



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Rauschdarstellungen im Spielfilm“

Verfasserin

Evgenija Gutjahr

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film-, und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung.....	1
1 Der Rausch und seine Darstellbarkeit im Film.....	5
1.1 Der Rauschzustand als Erlebnis.....	5
1.2 Schwierigkeiten der Visualisierung.....	9
2 Filmanalytische Betrachtung der Rauschdarstellungen im Film...	12
2.1 Filmauswahl	12
2.2 Vorgehensweise	14
2.3 Filmanalyse.....	18
2.3.1 Requiem for a Dream	18
2.3.2 Trainspotting.....	25
2.3.3 Fear and Loathing in Las Vegas.....	29
2.3.4 Enter the Void	33
2.3.5 Spun.....	36
2.4 Zusammenfassung der Filmanalyse	40
2.4.1 Stilistische Gestaltung der Rauschszenen.....	40
2.4.2 Narrative Gestaltung der Rauschszenen	48
3 Besprechung der Ergebnisse.....	56
3.1 Subjektivierungstechniken.....	57
3.2 Markierungen der Transition in eine andere Wirklichkeitsebene.	68
3.3 Der Verfremdungseffekt	82
3.4 Konventionen der Rauschdarstellung.....	87
4 Resümee	94
Anhang	101

Literaturverzeichnis

Filmographie

EINLEITUNG

Schon im frühen Kino war man daran interessiert, mentale innere Vorgänge für die Zuschauer zu visualisieren und mit den Mitteln des Films darzustellen. Die Filmemacher hatten dadurch in den Anfangsjahren des Films die Möglichkeit, wunderbare und phantastische Bildwelten auf die Leinwand zu bringen und mit filmischen Mitteln zu experimentieren. Es war sehr reizvoll Phantasien, Träume und vor allem auch Rauscherlebnisse darzustellen, da man so die Grenzen dieses neuen Mediums austesten konnte und die Möglichkeit hatte, dem Publikum unvorstellbare und nie dagewesene Bilder zu präsentieren. Einer der ersten Filme war der 30-sekündige Film *Opium Joint* (auch *Chinese Opium Den* oder *Opium Smokers*) von W.K. Laurie Dickson aus dem Jahre 1894.¹ Dieser Film handelt von einem Opiumtraum und besitzt Trickeffekte, um diesen zu visualisieren. Es folgten viele weitere Filme, die sich auch explizit mit dem Drogenrausch und seiner Darstellung beschäftigten, beispielsweise *Un Horrible Cauchemar* (Ferdinand Zecca, 1901), *The Visions of an Opium Smoker* (J. H. Martin, 1905), *Opiumsdrömmen* (Holger-Madsen, 1914) und *Morfinisten* (Louis von Kohl, 1911).²

Neben den Filmemachern wandten sich auch die Filmtheoretiker sehr früh den Darstellungsmöglichkeiten des Films thematisch zu und erkannten das Potential des Films zur Darstellung von mentalen inneren Vorgängen. So schrieb einer der frühesten Filmtheoretiker, Hugo Münsterberg, 1916 folgendes:

»Aber das Spiel von Gedächtnis und Phantasie kann in der Kunst des Films eine noch reichere Bedeutung haben. Die Leinwand kann nicht nur das produzieren, woran wir uns erinnern oder was wir uns vorstellen, sondern auch das, was im Bewusstsein der Spielfiguren vorgeht. [...] Geradeso, wie wir den Erinnerungen des Helden folgen können, vermögen wir seine Phantasien zu teilen.«³

¹ Vgl. Jack Stevenson: Highway to Hell, in: Jack Stevenson (Hg.): *Addicted. The Myth and Menace of Drugs in Film*, London 2000, S.11-62, hier S.12.

² Vgl. Michael Starks: *Cocaine Fiends and Reefer Madness. An Illustrated History of Drugs in the Movies*, New York u. a. 1982, S.13ff.

³ Hugo Münsterberg: *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*, Wien 1996, zit. n. Matthias Brütsch: *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Zürich 2011, S.95.

Es war sehr reizvoll etwas auf der Leinwand darzustellen was intim und allen anderen Menschen verwehrt blieb; die subjektive Wahrnehmung. Als Zuschauer bekam man somit Einblicke in ein bis dato schwer darstellbares Terrain.

Der Filmwissenschaftler Béla Balázs hat 1930 in einem Aufsatz erste Ansatzpunkte für die Umsetzung dieser subjektiven Wahrnehmung mit Hilfe der filmischen Möglichkeiten aufgezeigt:

»die Kamera hat viele rein optisch-technische Mittel, um die konkrete Gegenständlichkeit des Motivs in eine subjektive Vision zu verwandeln. Überblendung, Zeitlupe, Zeitraffer, Softfocus, Schleier, Zerrlinse, Trickaufnahmen usw. und alle Wunder der Schüfftanschen Spiegeltechnik. Solche Trickbilder zeigen nicht nur den Gegenstand, sondern auch die Verwandlung seiner Gestalt in unserem Geiste.«⁴

Balázs möchte uns hier erkenntlich machen, dass Filme die inneren Vorstellungswelten und subjektiven Wahrnehmungen der Filmfiguren durch filmische Techniken wie Zeitlupe, Zeitraffer und Trickaufnahmen den Zuschauern nahe bringen und visualisieren können. Mit filmischen Mitteln lässt sich die subjektive Wahrnehmung der Figuren für die Zuschauer sichtbar und erlebbar machen.

An dieser filmwissenschaftlichen Thematik möchte ich mit meiner Diplomarbeit anknüpfen. Als Untersuchungsgegenstand wähle ich dabei die Darstellung von Rauschzuständen im Spielfilm. Meine Wahl des Themas entstand durch die Frage, welche Filme bei mir einen bedeutenden Eindruck nach der Rezeption hinterlassen haben. Dabei erinnerte ich mich an Filme wie *Requiem for a Dream*, *Trainspotting* und *Spun*, die sich alle primär um das Thema Drogen drehen und stilistisch interessant und kunstvoll gestaltet sind. Für die Zuschauer ist es sehr reizvoll einen veränderten Bewusstseinszustand visualisiert zu bekommen und diesen auch (bestenfalls) mitzuerleben. Die Visualisierung von einem Drogenrausch finde ich dabei besonders spannend, da es sich um ein gesellschaftliches Tabuthema handelt. Interessant ist für mich vor allem die filmästhetische Aufarbeitung dieser Thematik und

⁴ Béla Balázs: *Schriften zum Film. Bd.2: »Der Geist des Films«, Artikel und Aufsätze 1926-1931*, Berlin 1984, zit. n. Brütsch: Traumbühne Kino, S.101.

die Frage, welche formalen Mittel zur Darstellung verwendet und wie Rauschzustände erzählt werden, so dass die Zuschauer einen Einblick in einen Drogentrip erhalten und diesen miterleben können.

Nach ersten Recherchen scheint das Thema wenig filmwissenschaftlich behandelt worden zu sein. Es gibt einige Bücher, die sich mit dem Thema "Drogenfilm" chronologisch und filmgeschichtlich auseinandersetzen, jedoch spielt die Filmästhetik in diesen Publikationen keine erhebliche Rolle. Ebenso existieren zu dem Drogenfilm einige Diplomarbeiten, die ihren Forschungsschwerpunkt allerdings auf andere Aspekte legen.⁵ Hier sehe ich filmwissenschaftlichen Forschungsbedarf und möchte an diesem Punkt meine Thematik ansiedeln. Dabei sind für mich vor allem die Filme interessant, die den Rauschzustand aus der Sicht des Protagonisten für den Rezipienten veranschaulichen. Der Filmemacher muss dem Zuschauer den Rauschzustand mit den Möglichkeiten des Films erklären bzw. näherbringen und ihm das Gefühl vermitteln, diesen zu erleben. Hierbei muss er sich einer gewissen Ästhetik bedienen, die vom Zuschauer anerkannt und verstanden wird. Somit ergeben sich Darstellungskonventionen, die von den Zuschauern zur Darstellung von Rauschzuständen verstanden und akzeptiert werden. Diese gilt es in der vorliegenden Arbeit durch die Filmanalyse zu bestimmen.

Zur Behandlung dieser Thematik habe ich mir Forschungsfragen überlegt, die im Verlauf der Arbeit beantwortet werden sollen. Dabei ist meine zentrale Forschungsfrage ***Wie werden Rauschzustände im Spielfilm dargestellt?*** in drei weitere und weniger umfangreiche Forschungsfragen aufgeteilt: ***Was ist typisch für die Darstellung vom Drogenrausch im Spielfilm? Welche stilistischen und narrativen Techniken kommen bei der Rauschdarstellung zum Einsatz? Und wie werden die Rauschszenen markiert?***

In meiner Arbeit beschäftige ich mich zuerst mit dem Rausch als ein Erlebnis und mit den Schwierigkeiten seiner Darstellbarkeit im Spielfilm. Dieses Kapitel dient somit als Grundlage für die darauffolgende filmanalytische Betrachtung des

⁵ Mir bekannte Diplomarbeiten sind: Micha Maria Meixner: *Die Darstellung und Gestaltung der Drogenproblematik in audio-visuellen Medien*, Dipl., Universität Wien 2002 / Stefan Grampelhuber: *Eine Präventive Versuchung? Das „Drug Cinema“ im Spannungsfeld von Abschreckung, Faszination und Verführung inkl. einer empirischen Untersuchung zur Wirkung der inhaltlichen und formalen Ästhetik von Rausch-Darstellungen in Spielfilmen*, Dipl., Universität Wien 2006.

Rauschzustands anhand der fünf Filme *Requiem for a Dream*, *Trainspotting*, *Fear and Loathing in Las Vegas*, *Enter the Void* und *Spun*, worauf eine Zusammenfassung der Filmanalyse folgt. Anschließend stelle ich anhand der erlangten Ergebnisse Thesen auf, die ich im weiteren Verlauf der Arbeit filmtheoretisch besprechen werde.

Bei der Filmauswahl für die Analyse habe ich mich auf fünf Filme aus den letzten 20 Jahren und somit auf den Zeitraum von 1994-2014 beschränkt. Diese Entscheidung hatte vorwiegend zwei Gründe. Zum einen handelt es sich bei den ausgewählten Filmen um jene, welche mich beeindruckt und mitgerissen haben und die ich als einzigartig betrachte. Diese Filme gaben mir die Intention dieses Thema zu bearbeiten. Zum anderen kann ich den historischen und kulturellen Kontext der Filme aus diesem Zeitraum einschätzen und habe auch einen persönlichen Bezug zu diesem. Obwohl ich keine filmgeschichtliche Klärung der Thematik anstrebe, ist der historische Kontext bei der Analyse von Filmen recht wichtig. Laut dem neoformalistischen Ansatz kann »ein Film niemals als abstraktes Objekt außerhalb eines historischen Kontextes betrachtet werden.«⁶ Denn dieser historische Kontext bietet uns bei der filmästhetischen Analyse Ansatzpunkte, welche Normen erfüllt werden und welche Abweichungen und Innovationen vorkommen. Aufgrund dessen lassen sich weitere filmtheoretische Überlegungen zu der Analyse formulieren. Ebenfalls habe ich die Auswahl der Filme und der Rauschdarstellungen so getroffen, dass der Drogentrip aus der Innenperspektive der Protagonisten für den Zuschauer veranschaulicht wird.

⁶ Kristin Thompson: Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden, in: *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 4/1, 1995, S.23-62, hier S.40.

1 DER RAUSCH UND SEINE DARSTELLBARKEIT IM FILM

1.1 DER RAUSCHZUSTAND ALS ERLEBNIS

Der Rausch ist ein »chemisch induzierter virtueller Bewegungszustand vom Hier in das Dort, eine Art Koordinationstransformation des Erlebens«, der ein wichtiger Bestandteil der heutigen Gesellschaft ist.⁷ Es ist also ein Zustand, der unter anderem durch Drogen bewirkt wird und eine Differenzerfahrung darstellt. Im Rausch nimmt der Mensch seine Umwelt anders wahr und überschreitet gewissermaßen sinnliche Grenzen. Das Denken und Fühlen verändern sich während des Rauschzustands. Die Veränderung der Wahrnehmung findet auf drei Ebenen des Bewusstseins statt:

»1. Verfeinerung und Steigerung der sinnlichen Wahrnehmung oder Reizempfindung zu betörenden Synästhesien; 2. Konfusion der Anschauungsformen von Raum und Zeit, deren Gefüge ins Wanken gerät und zu einem unperspektivierten Kontinuum verschmilzt; 3. Außer-Kraft-Setzen der Verstandesbegriffe [...]. Ihre Wahrheit bewährt sich in einem fundamentalen Wandel der Optik, deren veränderte Perspektiven Leitbahnen für den Entwurf einer neuen Welt-Ansicht erschließen.«⁸

Es findet somit zum einen eine veränderte Reizempfindung und Intensität der sinnlichen Wahrnehmung statt, so dass Farben, Formen und Töne anders wahrgenommen werden und dabei Synästhesien entstehen können. Zum anderen ist die Konstruktion von Raum und Zeit verändert. Es kann zu einem beschleunigten oder auch verlangsamten Zeitgefühl kommen und physikalische Räume werden vom Berauschten anders wahrgenommen. Zusätzlich ändert sich das rationale Verständnis, da dieses durch »symbolische Bildfolgen und Assoziationsketten« verdrängt wird.⁹ Abstrakte Sachverhalte werden gegenständlich-konkret und das »Begreifen und Verstehen funktioniert nicht mehr über logisch definierte Schlußfolgerungen, [...]

⁷ Felix Tretter: Rausch und Wirklichkeit, in: Matthias Kaufmann (Hg.): *Wahn und Wirklichkeit – Multiple Realitäten. Der Streit um ein Fundament der Erkenntnis*, Frankfurt 2003, S. 227-254, hier S. 228.

⁸ Jürgen Söring: Provozierte „Gewalt“-Zur Poetologie des Drogenrausches. In: *Arcadia: Zeitschrift für vergleichende Literaturwissenschaft*, 28/2, 1993, zit. n. Brigitte Marschall: *Die Droge und ihr Double. Zur Theatralität anderer Bewußtseinszustände*, Köln u. a. 2000, S.6.

⁹ Marshall: *Die Droge und ihr Double*, S.39.

[sondern] alogisch [und] diskontinuierlich im Totalerlebnis«. ¹⁰ Die Veränderung der Wahrnehmung im Rausch ist demnach ein umfassendes Phänomen und betrifft viele Bereiche des Bewusstseins.

Verschiedene wissenschaftliche Disziplinen setzen sich mit dem Rausch als Zustand auseinander und entwickeln unterschiedliche Konstruktionen. ¹¹ Unter anderem befassen sich die Medizin und die Psychologie mit diesem besonderen Zustand. Im Bereich der Medizin behandelt die Fachdisziplin Psychiatrie die Thematik und interessiert sich dabei vor allem für die biologischen und neuralen Prozesse einer drogeninduzierten Bewusstseinsveränderung und konstruiert den Rausch zum einen als eine »toxikologische Vergiftungserscheinung« und zum anderen als »Störung des Verhaltens und der Psyche (des Bewusstseins, der kognitiven Funktionen, der Wahrnehmung, des Affektes)«. ¹² Im Wissenschaftsbereich Psychologie beschäftigt sich vor allem der Teilbereich der Transpersonalen Psychologie, in dem veränderte Bewusstseinszustände behandelt werden, mit dem Rauschzustand. Dabei wird der Rausch als ein besonderer Zustand des Bewusstseins angesehen und mit Zuständen wie Traum, Trance, Meditation, Hypnose und Extase in Verbindung gebracht. ¹³ Diese Zustände zeichnen sich durch eine Differenzerfahrung aus; denn gegenüber dem normalen Bewusstsein findet bei den besonderen Bewusstseinszuständen eine Veränderung der Bedeutung des Ich-Bewusstseins statt. ¹⁴ Letztendlich beschäftigt sich auch die Kulturwissenschaft mit der Thematik des Rausches. Kulturwissenschaftlich wird der Rausch als eine anthropologische Kontante gesehen. ¹⁵ Es existiert ein menschliches Bedürfnis nach Rausch und einer Veränderung des Bewusstseins. Einige Autoren sprechen auch von einem vierten menschlichen

¹⁰ Ebd., S. 39.

¹¹ Vgl. Svenja Korte: *Rauschkonstruktionen. Eine qualitative Interviewstudie zur Konstruktion von Drogenrauschwirklichkeit*, Wiesbaden 2007, S.30.

¹² Ebd., S.33.

¹³ Vgl. Ebd., S.35.

¹⁴ Vgl. Ebd., S.35.

¹⁵ Vgl. Ebd., S.38.

Trieb, der diese Sehnsucht auslöst.¹⁶ Der Autor Ulrich Sonnenschein formuliert diese Sehnsucht folgendermaßen:

»Es gibt eine Form der Sehnsucht, die dem Menschen schon immer innewohnt und ihn unabhängig von äußeren Einflüssen antrieb, die Sehnsucht, sich selbst zu überschreiten. Die Suche nach den Grenzen des Ichs war schon zu der Zeit, als die Welt noch grenzenlos erfahren wurde und die Gewissheiten in ihr gering waren, eine Möglichkeit, den Notwendigkeiten des Alltags zu entkommen.«¹⁷

Dadurch konstituiert sich der Rausch als ein menschliches Grundbedürfnis, das epochenübergreifend und auch kulturübergreifend für die Gesellschaft eine enorme Rolle spielt. Schon in der frühen Antike wurden heilige und berauschte Bewusstseinszustände erzeugt um eine spirituelle Erleuchtung zu erhalten. Der Rausch war somit ein Teil der Religion. Über die Jahrhunderte hinweg kam zum religiösen Nutzen auch der künstlerische hinzu. So war der Konsum von Drogen im 19. Jahrhundert während der Romantik sehr populär. Die Künstler nahmen bewusstseinsverändernde Drogen als Wahrnehmungsexperiment und schrieben daraufhin ihre Erfahrungen und Eindrücke auf.¹⁸ Es bestand in dieser Epoche eine Sehnsucht nach künstlichen Paradiesen und den phantastischen Erlebniswelten des Rausches. Das künstlerische Interesse an Rauschzuständen zog sich über weitere Epochen, wie den Expressionismus und den Surrealismus, hinweg und fand seinen Höhepunkt Mitte des 20. Jahrhunderts in der psychedelischen Ära. Die Absichten der psychedelischen Kunst beschränkten sich nicht »auf eine nachahmende Darstellung von Rauscherlebnissen, sondern beinhal[te]ten auch den Versuch, aus der Kunst selbst eine berauschende Droge zu machen«.¹⁹ Die Vertreter dieser Kunstrichtung verfolgten die Intention, dass die Kunst das Bewusstsein der Betrachter verändert und bei

¹⁶ Vgl. Ronald Siegel: *RauschDrogen. Sehnsucht nach dem künstlichen Paradies*, Frankfurt am Main 1995, zit. n. Korte: *Rauschkonstruktionen*, S.38.

¹⁷ Ulrich Sonnenschein: Rausch. Eine anthropologische Konstante?, in: Peter Kemper / Ulrich Sonnenschein (Hg.): *Die Kick-Kultur. Zur Konjunktur der Süchte*, Leipzig 2001, S.10-24, hier S.10.

¹⁸ Anmerkung: Sehr bekannt ist vor allem der „Club des Hachichins“, dem die Pariser Künstlerelite gegen Mitte des 19. Jahrhunderts angehörte. Die Mitglieder konsumierten im Kollektiv Haschisch und ließen diese Erfahrungen in ihre Kunst einfließen.

¹⁹ Alexander Kupfer: *Göttliche Gifte. Kleine Kulturgeschichte des Rausches seit dem Garten Eden*, Stuttgart u. a. 1996, S.244.

ihnen dieselben Reaktionen wie in einem drogeninduzierten Rausch ausgelöst werden, indem visuelle Impulse wie Farbspiele jeglicher Intensität, rhythmische Bewegungsfolgen und Verwandlungen von Mustern und Formen benutzt werden.²⁰ Auch heute sind Rauscherlebnisse und die Beschäftigung mit ihnen ein wichtiger Bereich der Kunst, vor allem auch des Films. Im Allgemeinen ist der Rausch jedoch kein »anerkanntes positives Element unseres Lebens« und es wird in den westlichen Kulturen als unsittlich angesehen, sich dem Rausch hinzugeben.²¹ Der Rausch wird negativ konnotiert, da er immer auch einen Kontrollverlust des Bewusstseins bedeutet. Interessanterweise ist der Konsum von Alkohol als Rauschindikator nicht tabuisiert, sondern legitimiert, und wird in der heutigen westlichen Gesellschaft gebilligt. Der dadurch eingetretene Rausch »bleibt jedoch immer normativ gebunden an Selbstkontrolle und –disziplin«. ²² Es wird also ein kultivierter und angemessener Umgang mit dem Alkohol vorausgesetzt.

