ihre Jacke ab und geht zu Marie, die am Tisch sitzt.

LENA

ich habe dich vor der Bar gesehen !

Marie ignoriert.

LENA

willst du nicht antworten?

Marie blickt Lena direkt in die Augen. Marie schweigt. Nach einem kurzen

74 Moment des Zögerns beschließt Lena, die Wohnung zu verlassen.

Marie blickt sich im Raum um und versinkt in tiefe Gedanken.

und macht sich auf den Weg.

Die Kamera bewegt sich langsam zum Tisch und zeigt die letzte Seite eines

Drehbuches, in dem beschrieben wird, wie Lena die Wohnung verlässt.

EXT. UBAHN - NIGHT

Marie sitzt auf einem Sitzplatz in der U-Bahn und starrt in die Richtung

der Kamera. Sie ist tief in Gedanken versunken und blickt auf jemanden

außerhalb des Kamerabereichs.

Die U-Bahn hält an einer Station und Marie entscheidet sich aus zusteigen.

MARIE (LÄCHELT)

Hi, ich bin Marie.

LENA

Hi.

MARIE (FREUNDLICH)

Würde es dir etwas ausmachen, mich

jetzt gleich in einer Bar zu begleiten? Ich dachte, wir könnten einen Drink 75

zusammen nehmen.

LENA (ZÖGERND)

Wann denn?

MARIE (ENTSCHLOSSEN)

Wie wäre es jetzt gleich?

EXT. BAR - NIGHT

LENA

Okay, also erzähl mir mal, was
machst du eigentlich, Marie?

MARIE

Ich schreibe Geschichten und
Drehbücher.

LENA

Über was hast du in deinem letzten
Drehbuch geschrieben?

MARIE

über die Liebe zwischen Zwei
Personen.

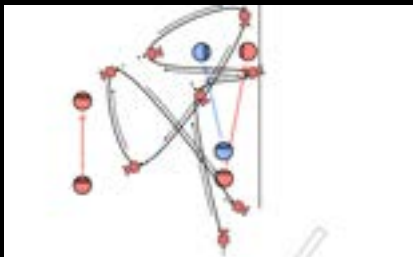
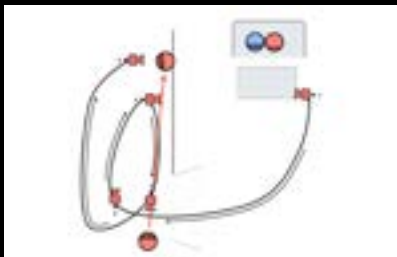
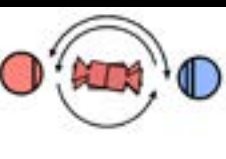
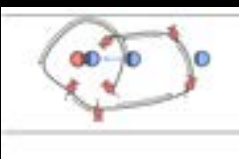
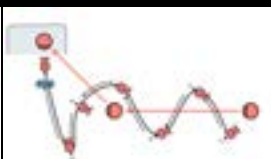
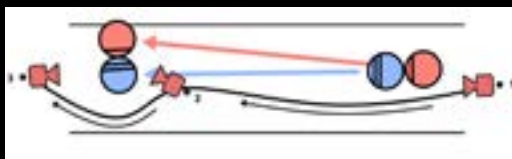
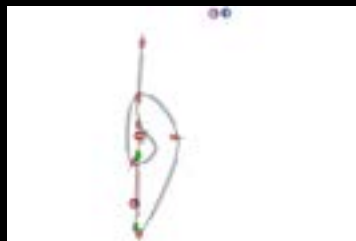
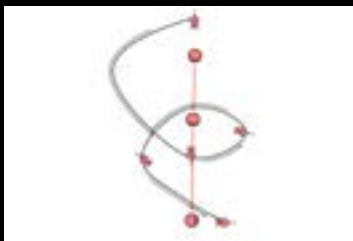
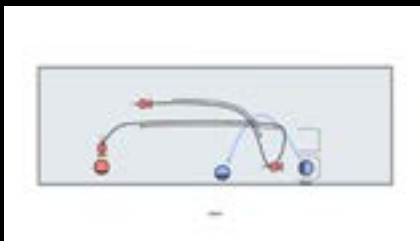
LENA

wer ist die Hauptfigur deiner
Geschichte ?