²⁰ Vgl. Ebd., S.244.

²¹ Wolfgang Kretschmar: Rausch und Ekstase. Hoffnung und Enttäuschung, in: Hubert Cancik u. a. (Hg.): *Rausch-Ekstase-Mystik. Grenzformen religiöser Erfahrung*, Düsseldorf 1978, S. 120-132, hier S.124.

²² Korte: Rauschkonstruktionen, S.108.

1.2 SCHWIERIGKEITEN DER VISUALISIERUNG

Die Darstellung von Rauschzuständen im Film ist nicht ganz unproblematisch, was sich darauf zurückführen lässt, dass der Rauschzustand ein mentaler und subjektiver Vorgang ist. Der Rausch wird in erster Linie durch das Subjekt erfahren und ist somit ein subjektives Erlebnis. Durch das Subjekt wird der Rausch außerdem gedeutet und es entsteht ein »subjektives Rauschwissen und [eine] subjektive Rauschwirklichkeit«.²³ Es existiert jedoch auch ein objektives Rauschwissen, das im Prozess der Sozialisation geschaffen und weitergegeben wird.²⁴ Mit diesem Rauschwissen gleicht das Subjekt seine subjektive Rauschwirklichkeit ab und schafft dadurch eine »intersubjektive Rauschwirklichkeit«.²⁵ Anhand dessen wird die Problematik von Rauschwahrnehmungen deutlich. Zum einen sind sie subjektiv, da jeder Mensch eine eigene Wahrnehmung des Rausches besitzt und somit keine Wahrnehmung der anderen gleicht. Zum anderen ist dieser Abgleich mit der Umwelt relativ schwierig. Denn die eigentliche Rauschbeschreibung, die für einen Abgleich notwendig ist, ist nicht leicht durchzuführen. Thomas de Quincey, der erste Schriftsteller, der versuchte seine Erfahrungen mit Drogen im Buch *The Confessions of an English Opium-Eater* mitzuteilen, stellte fest, dass eine möglichst genaue sprachliche Beschreibung von Rauscheindrücken schwierig zu bewerkstelligen ist.²⁶ Da der Rausch ein außerordentliches Phänomen darstellt, ist es schwierig für das Außerordentliche sprachliche Entsprechungen zu finden, um einem Außenstehenden die Wahrnehmung während eines Rauschzustands näherzubringen. Die Beschreibung der Wahrnehmung innerhalb eines Rauschzustands wird somit »durch die Übersetzung individueller Erfahrungen in zwangsläufig vernünftige Sprache verzerrt«.²⁷ Die Beschreibung eines subjektiven, bewusstseinsverändernden Zustands - in diesem Fall des Rausches - ist also die erste Problematik, die

²³ Ebd., S.26.

²⁴ Vgl. Ebd., S.26.

²⁵ Ebd., S.26.

²⁶ Vgl. Kupfer: Göttliche Gifte, S.58.

²⁷ Robert Feustel: *Grenzgänge. Kulturen des Rauschs seit der Renaissance*, München 2013, S.8.

eintrifft. Es ist schwierig solch einen Zustand Außenstehenden näherzubringen, sei es sowohl sprachlich als auch bildlich.

Die zweite Problematik ergibt sich aus dem Medium Film selbst, dem es nur schwer gelingt, die innere Wahrnehmung von Figuren zu visualisieren. Bei der Darstellung von subjektiven Sichtweisen sind die Möglichkeiten des Films begrenzt. Knut Hickethier formuliert die Problematik folgendermaßen:

»Die Kamera ist in der Regel an die fotografisch aufnehmbare Außenwelt gebunden. Der Weg in das Innere bedarf zusätzlicher Konstruktionen, etwa der Konstruktion eines Traums, eines weltabgewandten inneren Monologs etc.«²⁸

Es wird demnach deutlich, dass das alleinige Bild zur Darstellung von Subjektivität nicht ausreicht, denn die Kamera kann nicht im gleichen Maße wie ein literarischer Erzähler in das Innere der Figuren blicken.²⁹ Somit muss die Innenperspektive durch eine weitere filmische Komponente an den Zuschauer herangetragen werden. Hierbei dient dem Film die Sprache bzw. ein Off-Sprecher, der zusätzlich die subjektive Wahrnehmung bzw. die Darstellung des Zustands kommentiert. Dieser Off-Sprecher, sei es ein auktorialer Erzähler oder Ich-Erzähler, vermag es die Gefühle und Gedanken der Figuren zu beschreiben und dadurch zusätzlich zum Bild eine Komponente hinzuzufügen, die Einblicke in das Bewusstsein und die Wahrnehmung der filmischen Figuren gewährt.

Überträgt man diese Überlegungen auf die Darstellung von Rauschzuständen und bezieht dabei die rauschinduzierten Veränderungen des Bewusstseins mit ein, wird deutlich, dass der Zustand des Rauschs nur schwer darstellbar ist. Dieses lässt sich vor allem an der Darstellung von drogeninduzierten Synästhesien aufzeigen. Wie schon erwähnt, kommt es beim Drogenrausch zu einer Steigerung der sinnlichen Wahrnehmung und es können Synästhesien auftreten. Synästhesien sind Sinneseindrücke, die von der Wahrnehmung eines anderen Sinns bzw. mehrerer anderer Sinne begleitet werden.³⁰ Im Grunde kommt es schließlich bei der Stimulation eines

²⁸ Knut Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart u. a. ⁵2012, S.129.

²⁹ Vgl. Ebd., S.129.

³⁰ Vgl. Michael Lommel: *Samuel Bekett. Synästhesie als Medienspiel*, München 2006, S.13.

Sinns zu einer miterregten Wahrnehmung eines anderen Sinns. Es sind dabei verschiedene Kombinationen von Sinneseindrücken möglich: »Eine verhältnismäßig große Anzahl von Synästhetikern sieht beispielsweise, wenn sie Musik hört, Farben und geometrische Figuren [...]. Andere Synästhetiker assoziieren Zahlen und Buchstaben mit Farben und Formen oder schmecken Töne.«³¹ Solche synästhetischen Sinneswahrnehmungen sind im Kino kaum darstellbar. Die Darstellungsmöglichkeiten von synästhetischen Wahrnehmungen im Film sind sehr limitiert, da sich nicht alle Sinneseindrücke ausdrücken lassen. So fallen die Darstellungsmöglichkeiten für die olfaktorische, gustatorische und taktile Wahrnehmung gänzlich weg oder sind allenfalls teilweise im 5D-Kino zu realisieren, bzw. lassen sich diese nur durch den Erzähler beschreiben. Übrig bleiben die Darstellungsmöglichkeiten für die visuelle und auditive Wahrnehmung. Eine weitere erwähnte Veränderung der Wahrnehmung im Rausch besteht in der Konfusion von Raum und Zeit.³² Die Visualisierung dessen ist im Film durch die Filmtechnik realisierbar und etabliert. So kann man mit Spezialeffekten wie der Zeitlupe oder dem Zeitraffer, Kamerabewegungen, Kamerawinkeln und Tiefenschärfen arbeiten und dadurch das veränderte Zeit- und Raumgefühl darstellen. Natürlich handelt es sich dabei nicht um realitätsgetreue Darstellungen, sondern um konventionalisierte Darstellungsformen. Die letztgenannte rauschinduzierte Veränderung der Wahrnehmung setzt auf der Ebene des Bewusstseins an und bewirkt einen Wandel des Denkens. Diese Ebene ist im Film kaum visuell darstellbar und kann bestenfalls durch einen Erzähler vermittelt werden. Die Darstellung des Rausches bleibt für das Medium Film ein schwieriges Unterfangen, denn der Rausch kann nicht realitätsgetreu, mit all seinen Sinneseindrücken und Bewusstseinsveränderungen, dargelegt werden. Eine reine Visualisierung ist oftmals nicht ausreichend und muss durch die sprachliche Komponente unterstützt werden.

³¹ Ebd., S.14.

³² Vgl. Marschall: Die Droge und ihr Double, S.6.

2 FILMANALYTISCHE BETRACHTUNG DER RAUSCHDARSTELLUNGEN IM FILM

2.1 FILMAUSWAHL

Requiem for a Dream (USA 2000, Darren Aronofsky, 97 min)

Die vier Protagonisten des Films, Harry, Marion, Sara und Tyrone, sind drogensüchtig und leben in New York. Harry und Tyrone sind zwei befreundete Drogendealer. Marion ist die wohlhabende Freundin von Harry und Sara ist Harrys verwitwete und vereinsamte Mutter, deren Freizeit allein darin besteht die „Tappy Tibbons Month of Fury“-Fernsehshow zu schauen. Der Film zeigt den Verfall der Drogensüchtigen in drei Akten, die nach Jahreszeiten gegliedert sind; Sommer, Herbst und Winter. Die einzelnen Schicksale werden im Verlauf des Films verknüpft und am Ende finden sich alle Protagonisten in einer dramatischen Lage wieder. Besonders eindrucksvoll wird in diesem Film eine drogeninduzierte Psychose chronologisch erzählt und in allen Facetten dargestellt. Die verwendeten filmischen Mittel »lassen den Zuschauer die Veränderungen der Wahrnehmung, der Befindlichkeit, das Bedrohliche und Unheimliche der Veränderungen der gewohnten Umgebung, des gewohnten Lebensraums [...] miterleben.«³³

Trainspotting (GB 1995, Danny Boyle, 88 min)

Der britische Kultfilm, der auf einem Roman von Irvine Welsh basiert, handelt von einer Clique (bestehend aus Renton, Spud und Sick Boy), die in den 1980er Jahren in Edinburgh wohnt und Heroin konsumiert. Der Film wird aus der Perspektive von Renton erzählt, der nach einem kalten Entzug die Stadt verlässt und drogenfrei lebt. Die Zuschauer bekommen dadurch einen Einblick in die Welt eines Drogensüchtigen aus dessen Perspektive. Die Folgen der Sucht und das daraus resultierende Elend werden in dem Film unverschönt dargestellt. So stirbt Rentons Freund an einer Überdosis Heroin und Sick Boys Baby aufgrund von Vernachlässigung.

³³ Alfred Springer: Requiem für einen Traum, in: Stephan Doering/Heidi Möller (Hg.): *Frankenstein und Belle de Jour. 30 Filmcharaktere und ihre psychischen Störungen*, Heidelberg 2008, S. 27-48, hier S.36.

Trainspotting war weltweit sehr erfolgreich und ist »one of the most unsettling and subversive films of the 1990s«.³⁴

Fear and Loathing in Las Vegas (USA 1998, Terry Gilliam, 118 min)

Fear and Loathing in Las Vegas basiert auf dem gleichnamigen Buch von Hunter S. Thompson aus dem Jahr 1971 und handelt von dem Sportjournalisten Duke, der nach Las Vegas fährt um über ein Wüstenrennen zu berichten. Er wird dabei von seinem Anwalt Dr. Gonzo begleitet. Der Aufenthalt in Las Vegas ist eine reine Drogen-Odyssee, in der die beiden viele unterschiedliche Drogen ausprobieren und dabei skurrile Dinge erleben.

Enter the Void (Frankreich 2009, Gaspar Noé, 150 min)

In *Enter the Void* geht es um den Drogendealer Oscar, der mit seiner Schwester Linda in Tokio ein Apartment bewohnt. Während eines Drogendeals in einer Bar wird Oscar von japanischen Polizisten erschossen. Seine Seele lebt jedoch weiter und dadurch sieht Oscar, was nach seinem Tod mit seinen Angehörigen geschieht. Ebenso wird seine Vergangenheit in dem Film anhand von Flashbacks beleuchtet. Die Besonderheit an *Enter the Void* ist die Erzählperspektive, denn der Film wird nur aus Oscars Perspektive erzählt und enthält fast ausschließlich subjektive Einstellungen.

Spun (USA 2002, Jonas Akerlund, 97 min)

Spun ist der erste Drogenfilm, der die Droge Methamphetamin zum Thema hat und die Geschichte von Ross erzählt, der für den Meth-Koch „Cook“ einige Fahrten mit dem Auto erledigt und im Gegenzug dazu mit Drogen versorgt wird. Die Handlung ist sehr wirr und die Charaktere grotesk. Die Ästhetik des Films ist experimentell und weist viele Einflüsse aus der Pop-Kultur auf.

³⁴ o. A.: A long and winding trip, in: *Economist*, 27/1, 2001, S.83-84, hier S.84.

2.2 VORGEHENSWEISE

Die folgende Filmanalyse in der vorliegenden Arbeit soll auf keine etablierte Methode oder einen bestimmten Ansatz festgelegt werden, da »uns ein allgemeiner Ansatz niemals vorschreiben kann, wie ein gegebener Film zu analysieren sei«.³⁵ Es wurde hierfür eine Analysemethode aus dem Buch *Film- und Fernsehanalyse* von Lothar Mikos festgelegt und diese auf das Thema der Arbeit angepasst.³⁶ Diese Methode bietet sich für eine Filmanalyse an, da sie universell anwendbar ist und einen Fokus auf die Gestaltungsmittel des Films legt. Die Filmanalyse ist Übersichtshalber in die stilistische und die narrative Gestaltung von Rauschszenen unterteilt. Neben der Analyse der Filmästhetik der Rauschdarstellungen, wird die narrative Komponente untersucht, da der Rauschzustand – wie schon erwähnt – nur schwer visuell darstellbar ist und eine erzählende Komponente benötigt.

Folgende Elemente aus Mikos' Filmanalyse sind für den stilistischen Teil der Arbeit relevant:

Schnitt und Montage

Schnitt und Montage sind die Grundlagen jedes Films, da sie diesen konstituieren und eine organisierende Funktion besitzen. Schnitt meint dabei den technischen Vorgang, in dem zwei Einstellungen in einer Abfolge aneinander geführt werden. Diese werden in einer besonderen Weise geordnet und ein normaler Spielfilm hat in etwa 800-1200 Einstellungen.³⁷ Bei der Filmanalyse werden vier Arten von Schnitt unterschieden:³⁸

- Harter Schnitt
- Auf- und Abblende
- Überblendung
- Trinkblende

³⁵ Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S.25.

³⁶ Vgl. Lothar Mikos: *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz 2003, S.181-245.

³⁷ Vgl. Ebd., S.207.

³⁸ Vgl. Ebd., S.211.

Durch die Montage werden zwischen den Einstellungen ästhetische und narrative Strukturen hergestellt.³⁹ Dadurch entsteht eine kontinuierliche Erzählung und der Zuschauer kann der Logik des Films folgen. Lothar Mikos nennt vier Dimensionen der Montage, mit denen Beziehungen zwischen den Einstellungen hergestellt werden können:⁴⁰

- Grafische Beziehungen
- Rhythmische Beziehungen
- Räumliche Beziehungen
- Zeitliche Beziehungen

Kamera

Die Analyse der Kamera untersucht wie die Filmbilder konstruiert sind und was der Zuschauer für Bildausschnitte bzw. Einstellungen zu sehen bekommt.⁴¹ Für die Konstruktion eines Bildes sind dabei Einstellungsgröße, Perspektive und Bewegung der Kamera besonders wichtig.⁴² Die Einstellungsgrößen »legen die Nähe und Distanz der Kamera zum abgebildeten Geschehen fest und bestimmen damit auch die Nähe oder Distanz, die der Zuschauer zum Geschehen entwickeln kann«.⁴³ Lothar Mikos unterscheidet hierbei zwischen acht Einstellungsgrößen:⁴⁴

- Super-Totale, Panorama oder Weit
- Totale
- Halbtotale
- Amerikanisch
- Halbnah
- Nah
- Groß
- Detail

³⁹ Vgl. Ebd., S.207.

⁴⁰ Vgl. Ebd., S.214.

⁴¹ Vgl. Ebd., S.182.

⁴² Vgl. Ebd., S.184.

⁴³ Ebd., S.184.

⁴⁴ Vgl. Ebd., S.185.

Bei der Perspektive wird zwischen Übersicht, Untersicht und Normalsicht unterschieden und bei der Kamerabewegung gibt es insgesamt vier Arten:⁴⁵

- Kamerafahrt
- Hand- und Wackelkamera
- Zoom
- Schwenk

Licht und Farbe

Die Lichtgestaltung ist vor allem für die Konzeption des filmischen Raums wichtig und hat dadurch eine wesentliche Bedeutung für Filmszenen, indem es Figuren und Objekte entweder ausleuchtet oder im Dunkeln verschwinden lässt.⁴⁶ Ebenso erfüllt die Lichtgestaltung auch eine narrative Funktion. So können bestimmte Bereiche abgedunkelt oder aufgehellt werden und es können außerdem bestimmte Farben zur Beleuchtung der Filmszene eingesetzt werden. Unterschieden werden dabei drei Arten der Lichtgestaltung:⁴⁷

- Normalstil
- High-Key
- Low-Key

Ton, Sound und Musik

Lothar Mikos unterscheidet bei der Tonebene zwischen Geräuschen und der gesprochenen Sprache, von denen beide diegetisch oder non-diegetisch sein können.⁴⁸ Geräusche sind hierbei Töne, die die Atmosphäre (auch Atmo genannt) eines Films bilden, denn ein Film ist nie stumm und besitzt immer eine Geräuschkulisse. Zur gesprochenen Sprache zählen Dialoge, wie auch die Erzählerstimme beim Voice-over. Musik behandelt Mikos gesondert in einem anderen Kapitel, jedoch möchte ich diese Bereiche für die Filmanalyse zusammenfassen. Musik wird in Filmen ein-

⁴⁵ Vgl. Ebd., S.193.

⁴⁶ Vgl. Ebd., S.199.

⁴⁷ Vgl. Ebd., S.201.

⁴⁸ Vgl. Ebd., S.228.

gesetzt um die »emotionale Grundstimmung der gerade gezeigten Bilder zu unterstützen« und kann ebenso diegetisch und non-diegetisch sein.⁴⁹ Insgesamt unterscheidet Lothar Mikos vier Funktionen von Musik, indem er sich auf die Musikwissenschaftlerin Claudia Bullerjahn beruft:⁵⁰

- Dramaturgisch
- Narrativ
- Strukturell
- Persuasiv

Spezialeffekte

Spezialeffekte sind dazu da, die Erlebnisintensität der Zuschauer zu steigern, und phantastische Sachen darzustellen, die andernfalls nicht darstellbar wären. Lothar Mikos unterscheidet zwischen vier Arten von Spezialeffekten:⁵¹

- Effekte, die in das Geschehen vor der Kamera eingreifen
- Effekte, die bei der Aufnahme entstehen
- Effekte, die durch die nachträgliche Bearbeitung des Filmmaterials entstehen
- Effekte, die bei der Projektion entstehen

⁴⁹ Ebd., S.232.

⁵⁰ Vgl. Claudia Bullerjahn: *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, Augsburg 2001, zit. n. Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S.232.

⁵¹ Vgl. Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S.237.

2.3 FILMANALYSE

Da es sich bei Rauschdarstellungen meistens um ganze Szenen handelt und nicht um einzelne Einstellungen, werden im Folgenden einige ausgewählte Szenen im Hinblick auf ihre Filmästhetik analysiert. Unter einer Szene versteht man eine »Einheit von Ort und Zeit, in der sich eine kontinuierliche Handlung vollzieht«, wobei diese aus verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt werden kann.⁵² Neben der Analyse der ausgewählten Szenen werden noch einige prägnante Merkmale der Filme bzw. andere Rauschszenen angeführt, wenn diese relevant sind.

2.3.1 REQUIEM FOR A DREAM

1. Szene: Sarahs Rausch durch Amphetamine I (00:35:08 – 00:36:35)

Schnitt und Montage

Die Szene ist sehr schnittreich. Vor allem am Anfang werden Detailaufnahmen schnell aneinander gereiht, was auf eine rhythmische Montage schließen lässt, da eine Regelmäßigkeit vorhanden ist. Bei der Montage bestehen in dieser Szene keine fließenden Übergänge und die Bilder sind sehr kontrastreich aneinandergeschnitten. So wird oft zwischen Sarahs Gesicht und der Fernsehshow hin und her geschnitten. Insgesamt wird in der ganzen Szene, mit der Ausnahme einer Überblendung, nur hart geschnitten.

Kamera

Die Kameraeinstellungen in dieser Szene sind, neben einer langen Halbtotale während des Zeitraffers, nur auf Groß- und Detailaufnahmen beschränkt, was den filmischen Raum einengt. Diese Einengung des Raums spiegelt womöglich Sarahs beengtes Raumempfinden wieder. Durch die Großaufnahmen setzt der Regisseur einen Fokus für die Zuschauer. So steht Sarahs Mimik im Vordergrund und die Zuschauer können ihre rauschinduzierten Tics, wie z. B. das Zähneknirschen, beobachten.

⁵² Ebd., S.84.

Licht und Farbe

Die Szene ist im Low-Key-Stil beleuchtet. Im Schlafzimmer ist die einzige Lichtquelle das Fenster, wodurch das Zimmer dunkel und dürrig ausgeleuchtet erscheint. Ebenso wirft Sarahs Körper Schatten und verdunkelt dadurch noch mehr den filmischen Raum. Mit dem Fortschreiten der Dämmerung kommen im Wohnzimmer einige Lichtquellen hinzu; wie die Beleuchtung der Küchenzeile, eine Wandlampe und eine Deckenlampe. Diese erhellen den Raum nur dürrig, so dass die Beleuchtung die ganze Zeit über düster und kalt ist. Das Licht lässt Sarah ungesund aussehen und durch das bläulich-weiße Flackern des Fernsehbildes auf ihrem Gesicht, ist ihre Erscheinung unheimlich. Die Farbpalette in dieser Szene reicht von gräulich-grün zu bläulich-weiß und erweckt eine unbehagliche Stimmung.

Ton, Sound und Musik

Bei der Montage der Detailaufnahmen am Anfang der Szene sind in jeder Einstellung unterschiedliche Töne zu hören, die das filmische Bild unterstreichen. Man hört das „Aufpoppen“ der Pillenverpackung, das rauschende Wasser aus dem Wasserhahn, das Schlürfen des Kaffees und das Ticken der Uhr. Diese Töne sind unnatürlich überspitzt und laut, was die Bilder besonders akzentuiert. Die Geräusche haben hierbei eine strukturelle Funktion, da sie die Schnitte betonen und die Einstellungen hervorheben. Mit dem Ende des Zeitraffers wird der Fernsehton ebenfalls normal. Durch die Normalisierung des Tons wird das Ende dieses Spezialeffektes erst wirklich deutlich, denn auf der Bildebene ist dies nicht eindeutig erkennbar. Der Fernsehton wird beim Einschlafen durch eine Verlangsamung verzerrt, um hervorzuheben, dass Sarah nun in den Schlaf fällt. Somit spiegelt der Ton Sarahs Wahrnehmung wieder, sprich es wird den Zuschauern veranschaulicht wie Sarah ihre Umwelt akustisch wahrnimmt. Insgesamt ist die Szene mit einem düsteren Soundtrack untermalt, der eine bedrückende Atmosphäre schafft und die Szene dramaturgisch unterstützt.

Spezialeffekte

Um Sarahs Rausch darzustellen, benutzt der Regisseur Darren Aronofsky den Spezialeffekt Zeitraffer. Die Schnelligkeit, die die Szene dadurch erfährt, verdeutlicht

dabei Sarahs Wahrnehmung von der Wirklichkeit. Durch die Einnahme der Amphetamine hat sie einen erhöhten Bewegungsdrang und verliert den Bezug zur Zeit. Mithilfe des Zeitraffers entsteht der Eindruck, dass Sarah durch die Wohnung rast und eine beschleunigte Zeitwahrnehmung hat.

2. Szene: Sarahs Rausch durch Amphetamine II (01:05:49 – 01:07:00)

Schnitt und Montage

Die Szene beinhaltet viele Einstellungen, die vor allem zwischen der Großaufnahme von Sarah und ihrem Blickpunkt hin und her wechseln. Es sind in dieser Szene Aspekte einer konstruktiven Montage erkennbar, die dadurch gekennzeichnet ist, dass dem Zuschauer der Überblick über die gesamte Szene verweigert wird, indem nur einzelne Ausschnitte gezeigt werden.⁵³ Die Einstellungen sind rhythmisch montiert und weisen eine hohe Schnittfrequenz auf, was eine große Dynamik erzeugt. Aufgrund der vielen Schnitte und der Vielzahl an großen Einstellungen, die keinen umfassenden Überblick über den filmischen Raum schaffen, ist der filmische Raum stark fragmentiert und gibt den Zuschauern kaum Möglichkeiten zur Orientierung. Der fehlende Überblick über den filmischen Raum soll Sarahs Orientierungslosigkeit visualisieren.

Kamera

Die Szene besteht fast ausschließlich nur aus Groß- und Nahaufnahmen von Sarah und einigen Teilen der Wohnung. Dadurch wird den Zuschauern ein Überblick über den kompletten filmischen Raum verweigert. Besonders interessant ist die Wahl der Kameraperspektive. Sarahs Gesicht wird in dieser Szene oftmals aus der Untersicht aufgenommen. Die Kamera scheint an ihrem Körper angebracht zu sein und bewegt sich ständig mit ihr. Dadurch wirkt ihr Kopf starr und die Umgebung instabil und verwackelt. Sarahs Mimik steht in dieser Szene im Fokus, aus der die Zuschauer ihren Gemütszustand interpretieren sollen. Zusätzlich zu Sarahs Darstel-

⁵³ Vgl. Ebd., S.216.

lung von außen werden noch subjektive Einstellungen benutzt, die ihre Wahrnehmung veranschaulichen sollen. Diese sind höchstwahrscheinlich mit einer Handkamera gedreht und dadurch verwackelt und unfokussiert. Die eingebauten Reisschwenks verstärken diesen Eindruck. Insgesamt akzentuiert die Kameraarbeit Sarahs Gemütszustand und ruft beim Zuschauen Orientierungslosigkeit hervor.

Licht und Farbe

Die Szene ist im Low-Key-Stil beleuchtet und ist somit recht dunkel. Das andauernde Flackern der Deckenbeleuchtung im Flur und im Schlafzimmer ist unangenehm und wirkt bedrohlich. Insgesamt ist das Farbspektrum düster bzw. kalt und reicht von der bläulich-weißen Farbe des Deckenlichts bis hin zu einem verblassten grau-grün der Einrichtung.

Ton, Sound und Musik

Der Ton verbreitet in dieser Szene eine unheilvolle Stimmung. Es werden insgesamt beängstigende und laute Geräusche benutzt, so dass dadurch Sarahs Gemütszustand akzentuiert wird. Die Detailaufnahmen am Anfang der Szene werden mit lauten und überspitzten Tönen untermalt. Diese Töne passen nicht zum filmischen Bild, da sie akustisch nicht den dargestellten Tätigkeiten entsprechen. Ebenfalls werden auch Sarahs Bewegungen mit einer intensiven Geräuschkulisse unterlegt. Bei der Schrecksszene - als sich der Kühlschrank bewegt - sind beängstigende und überzogene Töne zu hören. Die Geräusche haben in dieser Szene vor allem eine strukturelle Funktion, da sie die Einstellungen betonen. Ebenfalls kann bei den Detailaufnahmen, die den Drogenkonsum darstellen, auf eine narrative und gleichzeitig dramaturgische Funktion des Tons geschlossen werden, da die Töne zum einen durch den konsequenten Einsatz die wiederkehrende Handlung des Drogenkonsums unterstreichen. Zum anderen verändern sie sich auch im Laufe des Films und werden überspitzter und unangenehmer. Diese tonale Veränderung lässt auf die Akzentuierung von Sarahs voranschreitender Psychose schließen.

Spezialeffekte

Es kommt in dieser Szene ein Spezialeffekt vor, und zwar der hüpfende Kühlschrank. Die Bewegung des Kühlschranks ist dadurch zu erklären, dass sich Sarah in einem drogeninduzierten Rauschzustand befindet und Halluzinationen hat. Der

hüpfende Kühlschrank ist somit eine Projektion ihrer subjektiven Vorstellung in die Filmwelt.

Die Besonderheit an *Requiem for a Dream* - die auch in den Szenenprotokollen sichtbar wird - ist die Technik der Montage, der vermehrte Einsatz von nahen bzw. großen, ungewöhnlichen Einstellungen und die filmischen Effekte. Der Film ist äußerst schnittreich und beinhaltet an die 2000 Schnitte; im Gegensatz dazu haben Spielfilme üblicherweise 800-1200 Schnitte.⁵⁴ Darren Aronofsky benutzt zudem auffällig oft die Technik der Hip-Hop-Montage um Rausch, Sucht und Sog zu illustrieren. Bei dieser Montageform handelt es sich um Ton- und Bildanordnungen, die schnell geschnitten werden und dabei mit lauten Geräuschen unterlegt sind.⁵⁵ Die Hip-Hop-Montage wendet der Regisseur zur Darstellung des Drogenkonsums an. Dementsprechend wird Sarahs Amphetaminkonsum mit prägnanten und schnell geschnittenen Detailaufnahmen visualisiert: das Aufmachen einer Pillenpackung, die Pille in der Hand, das Einnehmen der Pille und das Verschließen der Pillenpackung. Besonders interessant ist dabei, dass die Bilder der Hip-Hop-Montage zu den Konsumformen der unterschiedlichen Drogen angepasst werden. So ist Harrys Heroinkonsum folgendermaßen dargestellt: Aufreißen der Verpackung, ein weißes Pulver wird in einen Flaschendeckel geschüttet, Wasser in den Flaschendeckel gekippt, das weiße Pulver wird mit dem Wasser verrührt, das Feuerzeug angemacht, die Flüssigkeit aufgeköcht und in eine Spritze gesogen, der Oberarm abgebunden, die Spritze geleert und zu guter Letzt erweitern sich die Pupillen. So werden in ungefähr fünf Sekunden Spielfilmzeit alle Schritte des Drogenkonsums in Detailaufnahmen mit prägnanten und bildergänzenden Sounds abgespult.

Besonders auffällig ist der Einsatz der Kamera um die subjektiven Wahrnehmungen der Protagonisten zu verdeutlichen. Zum einen schaffen die vielen Detail- und Großaufnahmen eine Nähe zu den Protagonisten, wodurch man jegliche Gefühlsregung beobachten kann. Die Zuschauer können die Veränderungen der Mimik im

⁵⁴ Vgl. Springer: *Requiem für einen Traum*, S.37.

⁵⁵ Vgl. Ebd., S.37.

Rauschzustand von außen betrachten und auf die psychische bzw. körperliche Verfassung und subjektive Wahrnehmung der Protagonisten schließen. Zum anderen wird an einigen Stellen mit subjektiven Einstellungen gearbeitet. Dadurch kann der Zuschauer die filmische Umwelt so sehen wie der berauschte Protagonist. Interessant ist insbesondere der Einsatz der „Snorricam-Technik“. Dabei wird die Kamera am Bauch des Darstellers befestigt und filmt sein Gesicht.⁵⁶ Der dadurch entstehende Effekt ist sehr außergewöhnlich, da es anmutet, als würden die Protagonisten durch den Raum schweben. Der filmische Raum erscheint mit dieser Aufnahmeform verwackelt und instabil und die Mimik der Protagonisten ist für die Zuschauer gut sichtbar. Weitere ungewöhnliche Kameraeinstellungen sind mit Hilfe einer Fish-Eye-Linse realisiert worden.

Die Berauschtigkeit der Protagonisten wird vorwiegend aus der Außenperspektive und eher weniger aus der Innenperspektive dargestellt. Um dennoch die subjektive Wahrnehmung der Protagonisten zu verdeutlichen wird oftmals der Zeitraffer in den Rauschszenen benutzt. Dieser soll die Veränderung der Zeitwahrnehmung und den erhöhten Bewegungsdrang im Rausch illustrieren. Ebenso dient dieser Effekt zur Darstellung der Geschwindigkeit des Trips, denn die Drogen wirken rasch und verklingen auch wieder schnell mit dem Ende des Zeitraffers.⁵⁷

Interessant ist die Farbgestaltung der Films, die sich in den verschiedenen Akten verändert. Im Kapitel „Sommer“ dominieren noch warme und angenehme Farben, wohingegen die Farbpalette zum „Winter“ hin deutlich kühler und dunkler wird. Der Kameramann, Matthew Libatique, beschreibt die Intention der Farbgestaltung folgendermaßen:

»We wanted summer to have a magical but realistic feel, where everything was very warm, but we wanted the end of the story to have an artificial feeling with ugly light produced by heavy-duty fluorescents, as well as sodium-vapor and metal-halide fixtures.«⁵⁸

⁵⁶ Vgl. Ebd., S.37.

⁵⁷ Vgl. Ebd., S.37.

⁵⁸ Stephen Pizzello: Downward Spiral, in: *American Cinematographer. The International Journal of Film & Digital Production Techniques*, 81/10, 2000, S.50-61, hier S.51.

Die Farbgestaltung spiegelt somit den Verfall und die Zerstörung der Protagonisten dramaturgisch wieder. Der Soundtrack des Films ist ebenfalls so komponiert, dass die Dramatik des Films unterstrichen wird und dieser mit der zunehmenden Zerstörung der Protagonisten bedrohlicher und bedrückender wird.

2.3.2 TRAINSPOTTING

Szene: Rentons Heroinrausch (00:43:56 – 00:47:29)

Schnitt und Montage

Die protokollierte Szene hat nicht auffällig viele Schnitte und diese sind allesamt hart. Beim Zuschauen bekommt man einen guten Überblick über die Örtlichkeiten, und die Handlungen der Protagonisten sind zum größten Teil in ihrem vollen Ausmaß und der vollen Aktion bzw. Länge dargestellt. Besonders auffallend ist die Montage zwischen Rentons Perspektive und der filmischen Welt. Zwischen diesen Perspektiven wird abwechselnd hin und her geschnitten. Zusätzlich macht es den Anschein, als ist die Szene rhythmisch zur Musik geschnitten.

Kamera

Die Kamera ist beweglich und dynamisch. Dadurch entsteht beim Zuschauen das Gefühl, dass die Kamera ein eigenständiger „Beobachter“ im filmischen Raum ist und keine objektive Position einnimmt; sie erhält dadurch Charakter. Obwohl grundsätzlich versucht wird das Geschehen vor der Kamera in vollem Umfang einzufangen und im Ganzen abzubilden, werden teilweise Einstellungen gewählt, die die Handlungen nur aus einer begrenzten Position zeigen. Der Kamerawinkel ist begrenzt und somit nur Teile des Geschehens im Kader sichtbar, aus denen sich wiederum die Handlung erahnen lässt. So liegt die Kamera beispielsweise auf der Straße und zeigt dem Zuschauer folgendes Geschehen in einer Halbtotale: Der Drogendealer sitzt am Straßenrand und wird von der Kamera fokussiert, während rechts im vorderen Bildbereich Rentons Kopf unscharf platziert wird. In dieser Kameraposition wird das Warten auf das Taxi, das Ankommen des Taxis und das Schleppen von Rentons Körper zum Taxi dargestellt. Während der ganzen Aufnahme bleibt der Fokus auf dem Drogendealer, der sich innerhalb des Filmbildes bewegt und dadurch nicht in voller Größe zu sehen ist. Die Kamera verharrt in dieser Position und filmt nur gewisse Teile der Handlung, wodurch sich das restliche Geschehen außerhalb des Bildes nur erahnen lässt. Dies bestärkt den eigenständigen

gen Charakter, den die Kameraführung erweckt. Die herausgestellten Aspekte dieser Einstellung finden sich auch in weiteren Einstellungen wieder. So wird Renton aus vielen ungewöhnlichen Positionen dargestellt. Er wird oft aus der Obersicht gefilmt, wobei er diagonal oder horizontal im Bild liegt. Interessant ist außerdem die Einstellung auf der Krankenhausliege, wo die Kamera direkt hinter seinem Kopf positioniert ist. Solche Kamerapositionen sind auffallend ungewöhnlich. Neben der äußerlichen Darstellung von Rentons Drogentrip sind viele Einstellungen in die Szene mit eingebaut, die seine Sicht auf die Umwelt darstellen. Nachdem Renton sich Heroin injiziert hat, lässt er sich nach hinten auf den Boden fallen und versinkt daraufhin im Teppich. Er sinkt so tief, dass er in dieser Perspektive links und rechts den Teppich im Blickfeld hat. Sofern nun seine subjektive Perspektive gezeigt wird, sieht man am Rand des Bildes den Teppich; auch nachdem er nicht mehr in diesem liegt. Der Teppich symbolisiert das Gefühl der Versunkenheit während des Rausches. Dadurch wird einerseits dargestellt wie Renton sich während des ganzen Trips fühlt und andererseits auch kenntlich gemacht, dass es sich bei den Einstellungen um subjektive Einstellungen handelt, die Rentons Perspektive darstellen sollen. Interessanterweise sind die subjektiven Einstellungen genauso klar wie die „objektiven“ Einstellungen und zeigen keine Anzeichen einer verzerrten Wahrnehmung, wie man es von einer Person im Heroinrausch annehmen würde. Es wurden außer dem Teppichrand keine weiteren filmästhetischen Mittel bei den subjektiven Darstellungen verwendet.

Licht und Farbe

Die Szene wird im Normalstil beleuchtet, d. h. die Verteilung von Hell und Dunkel ist ausgewogen und es ist so beleuchtet wie es die Tageszeit und die Beleuchtungsquellen erlauben. Die Farben sind heiter und kontrastreich. So sind unter anderem die Wände in der Wohnung des Drogendealers lila, pink, grün und rot beleuchtet und die Krankenhausliege strahlt in einem satten Rot. Dadurch erhält die Szene eine heitere Stimmung.

Ton, Sound und Musik

Am Anfang der Szene herrscht eine kaum wahrnehmbare Geräuschkulisse. Allein die Makroaufnahmen aus dem Inneren der Spritze wurden mit einem Soggeräusch

unterlegt, was diese Einstellungen besonders hervorhebt. Während Renton im Teppich versinkt, setzt das Lied „Perfect Day“ von Lou Reed ein und hat im weiteren Verlauf der Szene eine dramaturgische Funktion, da das Lied Rentons seelischen Zustand textlich verdeutlicht. Das Lied wird bis zum Ende der Szene eingesetzt, die Atmo ist jedoch weiterhin hörbar wie z. B. der Krankenwagen, Schritte und das Taxi. Interessant hierbei ist, dass der Ton in den subjektiven Einstellungen - ebenso wie das Bild - deutlich und klar hörbar ist und dieser Rentons drogeninduzierter Wahrnehmung nicht angepasst wird.

Spezialeffekte

Das Versinken in den Boden der Wohnung, einschließlich des Teppichs, ist der einzige Spezialeffekt, der in dieser Szene Verwendung findet. Das Versinken soll Rentons Gemütszustand widerspiegeln und seine Körperwahrnehmung im Rausch darstellen. Renton entfernt sich durch das Versinken von seiner Umwelt und hat nur noch einen begrenzten Blick darauf. Dieser Spezialeffekt endet mit einer Injektion im Krankenhaus, woraufhin Renton aus seiner Versinkung erwacht. Dieses Erwachen wird durch ein Reinzoomen in die Zimmerdecke verdeutlicht. Dabei imitiert das Reinzoomen Rentons Körperbewegung, als sein Körper sich nach der Injektion beugt und er nach Luft schnappt.

Der Film *Trainspotting* beinhaltet sehr viele filmästhetische Mittel zur Darstellung der Drogenthematik und hat einen besonderen Stil, der vor allem durch die Kameraeinstellungen und die Montage geprägt ist. Der Filmwissenschaftler Murray Smith beschreibt diesen Stil in seiner Publikation *Trainspotting* folgendermaßen: »The most obvious signs of the film's distinctive style are its rapid speed and propulsive forward momentum [...].«⁵⁹ Filmische Mittel, die in diesem Film vorkommen sind die Zeitlupe (vor allem im Zusammenspiel mit Beschleunigung), Standbilder, weite Blickwinkel, Jump Cuts, der Zoom, die Fish-Eye-Linse und eine verwackelte Kameraführung. Rentons subjektive Rauschdarstellung ist durch

⁵⁹ Murray Smith: *Trainspotting*, London 2002, S.52.

Blickpunkteinstellungen verdeutlicht worden, die von einem roten Teppich umrahmt sind. Sein Blickpunkt ist klar und unverzerrt, wodurch es schwerfällt, diesen mit dem »Bewußtsein« eines Bewußtlosen zu identifizieren «.⁶⁰ Im Besonderen, wenn man die Großaufnahmen von Renton betrachtet – die ständig zwischengeschnitten werden – ist es kaum vorstellbar, dass Renton solch klaren Wahrnehmungsfähigkeiten besitzt, da er kaum bei Bewusstsein ist. Die subjektiven Einstellungen werden deshalb nicht realitätsgetreu wiedergegeben.

⁶⁰ Wolfgang Struck / Hans J. Wulff: *Vorher und Nachher. Virtuosität von Sichtweisen und Wertewelten in TRAINSPOTTING*. URL: <http://www.derwulff.de/2-81> (21.10.2014), S.6.