MARIE

Du !

THE END



PRODUCTIONPLAN.1

Drehplan		
	Mittwoch 8.2.2023	Donnerstag 9.2.2023
18:00 Uhr		Minimal Bar - Rigaer Str. 31, 10247 Berlin
19:00 Uhr		
20:00 Uhr	Station - Unterführung direkt am ICC	Auf der Brücke - Wallstraße 90, 10179 Berlin
21:00 Uhr	Vor der Bar - Arndtstraße 25, 10965 Berlin	Ubahn - Spittelmarkt
22:00 Uhr	In der Bar - Nostitzstraße 38, 10961 Berlin	Wohnung - Reichenberger Straße 35-36Berlin 10999
23:00 Uhr		
00:00 Uhr		

Vorbereitung

Am 04.02.2023 (Samstag), besuchte ich gemeinsam mit einem Freund die Orte, die ich für das Drehen ausgewählt hatte. Zuerst ging ich zu einer Bar namens “Zaher’s Lounge” in Mehringdamm, um den passenden Ort zu finden und den Besitzer nach der Genehmigung zu fragen. Der Besitzer war sehr freundlich und ich konnte den gewünschten Tisch für Mittwoch, den 08.02.2023 um 22 Uhr reservieren. Anschließend fuhren wir zur U-Bahn-Station Spittelmarkt, an der eine Szene in der Bahn und eine andere Szene auf der Brücke gedreht werden sollten. Von dort aus fuhren wir weiter zu einer Bar in Friedrichshain (Minimal Bar). Auch hier fragte ich den Besitzer, ob ich ein paar kleine Szenen für meine Bachelorarbeit drehen dürfte. Zunächst sagte er, dass ich die Anfrage per E-Mail mit den Details (Zeitraum, Ort, etc.) senden müsse und dass es so spontan nicht möglich sei. Ich erklärte ihm, dass wir keine große Gruppe sind (maximal 4 Personen), dass keine Absperrung in seiner Bar notwendig ist, dass die Gäste in der Bar nicht gestört werden und dass ich die Szene nur mit meinem Handy und gegebenenfalls mit einem Ton-Gerät aufnehme. Zum Glück überzeugte ich den Besitzer und ich durfte die Szene am Donnerstag, den 09.02.2023 in seiner Bar aufnehmen. Am 06.02.2022 (Montag) traf ich mich mit Eveliene und Angelina, den beiden Schauspielerinnen. Ziel unseres Treffens war es, Dialoge zu üben und uns für den bevorstehenden Drehtag vorzubereiten. Das Üben verlief erfolgreich und wir fühlten uns bereit für den anstehenden Dreh. Ich habe am Donnerstag, den 09.02.2023, für die Drehszene in der Wohnung eine Wohnung in Kreuzberg bei Airbnb für eine Nacht gemietet. Da ich schnell und flexibel zu den Drehorten reisen wollte, habe ich für die beiden Drehtage auch ein Auto gemietet. Ein Freund hat mich an diesen Tagen begleitet und mich bei Bedarf unterstützt, indem er beispielsweise das Ton-Gerät halten oder das Auto fahren konnte.

Drehtag 1 (08.02.2023)

Am Mittwoch, den 08.02.2023 um 18 Uhr trafen wir uns mit den Schauspielerinnen Eveliene und Angelina in Moabit. Wir fuhren dann mit dem Auto in Richtung Zentraler Omnibusbahnhof Berlin (ZOB) und drehten die erste Szene in einer Unterführung am Messedamm. Leider war Eveliene an diesem Tag erkältet und das Wetter war unangenehm kalt mit einer Temperatur von minus fünf Grad. Daher baten Eveliene und Angelina nach 45 Minuten Drehen um eine Pause und darum, die nächsten Szenen im Innenraum zu drehen.