2.3.3 FEAR AND LOATHING IN LAS VEGAS

Szene: Dukes LSD-Trip im Hotel (00:13:30 – 00:15:37)

Schnitt und Montage

Die Schnitte in dieser Szene sind allesamt hart und die Montage so angelegt, dass man beim Zuschauen einen Überblick über den filmischen Raum und die Handlungen der Akteure bekommt. Dafür werden Groß- und Nahaufnahmen mit Halbtotalen kombiniert. Dukes subjektive Sicht wird immer wieder reingeschnitten, so dass der Zuschauer einen Einblick in seine drogeninduzierte Wahrnehmung bekommt.

Kamera

Es wird mit vielen Groß- und Nahaufnahmen gearbeitet, in denen Dukes Mimik besonders im Vordergrund steht. Seine Mimik ist sehr expressiv und ungewöhnlich, wodurch die Einstellungen einen skurrilen Charakter bekommen. Die Skurrilität von Dukes Ausdrucksweise wird durch die Kameraperspektiven verstärkt. Es wird vermehrt aus der Ober- und Untersicht aufgenommen - und dabei auch meist nicht frontal, sondern beispielsweise von links oben -, so dass Dukes Gesicht asymmetrisch im Kader angeordnet ist und dadurch noch bizarrer erscheint. Die subjektiven Wahrnehmungen von Duke sind klar als solche erkennbar. Die Einstellungen sind dynamisch und dementsprechend ist die Kamera verwackelt und schwankt von links nach rechts um Dukes Wahrnehmung zu visualisieren. Diese Technik wird als »schwankender Horizont« bezeichnet. Dabei bewegt sich die Kamera und »kippt [...] nach links oder rechts oder auch nach vorne oder hinten«, um ein Gefühl des Schwindels zu erzeugen.⁶¹

Licht und Farbe

Die Einstellungen vor dem Hotel sind im Normalstil beleuchtet. Man sieht überall bunte Lichter, die ein rötlich-rosiges Licht auf die Figuren werfen. Bei den Einstellungen im Hotel wurde der Low-Key-Stil angewandt. Es herrscht eine gedämpfte

⁶¹ Jeremy Vineyard: *Crashkurs Filmauflösung. Kameratechniken und Bildsprache des Kinos*, Frankfurt am Main ²2001, zit. n. Alice Bienk: *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*, Marburg ³2010, S. 58.

schummrige Beleuchtung, die viele Schatten in die Gesichter der Figuren wirft. Die Groß Einstellungen von Duke sind je nach Standort der Kamera mit einem Front- oder Oberlicht beleuchtet, was seine bizarre Mimik unterstreicht. Höchstwahrscheinlich wurde ein warmer Filter verwendet, da generell im Film ein warmes Farbenbild herrscht.

Ton, Sound und Musik

Vom Anfang der Szene, bis hin zu dem Zeitpunkt als Duke und Dr. Gonzo an der Rezeption stehen, ist das Lied „She’s a lady“ von Tom Jones zu hören. Ebenfalls ist auch eine Atmo in dieser Szene zu hören, die Geräusche wie eine Autohupe, eine Handbremse, einen Automotor, Gespräche und Spielautomaten enthält. Interessanterweise sind diese Geräusche bei den verzerrten subjektiven Einstellungen ebenfalls angepasst worden. So wurde im Zusammenhang mit der Zeitlupe der Ton verlangsamt und komplementiert dadurch Dukes Wahrnehmung. Diese Tonverzerrung bzw. Anpassung an die Bildebene betont akustisch den subjektiven Charakter der Einstellungen und den Zuschauern wird dadurch verdeutlicht, dass es sich bei den verzerrten Kameraeinstellungen um Dukes berauschte Wahrnehmung handelt.

Spezialeffekte

Es werden diverse Computeranimationen zur Darstellung von Dukes drogeninduzierter Wahrnehmung angewandt. Darunter zählen die Gesichtsverzerrungen des Hotelmitarbeiters bzw. der Rezeptionistin und die Bearbeitung des Teppichmusters, das an den Wänden emporklettert. Solche Effekte lassen sich nicht mit der Maske oder der Ausstattung realisieren und wurden dementsprechend in der Postproduktion hinzugefügt. Mitunter ist eine kurze subjektive Einstellung in Zeitlupe zu sehen, die Dukes verlangsamte, drogeninduzierte Wahrnehmung widerspiegeln soll.

Der Film *Fear and Loathing in Las Vegas* beinhaltet viele filmische Mittel und Spezialeffekte um die Rauscherfahrung der beiden Protagonisten zu visualisieren. Das stilistisch Besondere an dem Film ist hauptsächlich die Kameraarbeit. Um einen bizarren Effekt zu erzeugen, werden viele Szenen mit einem Weitwinkelobjektiv gedreht, das die Proportionen verändert und das Bild verzerrt aussehen lässt. Die

Kameraführung ist dynamisch – vor allem in den subjektiven Wahrnehmungseinstellungen der beiden Protagonisten – und die Blickwinkel originell gewählt. So werden viele Aufnahmen aus der Ober- oder Untersicht gemacht, wodurch ein kurioses Filmbild im Zusammenhang mit dem Weitwinkelobjektiv entsteht. Auffällig ist außerdem der Gebrauch von Dutch-Angle-Einstellungen. Bei der Dutch-Angle-Einstellung wird der Horizont zur Seite geneigt. Dies kann die Spannung erhöhen oder – wofür es in *Fear and Loathing in Las Vegas* hauptsächlich benutzt wird – subjektive Blickwinkel unterstreichen.⁶² Der Regisseur Terry Gilliam beschreibt die Intention solcher Einstellungen folgendermaßen:

»Things aren't very permanent or steady in Las Vegas, and we tried to capture that in the camerawork. This is probably the most dutched film ever made; I don't think there's a single shot where the horizon is straight, and we sometimes cut from one dutch angle to another in the same shot – just to make you feel as if the ground is constantly shifting beneath the characters.«⁶³

Solche Einstellungen sollen somit den Charakter der Stadt Las Vegas unterstreichen und den Zuschauern das Gefühl eines Rauschzustands nahebringen. Bei der Montage ist besonders jener Aspekt interessant, dass in den Rauschszenen stets zwischen der subjektiven Sicht der Protagonisten und der Darstellung des Rauschzustands von außen hin und her geschnitten wird. Dadurch wird die Divergenz zwischen der subjektiven Wahrnehmung der Protagonisten und der Umwelt betont. So werden viele Einstellungen benutzt um zu zeigen, wie die beiden auf ihre Umwelt wirken, wenn sie sich im Drogenrausch befinden. Passanten schauen angewidert, verärgert oder ängstlich und nehmen Abstand von den torkelnden und lallenden Protagonisten. Die Darstellung des Rausches von außen soll den Zuschauern, durch den geschaffenen Kontrast, die Interpretation der subjektiven Einstellungen erleichtern und ihnen kenntlich machen, dass es sich um eine rauschinduzierte Sichtweise handelt und dass die Verformungen der Umwelt -wie die Gesichtsverzerrungen der Hotelmitarbeiter und die Bewegungen des Teppichmusters - nur halluzinogene

⁶² Vgl. Ebd., S.58.

⁶³ Stephen Pizzello: Unholy Grail, in: *American Cinematographer. The International Journal of Film & Digital Production Techniques*, 79/5, 1998, S. 42-47, hier S.44f.

Phantasien sind. Ebenfalls wird viel mit Spezialeffekten und Farben, die an die psychedelische Kunst anlehnen, gespielt, so dass der Film insgesamt sehr kunstvoll und phantastisch erscheint.

2.3.4 ENTER THE VOID

Szene: Oscar im DMT-Rausch (00:05:49 – 00:13:00)

Schnitt und Montage

Die Szene enthält sehr wenige Schnitte. Dieser Umstand wird vor allem dadurch bedingt, dass alle Einstellungen aus Oscars Perspektive aufgenommen werden. Um einen realistischen Effekt zu erzeugen und die Kontinuität zu bewahren, wird demnach auf Schnitte verzichtet. Die spärlich enthaltenen Schnitte werden durch Abblenden realisiert, was das Schließen der Augen visualisieren soll. Eine Montage findet nur zwischen Oscars Sicht und seinen Halluzinationen, die auftreten wenn er die Augen geschlossen hält, statt. Dass es sich bei den dargestellten Formen und Farben um eine Halluzination und nicht um Bestandteile seiner Umgebung handelt, wird dadurch deutlich, dass diese verschwinden wenn Oscar die Augen öffnet. Dies wird vor allem in der Einstellung deutlich, als er beim Halluzinieren durch das Klingeln seines Handys gestört wird. Die halluzinogenen Effekte pulsieren zu dem Klingeln und verschwinden auch zeitgleich mit dem Öffnen der Augen.

Kamera

Die Szene besteht ausschließlich nur aus Einstellungen, die aus der subjektiven Sicht von Oscar aufgenommen werden. Jedoch gibt es auch Filmbilder, die Oscar von außen zeigen. Das Verlassen der subjektiven Einstellungen um Oscar von oben zu zeigen, kann man als eine drogeninduzierte Wahrnehmungsstörung bzw. als ein verändertes Körpergefühl deuten. Oscars Geist scheint im Rauscherlebnis seinen Körper zu verlassen und sich außerhalb seines Körpers zu befinden. Das suggeriert außerdem der fließende Übergang zwischen den Perspektiven, der durch eine Kamerafahrt dargestellt wird und keine Schnitte enthält. Die subjektive Perspektive Oscars wird in dieser Szene – und auch generell im ganzen Film - extrem authentisch dargestellt. So sollen ganz kurze schwarze Frames ein Blinzeln darstellen und Kameranäherungen die Bewegungen des Kopfes und des Körpers imitieren. Die Kamera ist insgesamt sehr dynamisch und verwackelt, was den authentischen subjektiven Charakter der Einstellungen nochmals betont.

Licht und Farbe

Die Szene ist schwach beleuchtet. Die einzige Lichtquelle ist eine Leuchtreklame gegenüber von Oscars Wohnung, die flackert und ständig die Farbe wechselt. Durch diese Lichtquelle wird die Szene bunt beleuchtet und es entsteht eine einengende Atmosphäre. Die Halluzinationen sind ein reines Farbspektakel und wechseln ständig die Farbe, was einen kaleidoskopähnlichen Effekt bewirkt.

Ton, Sound und Musik

Als Atmo sind Geräusche von draußen zu hören. Diese werden von den intensiven Geräuschen wie dem Feuerzeug, dem Rauchen und dem Handyklingeln überlagert. Hinzu kommen die synthetischen Klänge während Oscars Halluzinationen, die vorwiegend aus Rausch- und Soggeräuschen bestehen, was eine sehr einnehmende Wirkung hat. Diese Klänge fallen und steigen in ihrer Tonhöhe und verändern sich, sofern sich das Bild verändert. Daraus lässt sich schließen, dass hier der Versuch unternommen wurde eine synästhetische Erfahrung darzustellen. Die Klänge sind nur für Oscar hörbar und auf die visuellen Effekte seiner Halluzination abgestimmt. Oscar scheint somit die Farben und Formen, die er sieht, auch zu hören. Interessant ist auch das Voice-over, durch das die Zuschauer seine Gedanken hören können. Dieses ist durchgehend präsent und kommentiert Oscars Wahrnehmung. Als er merkt, dass die Drogen wirken, verändert sich auch der Klang seiner „gedanklichen“ Stimme und diese fängt an zu hallen und erzeugt ein leises Echo. Dadurch wird seine getrübt und berauschte Wahrnehmung verdeutlicht. Seine „körperliche“ Stimme, die man beim Telefonat hören kann, klingt im Gegensatz zu seiner „gedanklichen“ Stimme verschlafen und außerdem redet er sehr langsam.⁶⁴

Spezialeffekte

Diese Szene beinhaltet zwei Spezialeffekte, die Oscars drogeninduzierte Wahrnehmung visualisieren sollen. Zum einen wird die Unschärfe als Mittel zur Darstellung von Rausch verwendet. Es soll dadurch sein getrübtter Sinneseindruck visualisiert werden. Zum anderen ist es die Darstellung der Halluzination, die computergeneriert ist. Es wurden Formen erschaffen, die ständig in Bewegung sind und die Farbe

⁶⁴ Anmerkung: Ich mach hier eine Unterscheidung zwischen gedanklicher und körperlicher Stimme, da in dieser Szene beide zu hören sind.

ändern. Die Formen und Farben erinnern an ein Spiel mit dem Kaleidoskop und an Elemente aus der psychedelischen Kunst. Es wird versucht die halluzinogene Wahrnehmung glaubwürdig darzustellen und die Halluzination für den Zuschauer so authentisch wie möglich erlebbar zu machen.

Der Film *Enter the Void* ist ein Filmexperiment, da er ausschließlich aus der Sicht von Oscar erzählt und gefilmt wird.⁶⁵ Die Darstellung der subjektiven Perspektive ist sehr authentisch und man hat während der Rezeption das Gefühl in einem fremden Körper zu stecken und einen drogeninduzierten Rausch zu erleben. Die Authentizität der subjektiven Perspektive wird besonders durch filmtechnische Feinheiten, wie das Blinzeln oder die Atmung, bewirkt. Dieser Effekt wird zusätzlich durch die Kameraführung verstärkt, die frei und dynamisch ist und jegliche Kopf- und Körperbewegungen des Protagonisten imitiert.

⁶⁵ Anmerkung: Kommerzielle Filme, die fast ausschließlich aus einer subjektiven Perspektive erzählt und gedreht werden, sind sehr selten. Es finden sich nur wenige Filmexperimente dieser Art in der Filmgeschichte. Die bekanntesten Filme dieser Art sind *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947) und *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947).

2.3.5 SPUN

1. Szene: Ross halluziniert im Stripclub (00:19:13-00:19:50)

Schnitt und Montage

Diese kurze Szene ist sehr schnittreich und enthält schnelle Einstellungswechsel. Innerhalb von zwei Sekunden werden am Anfang viele Bilder rhythmisch nacheinander geschnitten, um Ross' Zustand zu verdeutlichen und den Zuschauern das Gefühl zu vermitteln, wie sich ein Drogentrip anfühlen könnte. Sein Rauschzustand wird dabei von außen (indem sein Auge aufgenommen wurde) als auch von innen durch Blickpunkteinstellungen visualisiert. Die Schnelligkeit der Schnitte verdeutlicht zum einen seine Aufnahmefähigkeit und zum anderen seine Zeitwahrnehmung, die beide während des Rauschzustands beschleunigt sind. Die Halluzination wird durch eine Doppelbelichtung visualisiert, wobei Ross' Augenpartie durchgehend im Hintergrund zu sehen ist. Sie ist durch eine Comiczeichnung dargestellt, die sich vor seiner Augenpartie abspielt. Diese Darstellungsweise soll verdeutlichen, dass es nur eine Halluzination ist (die eigentlichen Aufnahmen spielen sich noch im Hintergrund ab) und es sich dabei um eine Halluzination von Ross handelt, da seine Augen ständig präsent sind.

Kamera

Bei der Kameraarbeit sind außer der vielen Makroaufnahmen von Ross' Augen, die ihn als sehendes Subjekt etablieren, keine Besonderheiten festzustellen.

Licht und Farbe

Die Szene wird durch die Lichtverhältnisse im Stripclub bunt beleuchtet und die beiden Darsteller werden mit blauem und rotem Licht angestrahlt. Während der Halluzination ist Ross' Augenpartie im Low-Key-Stil beleuchtet und somit sehr dunkel. Dadurch treten die poppig-bunten Farben aus den Comiczeichnungen, die sich während der Doppelbelichtung im Vordergrund abspielen, sehr gut heraus.

Ton, Sound und Musik

Die Szene ist mit rockigen Klängen aus dem Stripclub unterlegt. Die Musik ist während der Halluzination nicht zu hören und setzt erst nach der Beendigung dieser

wieder ein. Dadurch werden die filmische Realität und die Halluzination akustisch voneinander getrennt. Die Comiczeichnungen sind mit synthetischen Klängen und Geräuschen untermalt und man hört leise und gedämpft eine weibliche Stimme, die Ross' Namen ruft, um ihn aus seiner Halluzination in die filmische Realität zurückzuholen. Dieses gedämpfte Rufen aus dem Off symbolisiert die Verbindung zwischen seiner Halluzination und der filmischen Realität und verdeutlicht dadurch, dass sich Ross in einer anderen Wirklichkeitsebene befindet.

Spezialeffekte

Am Anfang der Szene ist ein kurzer Zeitraffer zu sehen, was für eine beschleunigte Geschwindigkeit in den ersten Bildern sorgt. Das Besondere an dieser Rauschszene ist, dass Comiczeichnungen benutzt werden um Ross' Halluzination darzustellen. Die Comiczeichnungen etablieren, zusätzlich zu den bekannten Formen der Rauschdarstellung, eine alternative Darstellungsform für Rauschzustände. Dabei kann es sich um eine Illustration seiner Halluzination handeln, oder auch um die Darstellung dieser. Denn es ist durchaus vorstellbar, dass Ross in diesem Stil halluziniert.

2. Szene: Tagelanger Rausch (00:54:37 – 00:58:17)

Schnitt und Montage

Die Handlung in dieser Szene wird mittels einer Parallelmontage erzählt, die Match Cuts beinhaltet. Es wird zwischen Ross und Mike, die sich in der Küche befinden, und Nikki und Cookie, die sich im Wohnzimmer aufhalten, hin und her geschnitten. Den Höhepunkt dieser Parallelmontage bildet dabei ein Splitscreen, bei dem Ross und Nikki zeitgleich auf dieselbe Frage antworten. Es werden viele Detail- und Makroaufnahmen in Kombination mit Großaufnahmen zusammengeschnitten, so dass der filmische Raum und die Handlungen der Protagonisten fragmentiert wirken, und man als Zuschauer keine Übersicht über das gesamte Geschehen hat, sondern nur einzelne, beschränkte und ausgewählte Einblicke. In dem letzten Teil der Szene, als die vier Protagonisten auf dem Boden liegen, findet ein schneller Schnitt-

wechsel statt. Es werden zum einen Einstellungen verwendet, die alle vier Protagonisten zeigen, zum anderen werden oftmals Aufnahmen von den einzelnen Gesichtern und Makroaufnahmen von der Droge in allen möglichen Konsumformen (kochend, in einer Spritze, rauchend, schnupfend) eingeblendet. Die Makroaufnahmen lassen auf einen kontinuierlichen Drogenkonsum der Protagonisten während dieses Zeitraums schließen. Insgesamt weist die Szene sehr viele und schnelle Schnitte auf, was eine große Dynamik erzeugt. Zudem ist die Montage rhythmisch, da sich zwischen den Längen der Einstellungen eine Regelmäßigkeit ausmachen lässt.

Kamera

Besonders auffällig ist der Einsatz von Groß-, Detail- und Makroaufnahmen. Es werden zum einen oft die Gesichter der Protagonisten gezeigt, wodurch die expressive Mimik im Rausch dargestellt wird, zum anderen enthält die Szene viele Detail- und Makroaufnahmen vom kochenden Methamphetamin, der Entleerung einer Spritze und einer sich verengenden Pupille. Diese Aufnahmen ermöglichen dem Zuschauer exklusive Einblicke und es wird eine Nähe zum Geschehen suggeriert. Die nahen Einstellungen werden mit ungewöhnlichen Perspektiven, wie einer starken Ober- und Untersicht kombiniert, so dass die Gesichter der Protagonisten bizarr und skurril erscheinen. Die Verwendung der Fish-Eye-Linse im zweiten Teil der Szene lässt nur eine begrenzte Sicht zu und verzerrt zum Teil die Gesichter der Protagonisten. Die Ränder der Fish-Eye-Aufnahmen sind schwarz und umrahmen ein rundes Loch, in dem die Protagonisten zu sehen sind. Dadurch entsteht der Effekt, als würden die Zuschauer wie durch ein Guckloch auf die Protagonisten herabschauen. Die Kamera ist im ersten Teil der Szene stabil und im zweiten Teil rotiert sie immerwährend im Kreis, was die Illusion und das Gefühl von zeitlicher Geschwindigkeit suggeriert. Es handelt sich hierbei um eine Visualisierung des Fortschreitens der Zeit.

Licht und Farbe

Der Beleuchtungsstil in der Szene ist normal und gibt eine authentische Belichtungssituation bei Tageslicht wieder. Insgesamt herrschen vorwiegend kühle Farben und es wird ein gelb-bläulicher Farbfilter verwendet. Diese Kombination lässt die Protagonisten sehr kränklich und ungesund aussehen und betont die Ungepflegtheit ihrer körperlichen Erscheinung.

Ton, Sound und Musik

Auffällig am Ton ist der Einsatz von Geräuschen, um einige filmische Effekte und Detailaufnahmen zu untermalen. So wird beispielsweise die Auf- und Abblende und die Trickblende durch Sounds akzentuiert. Ebenso sind auch die ruckelnden Bilder während des Drogenkonsums und die Detail- bzw. Makroaufnahmen mit Sounds unterlegt. Der Drogenkonsum wird mit hellen, lauten und unangenehmen Geräuschen und die Detail- bzw. Makroaufnahmen werden mit unreal lauten Geräuschen untermalt. Das Stechen einer Spritze in die Haut oder das Inhalieren des Methdampfes durch ein Röhrchen ist dabei so intensiv und laut vertont, dass es sehr ungewöhnlich ist. Der Ton soll hierbei die Nähe der Kamera zum abgebildeten Objekt akustisch unterstreichen und die Aufnahmen hervorheben. Dadurch hat der Ton bei den Detail- und Makroaufnahmen eine strukturelle Funktion. Die Sprachebene ist teilweise der drogeninduzierten Wahrnehmung der Protagonisten angepasst worden. So hört Mike nach der Injektion von Meth Ross' Stimme durch einen Hall- und Echoeffekt verzerrt. Eine tonale Verzerrung findet auch während der Fish-Eye-Aufnahmen statt und unterstreicht dadurch die Sinneseindrücke der Protagonisten. Während der ganzen Szene besteht keine durchgehende Geräuschkulisse, wodurch die diversen Soundeffekte besonders hervortreten.

Spezialeffekte

Die Szene weist wenig Spezialeffekte auf. Es werden zum Teil Zeitrafferaufnahmen benutzt, die die Sonne beim Auf- und Untergehen zeigen, um dadurch den Wechsel der Tageszeiten aufzuzeigen. Besonders hierbei sind vor allem die Einstellungen während und kurz nach dem Konsum von Drogen. An diesen Stellen stockt das Bild und scheint vor- und zurückzuspulen. Es entstehen somit kleine „Aussetzer“ in den Einstellungen. Diese „Aussetzer“ sollen auf die Wahrnehmung der Figuren hindeuten, die das überwältigende Gefühl nach dem Konsum verarbeiten müssen. Sie können als eine Visualisierung der Drogenwirkung verstanden werden und somit als eine Sinnesüberwältigung beim Wirken der Droge.

2.4 ZUSAMMENFASSUNG DER FILMANALYSE

2.4.1 STILISTISCHE GESTALTUNG DER RAUSCHSZENEN

Schnitt und Montage

Die meisten der analysierten Szenen weisen eine hohe Schnitthäufigkeit auf. Außer den Szenen in *Trainspotting* und *Enter the Void*, sind alle Szenen sehr schnittreich und schnell geschnitten. Die genannten Szenen bilden dabei eine Ausnahme, da die Szene im Film *Trainspotting* rhythmisch zum Song „Perfect Day“ von Lou Reed geschnitten wird und dieser etwas langsamer ist, und die Szene in *Enter the Void* rein aus der subjektiven Perspektive visualisiert wird, so dass viele lange Einstellungen enthalten sind um eine authentische Subjektivität zu schaffen. Die raschen Einstellungswechsel sorgen für ein »starkes Gefühl der Spannung und der Einbezogenheit des Zuschauers« und zusätzlich noch für eine größere Dynamik.⁶⁶ Die Schnitte sind, bis auf die Abblenden in *Enter the Void* (die Oscars Blinzeln imitieren sollen) und einigen Überblendungen, fast ausschließlich hart. Auffällig ist, dass in vielen Szenen die Einstellungen nach rhythmischen Beziehungen montiert wurden. Diese Montageform zeichnet sich dadurch aus, dass die Längen der Einstellungen zueinander in Beziehung gesetzt werden.⁶⁷ Ein Rhythmus ergibt sich dabei »durch eine Variation der Länge von mehreren Einstellungen, die nach einem bestimmten Muster geschnitten sind, so dass eine Regelmäßigkeit auftritt.«⁶⁸ Ein gutes Beispiel findet sich vor allem in der zweiten Szene aus dem Film *Spun*. In dieser Szene sieht man die vier Protagonisten auf dem Boden liegend, wobei zwischendurch immer wieder die Gesichter der einzelnen Protagonisten eingeblendet werden. Dabei ist alle paar Einstellungen Ross' Gesicht im Bild, der immer wieder den Namen seiner verflochtenen Freundin flüstert. Dadurch entsteht ein rhythmischer Einstellungswechsel mit wiederkehrenden Elementen.

⁶⁶ Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, S.67.

⁶⁷ Vgl. Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 215.

⁶⁸ Ebd., S.215.

Zudem bieten die wenigsten Szenen einen adäquaten Überblick über den filmischen Raum. Dies wird durch die Aneinanderreihung von Groß- und Detailaufnahmen und einem Fehlen von Einstellungen, die eine Übersicht über den filmischen Raum schaffen, bedingt. Dadurch werden dem Zuschauer wenige Orientierungspunkte geboten, was vor allem in der zweiten Szene aus dem Film *Requiem for a Dream* dazu dient, Sarahs Orientierungslosigkeit auf die Zuschauer zu übertragen und ihren Zustand zu veranschaulichen und ebenso erlebbar zu machen.

Interessanterweise wird in den Filmen *Requiem for a Dream* und *Spun* die Hip-Hop-Montage zur Darstellung von Drogenkonsum und Rausch verwendet. Wie schon erwähnt handelt es sich bei dieser Art der Montage um Ton- und Bildanordnungen, die schnell geschnitten werden und dabei mit lauten Geräuschen unterlegt sind.⁶⁹ In beiden Filmen wird diese Montageform verwendet um den Drogenkonsum zu visualisieren. Es werden die einzelnen Schritte der Zubereitung und der Einnahme der Drogen in Detail- und Makroaufnahmen abgebildet und in *Requiem for a Dream* konsequenterweise vor jeden Rauschzustand montiert. Dadurch wird für die Zuschauer eine Art Markierung der Transition in einen anderen Bewusstseinszustand der Protagonisten gesetzt, so dass diese bei den nachfolgenden Einstellungen davon ausgehen können, dass sie auf einer anderen Bewusstseins- und Wahrnehmungsebene angesiedelt sind.

Die Rauschszenen werden so montiert, dass ein Wechsel zwischen der Außendarstellung der Protagonisten und ihrer inneren Erlebniswelt bzw. ihrem Blickpunkt gegeben ist. Selbst im Film *Enter the Void*, der ausschließlich aus der subjektiven Perspektive erzählt wird, werden Mittel verwendet, die die Außendarstellung vom Protagonisten Oscar für die Zuschauer ermöglichen. Dazu gehört der Blick in den Spiegel und Oscars außerkörperliche Erfahrung. Dadurch kann angenommen werden, dass die Außendarstellung der Protagonisten ein wichtiger Punkt bei der Montage von Rauschszenen ist. So nehmen die Zuschauer den Tic des Zähneknirschens von Sarah in *Requiem for a Dream* wahr, oder die strauchelnden und taumelnden Bewegungen von Duke in *Fear and Loathing in Las Vegas*. Dadurch ist der Zustand

⁶⁹ Vgl. Springer: *Requiem für einen Traum*, S.37.

der berauschten Protagonisten objektiv interpretierbar und die Zuschauer erhalten noch mehr Anhaltspunkte zu den Auswirkungen des Drogenrausches.

Kamera

Besonders auffällig ist, dass viele Groß-, Detail- und sogar Makroaufnahmen benutzt werden, um den Rausch der Protagonisten darzustellen. Die Groß- und Detailaufnahmen der Gesichter lassen darauf schließen, dass die Mimik der Protagonisten besonders wichtig zur Rauschdarstellung ist. Durch die Mimik erhalten die Zuschauer Informationen zu dem Zustand der Protagonisten und können diesen besser interpretieren und einschätzen. Dadurch werden drogeninduzierte Störungen, wie das Zähneknirschen von Sarah in *Requiem for a Dream* und unkontrollierte mimetische Ausdrücke, wie bei Duke in *Fear and Loathing in Las Vegas*, dargestellt. Die Zuschauer bekommen dadurch mehr Einblicke in die Drogenwirkung.

Interessanterweise enthalten die analysierten Rauschszeneen viele Einstellungen, die aus der Ober- und Untersicht aufgenommen wurden. Üblicherweise wird der Kamerablick auf die Figuren aus einer höher oder niedriger positionierten Kameraperspektive verwendet, um Größenverhältnisse zwischen den Figuren zu verdeutlichen und somit Figuren als mächtig bzw. unterlegen erscheinen zu lassen.⁷⁰ Bei den analysierten Szenen scheint dies jedoch nicht die Intention zu sein. Es scheint als wurde die Ober- und Untersicht gewählt, um die Mimik der Figuren noch skurriler und grotesker erscheinen zu lassen. Besonders in Kombination mit den Detail- und Großaufnahmen der Figuren entsteht so eine eindringliche Optik, die die Mimik akzentuiert und die Zuschauer die Auswirkungen des Rausches beobachten lässt. Um weitere Verzerrungen der Mimik zu schaffen, wurden ebenfalls Weitwinkelobjektive in *Fear and Loathing in Las Vegas* und die Fish-Eye-Linse in den Filmen *Requiem for a Dream*, *Spun* und *Trainspotting* verwendet. Die Benutzung von Makroaufnahmen findet vor allem bei der Darstellung des Drogenkonsums in den Filmen *Requiem for a Dream*, *Spun* und *Trainspotting* statt. Es werden viele solcher Detail- und Makroaufnahmen innerhalb einer Hip-Hop-Montage aneinandergereiht und zeigen dabei unter anderem folgende Bilder: die Erweiterung der Pupillen, das Eindringen von Blut in eine Spritze, das Stechen einer Spritze in die Haut. Dadurch

⁷⁰ Vgl. Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 191.

tritt die Darstellung des Drogenkonsums in den Fokus und es werden dem Zuschauer außergewöhnliche Einblicke ermöglicht, die optisch sehr reizvoll sind.

Maßgebend sind ebenfalls die Kamerabewegungen. Die Kamera ist in den meisten Szenen sehr dynamisch. Vor allem wenn die subjektive Wahrnehmung bzw. die subjektive Perspektive dargestellt werden soll, wird der Versuch unternommen, die körperlichen Bewegungen der Protagonisten nachzuahmen. Dazu werden vor allem der Reisschwenk und eine verwackelte Kameraführung benutzt. In dem Film *Enter the Void*, der ausschließlich aus der subjektiven Perspektive erzählt wird, werden diese Kamerabewegungen so authentisch wie möglich dargestellt und die kleinsten Kopf- und Körperbewegungen von dem Protagonisten Oscar imitiert.

Licht und Farbe

Bei der Licht- und Farbgestaltung lassen sich im Grunde zwei verschiedene Darstellungsweisen ausmachen. Zum einen sind die Rauschszenen häufig im Low-Key-Stil beleuchtet. Diese Beleuchtungsart wird in den Filmen *Requiem for a Dream* und *Enter the Void* eingesetzt. Der Low-Key-Stil schafft in *Requiem for a Dream* eine düstere, kalte und unheimliche Atmosphäre. In *Enter the Void* hingegen, hat die Beleuchtungssituation keine dramatische Wirkung, sondern scheint als Kontrast für die farbenfrohen Halluzinationseffekten gewählt worden zu sein. Zum anderen lässt sich feststellen, dass einige Rauschszenen im Normalstil beleuchtet wurden und viele kontrastreiche und bunte Farben enthalten. Zahlreiche Beispiele lassen sich in den Filmen *Trainspotting*, *Fear and Loathing in Las Vegas* und *Spun* finden. Bei den analysierten Filmen scheinen teilweise farbliche Filter verwendet worden zu sein, so dass einige Filme einen gewissen Farbstil aufweisen. Die kühlen Farbfilter in *Spun* und auch *Requiem for a Dream* lassen die Protagonisten sehr ungesund, krank und ungepflegt erscheinen und betonen dadurch die körperliche Verwahrlosung der Protagonisten als Konsequenz der Drogensucht.

Ton, Sound und Musik

Die Tonebene des Films, die neben der Sprache auch Geräusche und Musik beinhaltet, hat neben der Informationsvermittlung auch andere Funktionen, die die Wirkung eines Films auf den Zuschauer beeinflussen können. Die Musikwissenschaft-

lerin Claudia Bullerjahn hat für die Filmmusik vier Funktionen herausgestellt, wobei es sich dabei um die narrative, strukturelle, dramatische und persuasive Funktion handelt.⁷¹ Diese Funktionen sind nur speziell für die Filmmusik formuliert worden, jedoch lassen sie sich auch auf die Filmgeräusche ausweiten, da sie ebenfalls einige der genannten Funktionen erfüllen können.

Die Filmmusik und Filmgeräusche haben in den analysierten Rauschszenen eine dramaturgische und strukturelle Funktion. Die dramaturgische Funktion besteht darin, unter anderem die Spannung in einem Film zu unterstützen oder auch die seelischen Zustände einer filmischen Figur zu verdeutlichen bzw. Empfindungen der filmischen Figur zu symbolisieren.⁷² Speziell in den Rauschszenen in *Requiem for a Dream* und *Trainspotting* erfüllt die Filmmusik eine dramaturgische Funktion. In der ersten analysierten Szene aus *Requiem for a Dream* begleitet düstere Filmmusik den Zeitraffer, in dem man Sarah durch die Wohnung rasen sieht. Dadurch wird eine bedrückende Stimmung erzeugt, die den seelischen Zustand von der einsamen Witwe Sarah verdeutlichen soll. In *Trainspotting* wird Rentons Heroinüberdosis von dem Lied „Perfect Day“ von Lou Reed begleitet, das von einem idealen und perfekten Tag handelt. Dieses Lied begleitet die Szene auf eine ironische Weise, da Renton fast an einer Überdosis stirbt, und verleiht ihr eine melancholische Stimmung.

Die strukturelle Funktion besteht darin, Schnitte zu betonen und Einstellungen bzw. Bewegungen der Protagonisten hervorzuheben.⁷³ Diese strukturelle Funktion wird in den Rauschszenen der Filme *Requiem for a Dream* und *Spun* innerhalb der Hip-Hop-Montage verwendet. Die Detail- und Makroaufnahmen der Hip-Hop-Montage werden durch unnatürlich laute und intensive Geräusche begleitet, was die Nähe der Kamera zum abgebildeten Objekt innerhalb dieser Einstellungen betont. Die

⁷¹ Vgl. Bullerjahn: Grundlagen der Wirkung von Filmmusik, zit. n. Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 232.

⁷² Vgl. Ebd., S. 232.

⁷³ Vgl. Ebd., S. 232.

intensiven und lauten Geräusche akzentuieren die Einstellungen und heben den raschen Einstellungswechsel hervor.⁷⁴ Eine besondere Entwicklung ist bei den Geräuschen während der Hip-Hop-Montage in dem Film *Requiem for a Dream* erkennbar. Wie schon erwähnt, wird die Hip-Hop-Montage in diesem Film eingesetzt, um den Drogenkonsum darzustellen. Die Geräusche zu den Bildern des Drogenkonsums werden im Verlauf des Films immer härter, überspitzter und unangenehmer. Dadurch übernimmt die Geräuschkulisse während der Hip-Hop-Montage in dem Film *Requiem for a Dream* neben der strukturellen ebenfalls auch eine dramaturgische Funktion.

Es ist zu beobachten, dass in fast allen analysierten Szenen eine Anpassung der akustischen Wahrnehmung an den Rauschzustand stattfindet. Eingehend mit einer Wahrnehmungsverzerrung, die meist innerhalb einer subjektiven Einstellung realisiert wird, verändert sich auch der – durch die Protagonisten wahrgenommene – diegetische Ton. So ist zu beobachten, dass in *Fear and Loathing in Las Vegas* Dukes Wahrnehmungseinstellung, die den Effekt der Zeitlupe beinhaltet, mit einer verzerrten und verlangsamten Geräuschkulisse untermalt wird. In dem Film *Requiem for a Dream* wird die Zeitraffereinstellung akustisch durch eine beschleunigte Tonspur umgesetzt. Ebenfalls wird in dem Film *Enter The Void* die Tonebene mittels einer Tonverzerrung angepasst. Als Oscar beginnt die Wirkung der Drogen zu spüren, wird die Tonspur durch einen Halleffekt verändert. Interessanterweise wird während der POV-Shots von Renton in *Trainspotting*, ebenso wie im Bereich der Optik, nichts an der Akustik verändert. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass es sich hierbei nur um einen POV-Shot handelt, der nicht unbedingt eine Wahrnehmungsänderung abbilden muss. Ebenso interessant ist die Einstellung in *Spun*, in der man Mike in der Großaufnahme – kurz nachdem er sich das Methamphetamin injiziert hat – sieht. Man erkennt in seinem Gesichtsausdruck, dass die Droge zu wirken beginnt, woraufhin sich auch der von ihm wahrgenommene Ton verändert. Mikes Großaufnahme in Kombination mit seiner akustischen Wahrnehmung ergibt im Grunde eine unrealistische Darstellungsweise, da das filmische Bild im Gegensatz zum Ton nicht subjektiv ist.

⁷⁴ Anmerkung: Neben der Akzentuierung der Einstellungen werden in *Spun* ebenso filmische Mittel wie beispielsweise die Trickblende durch passende Geräusche betont.

Es lässt sich somit festhalten, dass die Veränderung des Tons während eines Rauschzustands vor allem durch Hall- und Echoeffekte wiedergegeben wird. Ebenfalls wird die Verlangsamung bzw. Beschleunigung der Wahrnehmung während eines Rauschzustands akustisch umgesetzt, indem die diegetischen Töne gerafft oder gedehnt abgespielt werden.

Spezialeffekte

Die analysierten Szenen beinhalten Spezialeffekte zur Darstellung von Rausch. Die am häufigsten anzutreffenden Effekte sind Zeitlupe und Zeitraffer. Der Zeitraffer lässt sich dadurch charakterisieren, dass die gefilmte Zeit gerafft dargestellt wird und somit umfangreicher als die Filmzeit ist. Bei der Zeitlupe ist es gegenseitlich; die gefilmte Zeit ist kürzer als die Filmzeit. Dabei kommt die »Zeitverlangsamung häufig zur Darstellung einer gesteigerten Aufmerksamkeit, einer Erhöhung der Reaktionsgeschwindigkeit zum Einsatz, die Zeitbeschleunigung generiert dagegen meist ein Moment der Desorientierung«.⁷⁵ Betrachtet man die Benutzung dieser Effekte in den analysierten Filmen, ist die Verwendung von Zeitraffer und Zeitlupe bei Rauschdarstellungen konträr zu dem beschriebenen Einsatz. Im Film *Requiem for a Dream* wird Sarahs Tagesablauf nach dem Konsum von Amphetaminen im Zeitraffer dargestellt, um ihre beschleunigte Wahrnehmung und ihren erhöhten Bewegungsdrang darzustellen. Sie scheint nicht zu merken wie die Zeit vergeht und dieser Zustand wird durch den Zeitraffer visualisiert. Die Zeitlupe wird in *Fear and Loathing in Las Vegas* eingesetzt um Dukes verzerrte und verlangsamte Wahrnehmungsfähigkeiten während des Rausches darzustellen. Seine Reaktionsfähigkeit ist dabei nicht erhöht, sondern verlangsamt und mit dem Effekt der Zeitlupe visualisiert. Die Effekte der Zeitlupe und des Zeitraffers können demnach verschiedene Bedeutungen haben, die jeweils aus dem Kontext erkenntlich werden. Zur Darstellung von subjektiven Rauscherlebnissen muss demnach die Wirkung der Droge berücksichtigt werden, da diese das Bewusstsein und die Wahrnehmung verändert und jede Droge verschiedene Auswirkungen auf den menschlichen Körper hat. Demnach kann sich die Wahrnehmung, wie in den Beispielen beschrieben, verlangsamen oder beschleunigen.

⁷⁵ Benjamin Beil: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*, Münster 2010, S.194.

Neben den Effekten Zeitlupe und Zeitraffer wurde auch die Unschärfe zur Darstellung des Rauschzustands verwendet. In dem Film *Enter the Void* verschwimmt Oscars Perspektive nachdem die Droge ihre Wirkung zeigt. Die Unschärfe soll die rauschinduzierte Sichttrübung für die Zuschauer authentisch veranschaulichen und wiedergeben.