In der Folge fuhren wir zur "Zaher" Bar. Da wir früher als geplant dort ankamen, war unser Tisch besetzt, aber die Gäste, die an unserem gewünschten Tisch saßen, waren sehr freundlich und räumten den Tisch für uns. Nach dem Drehen der Szene in der Bar gingen wir zum Abendessen. Während des Essens sagte Angelina, dass sie Eveliene in der nächsten Szene, die vor der Bar gedreht werden sollte, nicht küssen kann, weil sie sonst ebenfalls erkältet werden würde. Ich schlug Angelina vor, dass es kein Problem sei und ich die Szene aus einem anderen Kamerawinkel drehen könne, ohne dass sie Eveliene küssen müsse.

Nach dem Abendessen drehten wir die letzte Szene vom ersten Drehtag vor einer anderen Bar in Mehringdamm.

Leider war ich mit dem Verlauf des ersten Drehtages nicht zufrieden, da alles nicht so ablief wie geplant und vorgestellt. Eveliene war erkältet und ich wollte nicht, dass es ihr noch schlechter geht. Zudem war das Wetter sehr kalt und wir mussten die Aufnahmen schnell drehen, was sich auf die Qualität der Aufnahmen ausgewirkt hat. Daher überlegte ich, ein neues Szenario zu schreiben und die Teilnahme von Eveliene und Angelina abzusagen. Am nächsten Tag informierte ich die beiden, dass ich die Dreharbeiten absagen möchte. Eveliene meinte, dass es ihr heute besser geht und Angelina zeigte weiterhin Interesse an den Dre-

harbeiten. Daher entschied ich mich, nicht abzusagen, wenn die beiden bereit waren, weiterzumachen. Ich dachte, dass ich aus den gegebenen Umständen das Beste machen sollte.

Drehtag 2 (09.02.2023)

Am Donnerstag, den 09.02.2023 begannen wir unsere Dreharbeiten mit einem klaren Ziel im Sinn: Effizienz. Da ich wusste, dass es weiterhin kalt sein würde und ich nicht wollte, dass die Schauspielerinnen, insbesondere Eveline, die noch erkältet war, müde werden, habe ich mich entschieden, die Szenen möglichst schnell zu drehen. Um Zeit zu sparen, habe ich die meisten Aufnahmen nur einmal gemacht, was selbstverständlich die Qualität der Arbeit beeinträchtigte, aber ich musste den Prozess effizient bewältigen.

Um Angelinas Gesundheit zu schonen, habe ich auch die Kuss- und intime Szenen geändert, um zu vermeiden, dass Angelina ebenfalls krank wird. Die erste Station unseres Drehtages war die „Minimal“ Bar. Zu unserem Glück war die Bar nicht so voll und wir konnten die Szenen dort reibungslos und schnell drehen. Anschließend führte uns unser Weg zur U-Bahn-Station Spittelmarkt und danach auf die Brücke am Spittelmarkt, die ebenfalls problemlos und schnell gedreht wurde. Zum Abschluss des Tages drehten wir die letzte Szene in einer Wohnung in Kreuzberg und nahmen noch einmal alle Dialoge als Sicherheit auf.

14. VISUELLES KONZEPT

Die Form folgt dem Inhalt

Inhalt

In dem Film, in dem Marie ein Drehbuch schreibt, übernimmt die Kamera die Rolle ihrer Gedanken. Der Film beginnt mit einer Szene in einer U-Bahn, in der Marie tief in Gedanken versunken ist und aus dem Fenster schaut. Die Zuschauer erleben dann eine Geschichte aus der Perspektive von Lena, die Marie zum ersten Mal in der U-Bahn trifft. Das gesamte Geschehen, das die Zuschauer sehen, spielt sich innerhalb von Maries Gedanken ab.