Interessanterweise wird in dem Film *Spun* ein Spezialeffekt angewandt, der aus dem Kontext heraus interpretiert werden muss. Dabei handelt es sich um filmische „Aussetzer“, in denen das Filmbild kurzzeitig vor- und zurückgespult wird. Diese „Aussetzer“ des Filmbildes werden während des Drogenkonsums angewandt, um die Wirkung der Drogen zu visualisieren. Die „Aussetzer“ stellen die bewusstseinsverändernde Wirkung der Drogen dar und verdeutlichen dem Zuschauer, dass sich die Protagonisten nun in einem anderen Bewusstseins- und Wahrnehmungszustand befinden. Die Protagonisten müssen die eintretende Wirkung erst einmal verarbeiten und ihre Gefühle und Gedanken neu ordnen. Auf dieses Gefühl, das direkt auf den Drogenkonsum folgt, scheint dieser Spezialeffekt zu verweisen. Er wird konsequent bei fast jedem Drogenkonsum angewandt und wird somit innerhalb des Films konventionalisiert. Dabei handelt es sich um ein stilistisches Verfahren, das jedoch im Rahmen der Drogenrauscherfahrung narrativ funktionalisiert wird.

Zusätzlich wird bei den Spezialeffekten auf Computeranimationen zurückgegriffen, um die Halluzinationen während eines Rausches zu visualisieren. So bekommt man als Zuschauer im Film *Fear and Loathing in Las Vegas* verzerrte Gesichter und sich bewegende Teppichmuster zu sehen und in *Enter the Void* imposante Formen und Farben. Durch die Computeranimationen ist es möglich Dinge darzustellen, die nicht naturalistisch sind. Dadurch wird die Bandbreite der Darstellungsmöglichkeiten des Rausches erweitert und es können Dinge für den Zuschauer visualisiert werden, die sich nur in der Imagination der Protagonisten befinden und durch andere filmische Mittel nicht darstellbar wären.

2.4.2 NARRATIVE GESTALTUNG DER RAUSCHSZENEN

Bei der narrativen Gestaltung der Rauschszenen haben sich drei Aspekte im Speziellen herauskristallisiert. Dabei handelt es sich um den Drogenkonsum, das Voice-over und um Kontinuitätsbrüche innerhalb der filmischen Erzählung. Der Besprechung der narrativen Gestaltung voran, soll jedoch eine These angeführt werden, die für die Rauschszenen konstitutiv ist. Bei Rauschszenen handelt es sich um Binnerzählungen. Diese unterscheiden sich von der übrigen filmischen Erzählung durch einen anderen Realitätsstatus. Der andere Realitätsstatus ergibt sich durch die Drogenwirkung, so dass die gezeigten Erlebnisse der Protagonisten nicht der „normalen“ Sicht auf die filmische Welt entsprechen. Die subjektive Sicht der Protagonisten ist in dem Fall durch den Konsum von Drogen verändert und kann vom Zuschauer auch als solche wahrgenommen werden. Dazu muss der Übergang in diesen drogeninduzierten Realitätsstatus für den Zuschauer markiert und kenntlich gemacht werden, so dass es ihm ermöglicht wird, unter dieser Prämisse das Gesehene zu interpretieren.

Drogenkonsum

Die Darstellung des Drogenkonsums findet meist vor den Rauschszenen statt, um den Zuschauern kenntlich zu machen, dass sich die folgende Szene bzw. die folgenden Einstellungen auf einem anderen Realitätsstatus abspielen und somit auch anders interpretiert werden müssen.⁷⁶ Dadurch wird vor allem die veränderte Wahrnehmung und Gefühlswelt der Protagonisten erklärt. Ebenfalls können dadurch nicht nachvollziehbare, mentale Veränderungen der Protagonisten für die Zuschauer kenntlich gemacht werden. In dem Film *Requiem for a Dream* wird dies besonders deutlich, als Harry nach dem Besuch bei seiner Mutter weinend in einem Taxi nach Hause fährt.⁷⁷ Er hat gerade erfahren, dass seine Mutter Drogen nimmt und ist sehr bestürzt darüber. Dieser Einstellung folgt eine Hip-Hop-Montage, die die Einnahme von Heroin schrittweise abbildet, so dass die Zuschauer annehmen

⁷⁶ Anmerkung: In einigen Szenen wird der Rauschzustand der Protagonisten bewusst verschwiegen, um den Zuschauer zu verwirren. Dieser Aspekt wird im Verlauf der Arbeit nochmals aufgegriffen.

⁷⁷ Vgl. *Requiem for a Dream* (Darren Aronofsky 2000, DVD [Director's Cut], Artisan 2001, 00:46:20 – 00:47:58).

können, dass Harry soeben Drogen konsumiert hat. Die darauffolgende Einstellung zeigt Harry wieder im Taxi, der diesmal ausdruckslos und ohne jegliche Gefühlsregung aus dem Fenster starrt. Diese mentale und gefühlstechnische Veränderung des Protagonisten Harry lässt sich somit auf den Drogenkonsum zurückführen und wird für die Zuschauer durch diesen auch erklärbar gemacht.

Bei der Darstellung des Drogenkonsums ist in allen analysierten Filmen die Tatsache evident, dass dieser besonders ausgiebig und detailreich veranschaulicht wird. In dem Film *Trainspotting* wird das Einstechen und Entleeren der Spritze in den Arm in Detailaufnahmen gezeigt. In *Fear and Loathing in Las Vegas* sieht man die Protagonisten Duke und Dr. Gonzo unterschiedliche Drogen rauchen, schnupfen, injizieren und trinken und in *Enter the Void* wird das Rauchen von Drogen in Realzeit dargestellt. Eine Besonderheit tritt dabei in den Filmen *Requiem for a Dream* und *Spun* auf. In diesen Filmen werden die einzelnen Schritte des Drogenkonsums in schnellen Detailaufnahmen abgebildet und innerhalb einer Hop-Hop-Montage vor die Rauschszenen geschnitten. Die Hip-Hop-Montage in *Requiem for a Dream* ist dabei besonders detailliert und beinhaltet einzelne Aufnahmen zu allen Schritten des Drogenkonsums. Der Drogenkonsum kann als ein Symbol der Sucht gedeutet werden. Richard Huggings stellt in seiner Publikation *Images of Addiction: The Representation of Illicit Drug Use in Popular Media* fest, dass das stärkste Symbol der Sucht, die Spritze darstellt.⁷⁸ Dieses Symbol kann natürlich auch auf andere Konsumuntensilien von Drogen ausgeweitet werden, z. B. auf den gerollten Geldschein, die Pfeife oder die Pillenpackung. Diese Symbole haben verschiedene Funktionen. Huggins stellt dabei neben der narrativen Funktion, die Distanzierung der Konsumenten vom Normalzustand heraus.⁷⁹ In diesem Fall symbolisiert der Drogenkonsum ein abweichendes gesellschaftliches Verhalten und schafft eine Diskrepanz zwischen den Konsumenten und der Normalität. Dieser Aspekt wird im Film *Fear and Loathing in Las Vegas* visualisiert. Die Montage ist vor allem auf den Wechsel zwischen der Außendarstellung und der Innendarstellung der be-

⁷⁸ Vgl. Richard Huggins: *Images of Addiction. The Representation of Illicit Drug Use in Popular Media*, in: Mary Kosut / Lisa Jean Moore (Hg.): *The Body Reader. Essential Social and Cultural Readings*, New York 2010, S. 384-399, hier S.393.

⁷⁹ Vgl. Ebd., S.393.

rauschten Protagonisten aufgebaut und enthält viele Einstellungen, in denen die außenstehenden Personen die Protagonisten angewidert und suspekt begutachten. Solch eine Darstellung soll die Diskrepanz der Drogenkonsumenten und ihrer Umwelt für die Zuschauer kenntlich machen. Die narrative Funktion des Symbols ist in allen Filmen evident. Dadurch wird, wie schon betont, der Eintritt der Protagonisten in einen anderen Bewusstseins- und Wahrnehmungszustand kenntlich gemacht. Somit ist die Darstellung des Drogenkonsums innerhalb der Filme ein wichtiges Element der Narration.

Voice-over

Das Voice-over wird in Rauschszenen verwendet, um das abgebildete Geschehen zu kommentieren. In der Filmtheorie gibt es zwei Arten von Voice-over, wobei es sich um einen rückblickend-kommentierenden und einen erlebenden Voice-over handelt. Für die Rauschszenen ist besonders das erlebende Voice-over relevant. Die Filmwissenschaftlerin Michaela Bach definiert diesen folgendermaßen: »Im epischen Präteritum werden explizit Gedanken und Gefühle wiedergegeben, die Erzählung wird in den Kopf der Figur verlagert und entspricht somit der engeren Definition von Figurens subjektivität.«⁸⁰ Das erlebende Voice-over gibt demnach die innere Gedanken- und Gefühlswelt der Protagonisten zum jeweiligen Erzählzeitpunkt innerhalb der diegetischen Zeit wieder. Der Protagonist kommentiert die filmischen Bilder und macht dadurch die subjektiven Erlebnisse für den Zuschauer nachvollziehbar. Der Gebrauch von Voice-over ist vor allem in den Filmen *Trainspotting*, *Fear and Loathing in Las Vegas* und *Enter the Void* besonders auffällig. In *Enter the Void* kommentiert Oscar den Eintritt in den Rauschzustand und den erlebten Rausch gedanklich. So erfährt der Zuschauer, wann die Drogenwirkung einsetzt (Zitat: »Wow, es knallt schon. Das ist es. Es geht los. Oh Gott, es ist so geil.«⁸¹). Interessanterweise sind seine Gedanken während der überwältigenden halluzinogenen Effekte nicht zu hören. Dies suggeriert dem Zuschauer, dass Oscar in dem Rauschzustand versunken ist und nicht in der Lage ist seine Gedanken zu formulieren. Dies wird auch durch seine verschlafene Stimme kenntlich gemacht,

⁸⁰ Michaela Bach: *Erzählperspektive im Film. Eine erzähltheoretische Untersuchung mithilfe exemplarischer Filmanalysen*, Essen 1997, S. 135.

⁸¹ Vgl. *Enter The Void* (Gaspar Noé 2009, DVD, Alive 2011, 00:06:44 – 00:06:51).

als er einen Anruf erhält. Nachdem er aufgelegt hat und aufstehen muss, gibt er sich gedanklich den Befehl, dass er aufwachen soll. Diese Anweisung gibt Aufschluss über seinen weggetretenen Zustand während der Halluzination. In dieser Szene wurde das erlebende Voice-over verwendet um die Zuschauer an dem Drogentrip teilhaben zu lassen und eine starke Figurensubjektivität zu erzeugen, die die subjektiven Einstellungen unterstreicht. Interessant ist der Gebrauch des rückblickend-kommentierenden Voice-over in *Fear and Loathing in Las Vegas*. Für diese Form von Voice-over ist konstitutiv, dass das erzählende Ich rückblickend die gezeigten filmischen Bilder kommentiert und dabei der Erzählung überlegen ist.⁸² In *Fear and Loathing in Las Vegas* wird diese rückblickende Kommentarfunktion des Voice-over sehr oft benutzt, da es sich einerseits um eine Literaturverfilmung handelt und der Film an die literarische Erzählweise angelehnt ist und andererseits die Erzählung in der Vergangenheitsform wiedergegeben wird, somit auch rückblickend erzählt wird. Im Hinblick auf diese Form des Voice-over ist besonders die Szene interessant, in der Duke und Dr. Gonzo vom Äther berauscht in eine Vorstellung gehen. Die beiden torkeln und schwanken vor dem Eingang und können sich kaum auf den Beinen halten. Dabei analysiert Duke in dem Voice-over distanziert seine Handlungen und die Wirkung der Drogen (Zitat: »Man verliert alle grundlegenden motorischen Fähigkeiten. Verschwommene Sicht, fehlender Gleichgewichtssinn, taube Zunge. Dein Verstand wendet sich mit Grausen ab, unfähig mit der Wirbelsäule zu kommunizieren.«⁸³). Um das unkontrollierte Körpergefühl für die Zuschauer zu veranschaulichen, werden auch zwischendurch subjektive Einstellungen verwendet. Der Kommentar des Voice-over ist in diesem Beispiel sehr ironisch und schafft eine Distanz zwischen dem filmischen Bild und dem filmischen Erzähler. Jedoch erhalten die Zuschauer – ebenfalls wie beim erlebenden Voice-over – Informationen über die Gefühlswelt des Protagonisten, da den Zuschauern das Gefühl des Ätherrausches und dessen Auswirkungen auf den Körper erzählt werden.

⁸² Bach: Erzählperspektive im Film, S.135.

⁸³ Vgl. *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam 1998, DVD, Universum Film GmbH 2001, 00:30:26 – 00:30:32).

Die Kommentierung des Rauschzustands durch den Protagonisten innerhalb eines Voice-over ist in vielen Szenen gegeben und somit ein Teil der narrativen Gestaltung von Rauschdarstellungen. Dadurch erhält der Zuschauer Informationen über die Gefühls- und Gedankenwelt der filmischen Figuren während des Rausches und kann sich dadurch besser in diese hineinversetzen, wie in *Enter the Void*, aber auch eine ironische Distanz zur Darstellung entwickeln, wie in *Fear and Loathing in Las Vegas*.

Kontinuitätsbrüche

Die Rauschszene weisen oft narrative Kontinuitätsbrüche innerhalb der Zeit, des Raumverständnisses und der Handlungslogik auf. Dadurch werden narrative Strukturen und die Sehgewohnheiten der Zuschauer verletzt. Die meisten Filmhandlungen sind nach dem Kausalprinzip aufgebaut und »halten sich an signifikante Begebenheiten, die nach dem Prinzip von Ursache und Wirkung miteinander verknüpft sind«. ⁸⁴ Darauf baut der Zuschauer seine Interpretationen und Erwartungen auf und kann dieses Kausalprinzip als Basis für das Verständnis des Films benutzen. Der Filmwissenschaftler Peter Wuss geht davon aus, dass das Kausalprinzip so erfolgreich im Film angewandt wird, da zum einen die Kausalität ein fundamentales Prinzip des menschlichen Lebens darstellt und zum anderen dem Zuschauer eine Problemlösung am Ende einer dramatischen Auseinandersetzung ermöglicht wird, so dass dieser »im Nachhinein die Schlußsituation als Ziel und die Drehpunkte der Handlung als Teilziele der Problembewältigung« interpretiert. ⁸⁵ Durch das Kausalprinzip im Film wird dem Zuschauer eine Handlungstendenz aufgezeigt und es existieren logische Sinnbeziehungen zwischen den Handlungen. Dadurch fällt dem Zuschauer das Verständnis des Films leichter. Dieses Kausalprinzip wird nun bei den Rauschdarstellungen gebrochen, um den Zuschauer zu desorientieren und ihn mit unerwarteten Handlungen und Ereignissen zu überraschen. Dies gelingt dem Film über die Montage, denn sie »dient dazu, filmische Ereignisse in ihren konkreten raumzeitlichen Beziehungen so zu gestalten, daß sich trotz raumzeitlicher Diskontinuität der kinematographischen Geschehensabbildungen an der Schnittstelle

⁸⁴ Peter Wuss: *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*, Berlin 1993, S.102.

⁸⁵ Ebd., S.112.

zwischen zwei Einstellungen bei der Rezeption dennoch der Eindruck von Kontinuität der Handlung und des Sinnflusses einstellt.⁸⁶ Obwohl die Kausalkette verletzt wurde, können die Handlungen durch die Montage so verknüpft werden, dass eine Kontinuität der Handlung hergestellt wird und der Zuschauer dem Fortgang der filmischen Erzählung folgen kann.

Die Verletzung der Zeitkontinuität findet sich in vielen Szenen wieder. Der Zuschauer verliert ohne zusätzliche zeitliche Markierungen den Überblick über die diegetische Zeit. So wird in der zweiten analysierten Szene aus dem Film *Spun* der Verlust des Überblicks über die diegetische Zeit durch narrative Hinweise wieder hergestellt. Als Ross und Nikki in der Wohnung ihres Freundes ankommen, ist es Tag. Nachdem die vier Methamphetamin konsumiert haben, sieht man die vier Protagonisten auf dem Wohnzimmerteppich liegen und reden. Die Kamera filmt die Vier von oben und rotiert ständig im Kreis, was dem Zuschauer Bewegung suggeriert, in dem Fall das Fortschreiten der Zeit. Zwischendurch werden zwei narrative Markierungen der Zeit eingeblendet. Dabei handelt es sich um Zeitrafferaufnahmen von einem Sonnenuntergang und einem Sonnenaufgang. Durch diese Informationen erfährt der Zuschauer, dass während dieses Gesprächs über ein Tag vergangen ist. Das Fortschreiten von Zeit wird in dieser Szene nur durch die Bewegung der Kamera angedeutet und durch die Zeitrafferaufnahmen der Sonne dargestellt. Während der Gesprächssituation finden keine Veränderungen statt, die den Fortschritt der Zeit kenntlich machen. Somit entsteht ein Kontrast zwischen der unveränderten Gesprächssituation und den veränderten Tageszeiten. Dieser macht die veränderte Zeitwahrnehmung der berauschten Protagonisten deutlich. Die Protagonisten vergessen die Zeit während ihres Rauschzustands und scheinen kein Zeitgefühl zu besitzen. Die Verletzung der Zeitkontinuität findet auch in *Fear and Loathing in Las Vegas* statt, sofern man den Film als Ganzes betrachtet. Die diegetische Zeit des Films beträgt ganze 48 Stunden, wird jedoch gedehnt und ist für den Zuschauer nicht als solch eine kurze Zeitspanne erkennbar. Die Dehnung der diegetischen Zeit wird dabei durch verwickelte Erzählstränge bewirkt, die auf »drug-time, trance-induced flashbacks« und »Duke's attempts to construct a linear description of their

⁸⁶ Ebd., S.285.

adventures« basieren.⁸⁷ Dadurch, dass der Film in der Vergangenheitsform von einem berauschten Protagonisten erzählt wird, sind die Erzählungen wirr und mit zurückliegenden Erfahrungen des Protagonisten bespickt. Dadurch entwickeln sich mehrere Erzählstränge, die miteinander verwoben und verstrickt sind. Dies führt bei den Zuschauern zu einer zeitlichen Desorientierung.

Das Raumverständnis wird in vielen der Rauschszenen negiert, um dadurch auf die veränderte Wahrnehmung der Protagonisten aufmerksam zu machen. Ein gutes Beispiel lässt sich dafür in der analysierten Szene aus dem Film *Trainspotting* finden. In dieser Szene kippt Renton nach einer Heroininjektion nach hinten und versinkt mitsamt des Teppichs in den Boden. Von diesem Zeitpunkt an enthält die Darstellung seiner subjektiven Perspektive links und rechts einen roten Teppichrand. Das räumliche Verständnis wird in dieser Szene nicht eingehalten. Zum einen kann Renton nicht in einen steinharten Boden sinken und zum anderen kann seine Sicht keinen Teppichrand enthalten, da er sich – bis auf einige subjektive Einstellungen am Anfang – nicht mehr auf einem Teppich liegend befindet. Der Teppich scheint in dem Fall ein Symbol seines Gefühls einer körperlichen Versunkenheit zu sein und wird somit bei allen subjektiven Einstellungen innerhalb dieser Szene verwendet.

Der Bruch der Handlungslogik ist in allen Szenen, die Halluzinationen enthalten, evident. Da es sich bei Halluzinationen um innere Vorstellungen handelt, die so wirken als seien sie Erscheinungen eines faktischen Gegenstandes und dabei keine Sinnesreizungen benötigen, sind diese an keine erzählerischen Prinzipien gebunden.⁸⁸ Sie können willkürlich und unerklärbar bzw. nicht nachvollziehbar sein. So bekommen die Zuschauer in dem Film *Spun* eine Halluzination von Ross zu sehen, in der er in Aprils Vagina springt, sich dort in Spermien verwandelt und wieder aus dieser herausgeschossen wird. Die Halluzination ist ohne optische Sinnesreizungen aufgetreten und kann somit auch nicht als logische Handlung klassifiziert werden. Diese Beobachtung lässt sich auch durch Dukes Halluzination aus dem Film *Fear*

⁸⁷ Tons May: Fear and Loathing in Las Vegas, in: Jack Stevenson (Hg.): *Addicted. The Myth and Menace of Drugs in Film*, London 2000, S. 215-249, hier S.218.

⁸⁸ Vgl. Hans Ulrich Reck: *Traum. Enzyklopädie*, München 2010, S.77f.

and Loathing in Las Vegas bekräftigen. Dort verwandelt sich die Hotelrezeptionistin in eine riesige Muräne. Beide Darstellungen sind auf die rauschinduzierte Phantasie der Protagonisten zurückzuführen und folgen keiner Handlungslogik.

Aus den beschriebenen Kontinuitätsbrüchen innerhalb der Narration des Films, kann geschlussfolgert werden, dass die daraus resultierende Umkehrung gewohnter Konventionen der Narration eine Subjektivierung der filmischen Bilder bewirkt. Es wird dem Zuschauer verdeutlicht, dass die Ereignisse innerhalb der Rauschszenen keinen logischen Prinzipien folgen, sondern alleinig vom Rauschzustand des Protagonisten beeinflusst werden.