Als die Zuschauer zu der Szene in der Wohnung gelangen, wird ihnen klar, dass alles, was sie bis dahin gesehen haben, nur eine Fiktion von Marie ist. In der finalen Szene in der Bar wird für die Zuschauer klar, dass Marie, als sie zum ersten Mal mit Lena in der U-Bahn zusammentraf, sich und Lena als Figuren in ihrer Geschichte identifizieren konnte. Diese Erkenntnis wird durch ihre Emotionen und ihre tiefe Verbindung zu Lena unterstrichen. Es wird deutlich, dass Marie sich in Lena verliebt hat, und dass diese Emotionen ein wesentlicher Bestandteil ihrer Geschichte sind.

Dieser Film zeigt, wie die Kamera die Gedanken und Fantasien einer Person einfangen und darstellen kann und wie ein einziges Ereignis eine ganze Geschichte inspirieren kann.

Form

Ich habe die in dem schriftlichen Teil ausgearbeiteten Thesen genutzt, um sie in Form meines Films umzusetzen. Da der Inhalt des Films sich um Fiktion und Phantasie dreht, habe ich versucht, die Form des Films so zu gestalten, dass sie den Inhalt unterstützt. Dies war ein wichtiger Schritt, um die Thesen in einer anschaulichen und eindrucksvollen Weise zu präsentieren. Durch die Verbindung von Form und Inhalt wird es möglich, die Botschaft des Films auf eine besonders überzeugende Art und Weise zu vermitteln.

Da der gesamte Film die Fiktion und Phantasie einer Person darstellt, habe ich mich dafür entschieden, schwebende Kamerafahrten zu verwenden, um die Desorientierung in den Gedanken dieser Person zu zeigen. Unsere Gedanken sind niemals klar und deutlich, daher war es mir wichtig, auch die Bilder und den Ton entsprechend unklarer zu gestalten. Dies habe ich erreicht, indem ich verschwommene Bilder und undeutlich hörbaren Ton verwendet habe. Durch diese Techniken konnte ich die Verwirrung und Unklarheit innerhalb des Films hervorheben und den Zuschauer auf eine Reise durch die Gedankenwelt der Hauptfigur mitnehmen. Auf diese Weise kann das Publikum ein besseres Verständnis dafür entwickeln, wie sich die Figur fühlt und was in ihr vorgeht.

Weil die Kamerafahrt ein wichtiger Aspekt für mich war, habe ich bei der Wahl der Ausrüstung besonderes Augenmerk darauf gelegt, möglichst leichte Geräte zu verwenden, damit ich sie einfacher mobilisieren und bewegen kann. Um die Bewegungen, die ich wollte, umsetzen zu können, habe ich mich schließlich dafür entschieden, den gesamten Film mit einer Handykamera und einem Gimbal zu drehen. Dieses Setup ermöglicht es mir, mich vollständig auf die Kamerabewegungen und -drehungen zu konzentrieren und die gewünschten Bewegungen genau zu steuern. Die Verwendung des Handys und des Gimbals hat sich als

sehr praktisch erwiesen, da ich damit die nötige Bewegungsfreiheit hatte, um die gewünschten Szenen aufzunehmen. Darüber hinaus habe ich so auch eine hohe Flexibilität und Mobilität bei den Dreharbeiten erreicht, was die Umsetzung meiner Visionen erheblich erleichtert hat.

Um eine flüssige Übergabe von einer Szene zur nächsten zu garantieren, habe ich beschlossen, schwarze Pausen einzufügen. Diese schwarzen Pausen sollen dem natürlichen Augenblick eines Menschen ähneln, wenn er von einer Sache zur nächsten schaut. Diese Technik soll verhindern, dass die Zuschauer abgelenkt oder gestört werden und sie in die Geschichte eintauchen können.

THE END.