3 BESPRECHUNG DER ERGEBNISSE

Aus der Filmanalyse haben sich mir einige interessante Aspekte erschlossen, die ich in Thesen formulieren möchte. Die Thesen sollen daraufhin filmtheoretisch erörtert und besprochen werden.

THESEN

1. Zur Rauschdarstellung werden viele Subjektivierungstechniken verwendet.

Bei der Darstellung von Rauschzuständen ist im Besonderen das Wechselspiel zwischen der subjektiven Perspektive und der Außendarstellung der Protagonisten konstitutiv. Dabei hat die subjektive Perspektive einen entscheidenden Stellenwert, denn durch sie wird der Rauschzustand für den Zuschauer erlebbar und nachvollziehbar gemacht. Zusätzlich werden viele filmische Mittel und Effekte verwendet, um Subjektivität zu erzeugen.

2. Rauschdarstellungen sind Binnenerzählungen innerhalb der filmischen Erzählung und werden als solche markiert.

Bei den Rauschdarstellungen handelt es sich um Binnenerzählungen innerhalb der filmischen Erzählung, da diese einen anderen Realitätsstatus aufweisen und somit unterschiedlich zu interpretieren sind. Dazu muss die Transition in den Realitätsstatus für den Zuschauer markiert werden bzw. der Rauschzustand als solcher für den Zuschauer kenntlich gemacht werden.

3. Die filmischen Mittel, die zur Rauschdarstellung verwendet werden, sind konventionalisiert.

Wie schon erwähnt ist die Darstellung des Rauschzustands ausgesprochen schwierig und eine realistische filmische Darstellung dessen ist kaum realisierbar. Aus diesem Grund greifen die Filmemacher bei der Rauschdarstellung auf Konventionen zurück. Durch die Filmanalyse wird ersichtlich, dass bestimmte filmische Mittel und Techniken typisch für die Darstellung von Rausch zu sein scheinen und sich als eine filmische Konvention herausgebildet haben.

3.1 SUBJEKTIVIERUNGSTECHNIKEN

Da es sich - wie schon herausgestellt - beim Rausch um ein subjektives Erlebnis handelt, muss ein Film der Rauschdarstellungen beinhaltet auch auf gewisse Subjektivierungstechniken zurückgreifen, um diesen Rausch für die Zuschauer darzustellen und auch erlebbar zu machen. Die Filmtechnik bietet dabei einige Möglichkeiten um subjektive, mentale Vorgänge darzustellen, die im Folgenden besprochen werden sollen. Figuresubjektivität kann dabei als »a specific instance or level of narration where the telling is *attributed to* a character in the narrative and received by us *as if* we were in the situation of a character« definiert werden.⁸⁹ Figuresubjektivität ist somit gegeben, wenn die Einstellung die Sicht einer filmischen Figur zeigt und dem Zuschauer das Gefühl suggeriert wird, dass er sich in der Position der Figur befindet. Dabei kann die Figuresubjektivität als eine räumliche Orientierung oder auch metaphorisch im Sinne einer Geisteshaltung bzw. als Ausdruck eines psychologischen Prozesses gedacht werden.⁹⁰ Es ist wichtig zu betonen, dass es keine eindeutig subjektive Einstellung im Film gibt, da ohne eine Markierung eine Einstellung nicht als subjektiv klassifiziert werden kann. Subjektivierungen im Film lassen sich nur kontextuell erzeugen, wie der Filmtheoretiker Christian Metz betont: »Die subjektive Markierung lässt sich vom narrativ-diegetischen Block nicht trennen und ist daher immer kontextuell.«⁹¹

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Figuresubjektivität darzustellen, wobei es rein narrative als auch filmästhetische Techniken gibt. Zum einen kann Subjektivität durch eine subjektive Narration bzw. interne Fokalisierung hergestellt werden. Bei der internen Fokalisierung fallen die »erzählte Welt und die Darstellung auf der

⁸⁹ Edward Branigan: *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin u. a. 1984, S.73 [Hervorhebg. im Orig.].

⁹⁰ Vgl. Beil: *First Person Perspectives*, S.29.

⁹¹ Christian Metz: *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films [1991]*, Münster 1997, S.102.

Leinwand zusammen und bilden über die Figur eine vollkommene Einheit«. ⁹² Dabei kann die interne Fokalisierung eine einfache Wahrnehmung, Eindrücke und mentale Vorstellungen beinhalten. ⁹³ Zusätzlich zur subjektiven Narration kann Figurenspektivität auch durch eine subjektive Einstellung erfolgen und innerhalb einer Blickpunkteinstellung (Point-of-View-Shot) oder auch Wahrnehmungseinstellung (Perception Shot) realisiert werden. Zusätzlich zu der narrativen und visuellen Ebene kann Subjektivität auch auf der akustischen Ebene und auch rein filmästhetisch im Bereich des Schnitts und anhand einiger Spezialeffekte dargestellt werden. An dieser Stelle soll auf einige dieser Subjektivierungstechniken näher eingegangen werden.

Point-of-View-Shot (POV-Shot)

Der POV-Shot lässt sich als Blickpunkteinstellung übersetzen und basiert auf einer besonderen Einstellungsstruktur. Der Filmwissenschaftler Edward Branigan hat eine Theorie der POV-Struktur aufgestellt:

»Shot A: Point/Glance

1. *Point*: establishment of point in space.
2. *Glance*: establishment of an object, usually off-camera, by glance from point.

Between Shots A and B:

3. *Transition*: temporal continuity or simultaneity.

Shot B: Point/Object

4. *From Point*: the camera locates at the point or very close to the point in space defined by element one above.

5. *Object*: the object of element two above is revealed.

Shot A and B:

6. *Character*: the space and time of elements one to five are justified by – referred to – the presence and normal awareness of a subject.« ⁹⁴

⁹² Edward Branigan: Fokalisierung, in: *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 16/1, 2007, S. 71-82, hier S. 75.

⁹³ Vgl. Branigan: Point of View in the Cinema, S.77.

⁹⁴ Ebd., S.103 [Hervorhebg. im Orig.].

Es wird erkenntlich, dass der POV-Shot oftmals Teil einer „konventionalisierten Subsequenz“ ist, die im Grunde so aufgebaut wird, dass zuerst in einer Einstellung das Subjekt gezeigt wird, durch dessen Blickpunkt man in einer späteren Einstellung ein Objekt oder eine Figur sieht. Dieses Subjekt blickt oftmals in eine bestimmte Richtung. Daraufhin folgt der POV-Shot, in dem man als Zuschauer aus dem Blickpunkt des Subjekts das gesehene Objekt bzw. die gesehene Figur sieht. Die Struktur endet meist mit einer Einstellung, die das sehende Subjekt zeigt, um dem Zuschauer zu verdeutlichen, dass der subjektive Blickwinkel verlassen wurde.⁹⁵ Grundsätzlich sind jedoch mehrere Variationen in der POV-Struktur möglich.

Die Verwendung des POV-Shots zur Darstellung des Rauschzustands wird im Film *Trainspotting* benutzt. Der POV-Shot ist auch hier Teil einer Struktur und wird durch die Großaufnahme von Rentons Gesicht eingeleitet. Nachdem dieser nach hinten auf den Teppich gekippt und darin versunken ist, wird Rentons Sicht von unten auf die Decke innerhalb eines POV-Shots dargestellt. Dass es sich um Rentons Blickpunkt handelt, wird hauptsächlich dadurch deutlich, dass die Ränder des Teppichs in der Einstellung zu sehen sind; seine Sicht wird dadurch begrenzt. Die POV-Shots werden im Laufe der Szene dazwischen geschnitten und die Struktur endet mit einem Zoom innerhalb eines POV-Shots, woraufhin Rentons Gesicht gezeigt wird. Dadurch wird die POV-Struktur vervollständigt und es wird den Zuschauern verdeutlicht, dass die subjektive Sicht nun verlassen wurde.

Die Benutzung des POV-Shots zur Darstellung von Subjektivität oder sogar zur Darstellung von mentalen Prozessen ist, sofern man sich auf Branigans Konzept bezieht, nicht unproblematisch und ebenso nicht ausreichend. Es treten folgende Schwierigkeiten auf: Zum einen ist die Subjektivität, die durch einen POV-Shot suggeriert wird, nur vom Kontext abhängig. Sofern der POV-Shot nicht innerhalb einer Struktur eingebaut ist, die die Subjektivität einleitet und auch beendet, ist es für den Zuschauer nicht erkenntlich, dass es sich um eine Blickpunkteinstellung handelt, da besonders der Kontext den subjektiven Status bestimmt und nicht die

⁹⁵ Vgl. Oliver C. Speck: *Der subjektive Blick. Zum Problem der unter-sagten Perspektive im Film*, St. Ingbert 1999, S.9.

Form oder der Inhalt des Bildes.⁹⁶ Zum anderen ist die Subjektivität, die durch den Gebrauch eines POV-Shots suggeriert wird, rein visuell-räumlich und es ist fraglich, »ob es sinnvoll ist, visuell-räumliche Subjektivität mit Träumen, Erinnerungen, etc., also mit Figurensubjektivität im engeren Sinne auf eine Stufe zu stellen«. ⁹⁷ Der Zuschauer hat anhand des Blickwinkels, der ihm die Subjektivität der Figur suggeriert, noch keine Informationen darüber, wie sich die Figur fühlt bzw. wie ihre innere Befindlichkeit ist. Edward Branigan betont selbst, dass im POV-Shot keine Anzeichen für »a character's mental condition« vorhanden sind.⁹⁸ Zudem ist im POV-Shot das Bild fokussiert und unverfälscht, und es werden keine Filter oder Effekte benutzt.⁹⁹ Dadurch ist die Sicht zwar subjektiv, jedoch – wie schon betont – nur von visuell-räumlicher Natur. Dies wird in der Darstellung von Rentons Rausch im Film *Trainspotting* sichtbar. Obwohl er nach dem Drogenkonsum fast bewusstlos ist, ist seine Sicht vollkommen klar und unverfälscht. Dadurch fällt es als Zuschauer schwer diese Sicht Renton zuzuordnen, vor allem weil die Großaufnahmen von Renton seine Wahrnehmungsfähigkeiten während des Rausches erahnen lassen. Dadurch wird deutlich, dass der POV-Shot kein adäquates Mittel ist um Rauschzustände zu visualisieren, bzw. ist die Darstellung dieser nur limitiert möglich, da die POV-Shots kein autonomes Mittel darstellen, sondern »ihre Wirkung im Normalfall erst im Zusammenspiel mit anderen Formen der Subjektivierung [...] entfalten«. ¹⁰⁰

Perception Shot

Der Perception Shot – auch Wahrnehmungseinstellung genannt – ist eine Erweiterung des POV-Shots, da er die Figurensubjektivität besser kenntlich machen kann, indem er in der Lage ist mehr von der inneren Befindlichkeit des Subjekts preiszugeben. Es wird im Perception Shot nicht nur gezeigt was das Subjekt sieht, sondern

⁹⁶ Vgl. Bach: Erzählperspektive im Film, S. 38.

⁹⁷ Ebd., S. 38.

⁹⁸ Branigan: Point of View in the Cinema, S.80.

⁹⁹ Vgl. Ebd., S.79.

¹⁰⁰ Brütsch: Traumbühne Kino, S.272.

auch wie es etwas wahrnimmt.¹⁰¹ Die Wahrnehmungseinstellungen sind relativ selten und sind meistens Höhepunkte von subjektiven Passagen. Dadurch besitzen sie eine größere Exklusivität, da sie einerseits eine stärkere subjektivierende Wirkung haben und andererseits oftmals länger als die POV-Shots sind, denn »die optische Verfremdung muss ihre Wirkung entfalten und die Zuschauer zur erwünschten kognitiven Verarbeitung – dem Rückschluss auf die Verfassung der Figur – bringen können.«¹⁰² Edward Branigan, der auch das Konzept des Perception Shots weitestgehend geprägt hat, schreibt zur Stilistik dieser Einstellungen folgendes:

»A common perception structure is the out-of-focus POV shot which indicates that a character is drunk [...], dizzy [...], drugged [...], injured [...], or hypnotized [...]. Altered vision may also be the result of tears in the eyes [...], liquor thrown in the face [...], snow on one's glasses [...], poor eyesight [...], almost total blindness [...], or because the character's head is underwater.«¹⁰³

Der Perception Shot wird demnach zur Darstellung von bestimmten Bewusstseinszuständen und körperlichen Zuständen bzw. veränderter Sicht benutzt. Dabei werden Filter, Kamerabewegungen und Spezialeffekte eingesetzt.

In den analysierten Filmen wurde mehrfach von Perception Shots Gebrauch gemacht. Vor allem in *Fear and Loathing in Las Vegas* wird viel mit diesen Einstellungen gearbeitet, um dem Zuschauer die verzerrte Wahrnehmung der berauschten Protagonisten zu verdeutlichen und erlebbar zu machen. Um Dukes Wahrnehmung und seine schwankenden Bewegungen zu visualisieren wird seine Sicht durch eine verwackelte Kamera dargestellt, die von links nach rechts schwankt. Diese Einstellung wird mit einer Zeitlupe kombiniert, so dass der Zuschauer dadurch seine Auffassungsgabe, die durch den Rauschzustand verlangsamt wird, dargestellt bekommt. In *Enter the Void* wird hingegen mit Unschärfen gearbeitet. Nachdem Oscar Drogen konsumiert hat, wird das Bild unscharf, was seine verschwommene Sicht repräsentieren soll. Ebenfalls kann ein Kameraobjektiv, wie das Weitwinkelobjektiv oder die Fish-Eye-Linse zu optischen Verzerrungen des filmischen Bildes eingesetzt werden. Die Fish-Eye-Linse ist »an extreme wide-angle lens that takes

¹⁰¹ Vgl. Ebd., S.274.

¹⁰² Ebd., S.274.

¹⁰³ Branigan: Point of View in the Cinema, S.80.

in nearly a 180-degree field of view«. ¹⁰⁴ Die Verwendung solch einer Linse führt zu einem verzerrten filmischen Bild und wird häufig eingesetzt um Halluzinationen zu visualisieren oder um einen grotesken Effekt zu erschaffen. Diese Linse findet vor allem in subjektiven Einstellungen Verwendung, so z. B. in *Trainspotting* als Renton im Rausch die Toilette in einem Lokal sucht. Ein grotesker Effekt wird in *Requiem for a Dream* erzeugt. Nachdem Sarah eine Psychose bekommt, die durch die Einnahme von Amphetaminen verursacht wurde, wendet sie sich an ihren behandelnden Arzt. In dieser Szene ist die Kamera in einer Ecke des Zimmers angebracht und mit einer Fish-Eye-Linse ausgestattet. Die Kamera befindet sich direkt neben Sarahs Gesicht und lässt ihre Mimik besonders grotesk erscheinen, da ihr Gesicht durch die Linse verzerrt wird.

Das wesentliche für einen Perception Shot ist die Einbettung in eine Struktur, die diesen hervorhebt. Verständlicherweise reicht ein Perception Shot zur subjektiven Darstellung von psychischen oder körperlichen Zuständen alleine nicht aus, um beim Zuschauer den Eindruck zu erzeugen, dass es sich bei dieser Darstellung um eine subjektive handelt. Denn ohne kontrastierende Einstellungen, die eine objektive und unverzerrte Sicht auf die filmische Umwelt geben, könnte solch eine Wahrnehmungseinstellung nicht in ihrer Intention wirken. ¹⁰⁵ Er benötigt demnach eine ungefilterte Vergleichsansicht. Somit wird ein Perception Shot nur als solcher erkannt, wenn die anderen Einstellungen „normal“ sind - sprich keine besonderen Effekte beinhalten - und der Perception Shot im Gegensatz dazu filmische Effekte beinhaltet, die die Wahrnehmung der filmischen Figur darstellen sollen.

Diese ungefilterte Vergleichsansicht - in Kombination mit den Perception Shots - ist in einigen der analysierten Filme gegeben, jedoch überraschenderweise nicht in allen. Es scheint so, als würde durch das Weglassen der ungefilterten Vergleichsansicht mit der Wahrnehmung des Zuschauers gespielt werden. In *Fear and Loathing in Las Vegas* erlebt Duke einen intensiven Adrenochrom-Rausch, in dem er wild

¹⁰⁴ Ira Konigsberg: *The Complete Film Dictionary*, New York ²1998, S.147.

¹⁰⁵ Vgl. Branigan: *Point of View in the Cinema*, S.80.

halluziniert und seinen Körper und Geist kaum beherrschen kann.¹⁰⁶ Während dieser Szene wird er fast ausschließlich von außen dargestellt, wobei die Kamera hin und her schwankt, sich wild bewegt und den Zuschauer in Dukes Zustand versetzt ohne viel von seiner subjektiven Wahrnehmung zu zeigen. Der Zuschauer bekommt somit fast nur Dukes Rausch von außen und sein expressives Mimik- und Gestikspiel zu sehen. Dadurch lässt sich der Rauschzustand ebenso nachempfinden, ohne, dass es hierzu Wahrnehmungseinstellungen bedarf.

Insgesamt betrachtet ist der Perception Shot ein effektives Mittel um den Rauschzustand für den Zuschauer erlebbar zu machen, da viele Wahrnehmungsveränderungen der berauschten Protagonisten dargestellt werden können. Dem Perception Shot kommt eine besondere Relevanz zu, da »direkte Einsichtnahmen in innerpsychische Belange in der Realität – und meist auch in der Diegese – nicht möglich sind« und deshalb werden die Zuschauer in eine »außergewöhnliche und gleichzeitig privilegierte Position« versetzt.¹⁰⁷ Da nicht nur das gezeigt wird, was gesehen wird, sondern auch wie etwas gesehen wird, ist der Perception Shot dafür prädestiniert subjektive Zustände so detailliert wie nur möglich darzustellen.

Subjektive Kamera

Die subjektive Kamera ist besonders durch eine Kameraführung gekennzeichnet, die Subjektivität suggeriert. Der Filmwissenschaftler Knut Hickethier definiert die subjektive Kamera in seiner Publikation „Film- und Fernsehanalyse“ folgendermaßen:

»*Subjektive Kamera* auch Handkamera – Einsatz: Um den Eindruck eines laufenden Beobachters zu erzeugen wird die Kamera häufig auf der Schulter getragen und dabei eine leicht verwackelte, oft verzerrte, hektische Bewegung erzeugt. Im Grunde handelt es sich um einen Sonderfall der Kamerafahrt.«¹⁰⁸

¹⁰⁶ Vgl. *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam 1998, DVD, Universum Film GmbH 2001, 01:25:00 – 01:29:45).

¹⁰⁷ Brütsch: Traumbühne Kino, S.280.

¹⁰⁸ Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, S.62 [Hervorhebg. im Orig.].

Die subjektive Kamera imitiert demnach den Blick der filmischen Figur, indem die Kamera sich annähernd simultan zu seinen Kopf- und Körperbewegungen bewegt. Zusätzlich dazu, werden Reißschwenks, Unschärfen und Verwacklungen benutzt, die den Blick der Kamera »individuell gefärbt« erscheinen lassen.¹⁰⁹ Dadurch enthebt die Kamera die physische Gebundenheit des Zuschauers und leiht ihm die imaginäre Körperlichkeit der filmischen Figur.¹¹⁰ Der Zuschauer fühlt sich dadurch in die filmische Figur körperlich hineinversetzt und bekommt das Gefühl durch die Augen der Figur auf die filmische Welt zu blicken.

Die Technik der subjektiven Kamera wurde im Film *Enter the Void* fast durchgängig angewandt.¹¹¹ Man erlebt die filmische Welt und die Rauschzustände nur durch den Protagonisten Oscar. Die Imitation der Kopfbewegungen und des Blicks durch die subjektive Kamera geht so weit, dass sogar das Blinzeln mit den Augen filmtechnisch umgesetzt wurde. Durch die Benutzung der subjektiven Kamera kann der Rauschzustand sehr realitätsnah für den Zuschauer dargestellt und erlebbar gemacht werden. Man kann sich beim Zuschauen sehr intensiv in Oscars Wahrnehmung hineinversetzen und den Drogentrip mit all seinen akustischen und visuellen Wahrnehmungsverzerrungen erleben.

Im Gegensatz zur Blickpunkt- und Wahrnehmungseinstellung kann die subjektive Kamera ein intensiveres Miterleben eines Rauschzustands bewirken, da die Identifikation mit dem Protagonisten hierbei die größte Auswirkung auf die Zuschauer hat, denn die subjektive Kamera imitiert – wie schon erwähnt – menschliche Kopf- und Körperbewegungen. Jedoch ist die Darstellung der filmischen Welt durch die subjektive Kamera limitiert. Die gravierendste Limitation ist die fehlende Außendarstellung der Figur. Es fehlen die Darstellungen der Gestik, der Mimik und der Bewegungen der filmischen Figur. Christian Metz bringt diese Limitation auf den Punkt wenn er bei dieser Problematik von einer »Subjektivität ohne Subjekt«

¹⁰⁹ Ebd., S.130.

¹¹⁰ Vgl. Simone Mahrenholz: Zur Physiognomie von Grenzen. Symbol- und subjekttheoretische Überlegungen, ausgehend vom Medium Film, in: Ludwig Nagl (Hg.): *Filmästhetik*, Wien 1999, S. 61-83, hier S. 68.

¹¹¹ Anmerkung: Zwischendurch werden Einstellungen mit einer semi-subjektiven Kamera gedreht, die hinter dem Protagonisten positioniert ist. Die semi-subjektive Kamera ist ständig an ihn gekoppelt (besitzt also keine Eigenständigkeit und bewegt sich simultan zu dem Protagonisten) und zeigt ihn bis zu den Schultern. (Vgl. Beil: *First Person Perspectives*, S.87)

spricht.¹¹² Dadurch, dass die filmische Figur nicht gezeigt wird, fehlt das sehende Subjekt. Somit fehlen dem Zuschauer bei der subjektiven Kamera einige Komponenten, die ihm eine Identifikation und Einfühlung mit der Figur erlauben.

Sofern man sich *Enter the Void* als Extremfall anschaut, können diese Limitationen und die damit verbundenen Probleme teilweise gefestigt werden. Die subjektive Sicht ist in diesem Film einerseits sehr realitätsnah wiedergegeben worden (durch die Darstellung des Blinzeln und die gut imitierten Kopf- und Körperbewegungen), so dass die Einfühlung und Identifikation mit der Hauptfigur auch ohne eine Außendarstellung seines Körpers nicht schwer fällt. Dennoch wurde in diesem Film nicht auf Außendarstellungen verzichtet. Diese wurden durch den Blick in den Spiegel, das Heraustreten seiner Seele aus dem Körper und durch eine semi-subjektive Kameraführung realisiert. Dadurch wissen die Zuschauer wie Oscar aussieht und bekommen teilweise seine Gestik und Mimik zu sehen, um sich ein komplettes Bild von ihm machen zu können.

Die subjektive Kamera ist generell ein adäquates Mittel um Rauscherlebnisse darzustellen. Neben den eigentlichen rauschinduzierten Wahrnehmungsverzerrungen sind ebenso die Bewegungen des Kopfes und des Körpers mit Hilfe von Kameraschwenks gut darstellbar, so dass den Zuschauern das subjektive Rauscherlebnis intensiv dargestellt und erlebbar gemacht werden kann.

Filmische Techniken und Effekte

Neben den gängigen Subjektivierungstechniken, die mithilfe von subjektiven Einstellungen realisiert werden, gibt es noch andere filmtechnische Möglichkeiten um Subjektivität darzustellen. Wie schon erwähnt, kann Subjektivität dabei auch durch die Zeitlupe bzw. den Zeitraffer, die Einstellungen, die Schnitttechnik und die Akustik kenntlich gemacht werden. Mit der Zeitlupe bzw. dem Zeitraffer kann die beschleunigte bzw. verlangsamte Zeitwahrnehmung der Protagonisten während des Rauschzustands visualisiert werden. Durch die Wahl der Einstellungen, die in den analysierten Rauschszenen oftmals aus Groß- und Detailaufnahmen bestehen und

¹¹² Metz: Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films, S.110.

vorwiegend aus der Ober- oder Untersicht aufgenommen wurden, kann eine Nähe zum Geschehen aufgebaut und durch die Darstellung der Mimik der Protagonisten auf deren mentale und körperliche Verfassung geschlossen werden. Zudem bewirken die nahen Aufnahmen eine Einengung des filmischen Raums, der - wie in dem Film *Requiem for a Dream* - Sarahs drogeninduzierte Orientierungslosigkeit für den Zuschauer visualisiert. Da in dieser Szene Aufnahmen fehlen, die den filmischen Raum in seiner Größe und Ausdehnung darstellen, verliert der Zuschauer den Überblick über diesen. In Kombination mit einer schnellen Schnitttechnik ist dadurch eine Subjektivierung des Geschehens möglich. Eine weitere effektive Möglichkeit um Subjektivität zu erzeugen, ist auf der akustischen Ebene des Films gegeben. Dabei kann die Anpassung des Tons an den subjektiven Blickpunkt (aural POV) bzw. die subjektive Wahrnehmung (aural perception) erfolgen und dadurch die Subjektivität des Bildes verstärken.¹¹³ Zusätzlich kann die Tonebene Subjektivität suggerieren, obwohl durch die Kamera keine subjektive Perspektive eingenommen wurde, wie in dem Film *Spun*.¹¹⁴

Subjektivität kann ebenso technisch durch die Kameraführung visualisiert werden. Knut Hickethier beschreibt den dadurch entstehenden Effekt folgendermaßen:

»Abweichungen (Kameraverkantungen, Verreißen der Kamera, unruhige Kameraführung) erfahren dadurch eine gesteigerte Aufmerksamkeit, da in ihnen Abweichungen von der ›Normalität‹ gesehen werden. Psychisch deformierte Sichtweisen, Traumkonstellationen, überhaupt Ausbrüche aus dem Normalen werden auf diese Weise visuell signalisiert.«¹¹⁵

Solche Abweichungen finden sich - wie schon oben erwähnt - bei der subjektiven Kamera, die die körperlichen Bewegungen innerhalb einer subjektiven Einstellung nachahmt, Verwendung. Nichtsdestotrotz kann solch eine abweichende Kameraführung auch nicht-subjektiven Einstellungen, z. B. bei der Außendarstellung einer Figur, einen subjektivierenden Charakter verleihen. In *Requiem for a Dream* wird

¹¹³ Vgl. Branigan: Point of View in the Cinema, S.94.

¹¹⁴ Anmerkung: Dies scheint eine unkonventionelle Subjektivierungsstrategie zu sein, da sie nicht den normierten Sehgewohnheiten entspricht. Weitere filmanalytische und filmtheoretische Auseinandersetzungen mit diesem Thema wären wünschenswert, jedoch nicht innerhalb dieser Arbeit realisierbar.

¹¹⁵ Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, S.70.

solch ein subjektivierender Effekt während der Außendarstellung einer Figur mithilfe einer Steadycam bzw. Snorricam erreicht, die semi-subjektive Einstellungen ermöglicht.¹¹⁶ Dabei ist die Kamera an dem Körper der dargestellten Personen angebracht und zeigt diese entweder von hinten oder von vorne. Dadurch, dass die Kamera am Körper montiert wird, ist sie starr und hat dauerhaft die dargestellte Figur im Mittelpunkt. Zudem werden körperliche Bewegungen der Figur in die Kameraführung integriert. Aufgrund dieser Fixiertheit scheint die Umgebung an der filmischen Figur vorbeizufließen. Es entsteht somit der Effekt, dass die abgebildete Figur von ihrer Umgebung isoliert durch den Raum schwebt. Dadurch wird die psychische Befindlichkeit ersichtlich, ohne diese Befindlichkeit direkt zu visualisieren. In der zweiten analysierten Szene streift Sarah im Amphetaminrausch und von Angstzuständen geplagt durch die Wohnung. Ihre Verwirrtheit und Orientierungslosigkeit wird durch die Benutzung einer Steadycam bzw. Snorricam akzentuiert. Ihr Umfeld erscheint durch die Kameraführung sehr unruhig, instabil und kaum zu überblicken. Beim Betrachten rufen diese Einstellungen ebenfalls ein Gefühl von Orientierungslosigkeit hervor und man kann sich als Zuschauer in Sarahs Situation einfühlen.

Abschließend wird ersichtlich, dass der Rauschzustand – als subjektives Erlebnis – eine besondere darstellerische Umsetzung benötigt, um einerseits als ein innerer, mentaler und körperlicher Zustand und zum anderen als ein bewusstseinsverändernder Zustand wahrgenommen zu werden. Der Film bietet dafür diverse filmische Mittel und Subjektivierungstechniken. Durch den Einsatz dieser, kann der Rauschzustand für den Zuschauer veranschaulicht und erlebbar gemacht werden.

¹¹⁶ Vgl. Springer: Requiem für einen Traum, S. 37.

3.2 MARKIERUNGEN DER TRANSITION IN EINE ANDERE WIRKLICHKEITSEBENE

Bei Rauschszenen im Film handelt es sich um Binnenerzählungen, da sie einen anderen Realitätsstatus aufweisen als die Rahmenerzählung. Der „andere“ Realitätsstatus resultiert aus dem Drogenkonsum. Wie schon erwähnt bewirkt der Konsum von Drogen Bewusstseins- und Wahrnehmungsveränderungen. Aufgrund dieser Veränderungen nehmen die Konsumenten ihre Umwelt anders wahr. Im Film müssen solche Erlebnisse dementsprechend erzählt werden, so dass die veränderte subjektive Perspektive der filmischen Figuren für den Zuschauer deutlich wird. Es muss also die „normale“ Sicht auf die filmische Welt gegenüber der rauschinduzierten Sicht auf die filmische Welt innerhalb der Erzählung deutlich herausgestellt werden. Dadurch wird dem Zuschauer die Interpretation und Einordnung des filmischen Textes ermöglicht. Solche Binnenerzählungen, die einen anderen Realitätsstatus aufweisen, können neben Rauscherzählungen und Halluzinationen auch Träume, Phantasien und Erinnerungen sein; der Filmwissenschaftler Hans J. Wulff spricht hier generell von »Imaginationen«.¹¹⁷ Um diese Wirklichkeitsstufen innerhalb einer Erzählung voneinander abzugrenzen, hat Hans J. Wulff diese modal gekennzeichnet:

Flashback I - Erinnerung: {ich erinnere mich an etwas; es ist wirklich gewesen; ich habe es erlebt; es ist aktuelle Bewußtseinstatsache}

Flashback II - Erinnerungserzählung: {ich erinnere mich an etwas; es ist wirklich gewesen; ich habe es erlebt; es ist aktuelle Kommunikationstatsache}

Traum: {ich träume es; es ist nicht wirklich; es ist aktuelle Bewußtseinstatsache}

Traumerzählung: {ich habe es geträumt; es ist nicht wirklich; es ist aktuelle Kommunikationstatsache}

Halluzination: {ich halluziniere es; es ist nur für mich wirklich; es ist aktuelle Bewußtseinstatsache}

Phantasie I - Vorstellen: {ich stelle es mir vor; es ist nicht wirklich; es ist aktuelle Bewußtseinstatsache}

¹¹⁷ Vgl. Hans J. Wulff: *Intentionalität, Modalität, Subjektivität. Der Filmtraum*. URL: <http://www.derwulff.de/2-80> (24.10.2014), S.3.

Phantasie II - Sich Ausmalen: {ich stelle es mir vor; es ist nicht wirklich, aber es wird [wünschenswerter- oder befürchtenswerterweise] wirklich sein; es ist aktuelle Bewußtseinstatsache}¹¹⁸

Er unterscheidet somit zwischen Flashback, Traum, Halluzination und Phantasie, wobei der Flashback und der Traum auch als Erzählung auftreten können. Bei der Phantasie wird eine Differenzierung zwischen dem »Vorstellen« und »Sich Ausmalen« vorgenommen. Bezogen auf Rauschdarstellungen ist besonders die Wirklichkeitsstufe der Halluzination interessant, da Halluzinationen durch den Konsum von Drogen auftreten können. Hans J. Wulff geht davon aus, dass es sich dabei um eine subjektive Wirklichkeit handelt und diese eine aktuelle Bewusstseinstatsache ist. Obwohl die Halluzination – im Gegensatz zu den anderen Wirklichkeitsstufen – nicht weiter differenziert wird, erwähnt Hans J. Wulff, dass innerhalb der Wirklichkeitsstufen auch Mischformen möglich sind.¹¹⁹ Solch eine Mischform findet man beispielsweise im Film *Fear and Loathing in Las Vegas*, als Duke sich an einen halluzinogenen LSD-Rausch aus dem Jahr 1965 erinnert.¹²⁰ So kann die Halluzinationen auch mit dem Flashback kombiniert werden und neben der aktuellen Bewusstseinstatsache auch eine aktuelle Kommunikationstatsache sein. Insgesamt ist Wulffs Modell der Wirklichkeitsstufen eine gute Vorlage für filmanalytische Untersuchungen von mentalen Zuständen, da hierbei neben der Zeitdimension auch die Realitätsstufe und die Subjektivität einbezogen werden.

Interessant ist der Wechsel zwischen den Wirklichkeitsstufen, denn »[d]ann ist es notwendig, die filmischen Mittel so zu verwenden, daß einige von ihnen als *Indikatoren* für die unterschiedlichen Wirklichkeitsformen fungieren und auf diese

¹¹⁸ Ebd., S.3 [Hervorhebg. im Orig.].

¹¹⁹ Vgl. Ebd., S.3.

¹²⁰ Vgl. *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam 1998, DVD, Universum Film GmbH 2001, 00:51:25 – 00:54:14).

Weise die verschiedenen Wirklichkeitsformen voneinander unterscheidbar machen«. ¹²¹ Es müssen also dementsprechend Markierungen innerhalb des Films benutzt werden, die den Zuschauern eine Veränderung der Wirklichkeitsformen aufzeigen. Diese Markierungen können dabei visueller, akustischer oder generell narrativer Natur sein. Zur Markierung von Rauschzuständen im Film existieren – meines Wissens nach – noch keine filmwissenschaftlichen Untersuchungen. Jedoch existieren einige Untersuchungen zu den Markierungsmöglichkeiten vom Traum im Film. Da der Traum, ebenfalls wie der Rausch, ein mentaler Zustand ist, möchte ich mich bei meiner Untersuchung an die Erkenntnisse aus diesem Themenbereich anlehnen und darauf aufbauen. Als Grundlage dazu dienen mir die Erkenntnisse aus der Publikation *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*. Der Verfasser Matthias Brütsch stellt als Markierungsformen von Träumen im Spielfilm die Übergangsmarkierung, Sequenzimmanente Markierungsformen, unbemerkte Transitionen und die Benutzung widersprüchlicher Signale heraus. ¹²²

Als klassische und konventionalisierte Übergangsmarkierung erwähnt Brütsch dabei die Heranfahrt aufs Gesicht und die darauffolgende Benutzung einer Blende, z. B. einer Überblendung. ¹²³ Die Überblendung wird dabei bevorzugt als Übergangsmarkierung benutzt, da sie zum einen eine Verbindung zwischen der Figur und ihrer inneren Vorstellungswelt herstellt und zum anderen eine Trennung zwischen Realität und Traum etabliert. ¹²⁴ Ebenfalls wird in einer konventionalisierten Szene der Ausstieg aus der Innenwelt der Figur durch ein verschwommenes Bild, eine Überblendung oder ein Aufschrecken und Hochfahren visualisiert. Neben dieser konventionalisierten Markierungsform sind außerdem fließende Übergänge (mit Hilfe einer Doppelbelichtung oder ein Ineinandergreifen der Ebenen) und simultane Darstellungsweisen (durchgängige Doppelbelichtungen oder Darstellung vom Bild im

¹²¹ Hasko Schneider: Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen, in: Karl-Dietmar Möller-Naß / Hasko Schneider / Hans J. Wulff (Hg.): *1. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Münster '88*, Münster 1995, S. 75-82, hier S.77 [Hervorhebg. im Orig.].

¹²² Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S.132-212.

¹²³ Vgl. Ebd., S.132.

¹²⁴ Vgl. Ebd., S. 13.

Bild) der Realitätsebenen möglich.¹²⁵ Die sequenzimmanenten Markierungsformen sind im Bereich der Handlungslogik, der filmischen Diegese und der Gestaltung von Bild und Ton anzutreffen. Im Bereich der Handlungslogik werden dabei mutmaßlich Realitätsnormen verletzt, unübliche Handlungen vollzogen, eine paradoxe Raumstruktur gezeigt oder die Naturgesetze negiert, um dem Zuschauer zu signalisieren, dass es sich bei der Darstellung nicht um die „normale“ fiktionale Realität im Film handelt.¹²⁶ Zusätzlich kann der Traum einen Kontrast zur Rahmenerzählung bilden und dadurch markiert werden, und durch die visuelle und akustische Gestaltung von der Rahmenerzählung abgehoben werden.¹²⁷ Als letzte Markierungsformen nennt Brütsch die verschleierte und deshalb unbemerkte Transition in den Traumzustand, die nachträglich aufgelöst wird, und die absichtliche Verunklärung des Realitätsstatus, indem widersprüchliche Signale an den Zuschauer gesendet werden.¹²⁸ An diese Erkenntnisse über die Markierungsformen von Träumen im Film möchte ich nun anknüpfen und eine Unterscheidung zwischen stilistischen und narrativen Markierungsformen machen, wobei diese Formen auch ineinandergreifen und gewisse filmische Mittel auch eine narrative Funktion besitzen.

Bei den besprochenen Filmen ist eine konventionalisierte Übergangsmarkierung in den Rauschszenen, wie sie von Matthias Brütsch für den Übergang in den Traumzustand bestimmt wird, selten anzutreffen. Allein die analysierte Szene aus dem Film *Trainspotting* ist nach diesen Konventionen markiert worden: Rentons Rausch setzt nach der Injektion des Heroins ein und wird durch eine Heranfahrt auf Rentons Gesicht verdeutlicht. Dem Zuschauer wird dadurch kenntlich gemacht, dass innerhalb der filmischen Erzählung in das Innere der Figur eingedrungen wird.¹²⁹ Daraufhin wechselt die Kameraperspektive in einen POV-Shot und zeigt Rentons Sicht auf die filmische Umwelt, wobei jedoch anzumerken ist, dass keine adäquate Darstellung seiner rauschinduzierten Wahrnehmung erfolgt. Der Rauschzustand

¹²⁵ Vgl. Ebd., S.137-152.

¹²⁶ Vgl. Ebd., S.152.

¹²⁷ Vgl. Ebd., S.158-182.

¹²⁸ Vgl. Ebd., S.183-215.

¹²⁹ Vgl. Ebd., S.132.

endet mit einem Reinzoomen innerhalb eines POV-Shots und dem darauffolgenden Aufschrecken und Hochfahren von Renton auf der Krankenhausliege. Diese Markierungsformen, die Heranfahrt ans Gesicht und das Aufschrecken, sind konventionalisiert und für den Zuschauer somit als Markierungen der Transition erkennbar und interpretierbar. Andere Rauschszenen sind hingegen nicht eindeutig markiert. Oft ist der Rauschzustand langanhaltend und erstreckt sich über mehrere Szenen wie beispielsweise in den Filmen *Spun* und *Fear and Loathing in Las Vegas*. Dadurch kann der Anfang und das Ende des Rauschzustands nicht innerhalb einer Szene markiert werden und muss szenenübergreifend stattfinden. Bei der Rezeption ergibt sich somit die Schwierigkeit, dass meist nicht deutlich zu erkennen ist, ob die Protagonisten noch unter Drogeneinfluss stehen oder wieder nüchtern sind. Sofern keine klaren Übergangsmarkierungen gegeben sind, die das Vordringen in das Innere der Protagonisten andeuten sollen, sind die Szenen durch andere stilistische Filmmittel hervorgehoben und dadurch als Rauschszenen erkennbar gemacht.

Zu den stilistischen Markierungsformen gehören vor allem die Doppelbelichtung und die Zeitlupe bzw. der Zeitraffer. Die Doppelbelichtung wird im Film *Spun* benutzt, um Ross' Halluzination zu visualisieren. Charakteristisch für Doppelbelichtungen ist, dass sie zwei Bilder gleichzeitig zeigen und dadurch eine Synchronie der beiden Bilder schaffen.¹³⁰ Ross' Halluzination wird so dargestellt, dass seine Augenpartie den Hintergrund für die imaginierten Comiczeichnungen bildet. Dadurch wird dem Zuschauer deutlich gemacht, dass es sich erstens nur um eine Halluzination handelt, da die normale Filmwelt noch sichtbar ist, und zweitens, dass es sich um Ross' Halluzination handelt. Die Zeitlupe und der Zeitraffer werden sowohl innerhalb von subjektiven Einstellungen während einer Rauschszene verwendet, als auch für die Außendarstellungen der Protagonisten. So sind in *Requiem for a Dream* viele Außendarstellungen der Protagonisten im Rausch mittels eines Zeitraffers visualisiert worden, die unter anderem die beschleunigte Zeitwahrnehmung der Protagonisten darstellen und die Szenen von der Rahmenhandlung abgrenzen sollen. Ebenso finden sich im Film *Spun* viele Zeitrafferaufnahmen, die den Bewegungsdrang der Protagonisten unter dem Einfluss von Methamphetamin betonen

¹³⁰ Vgl. Hans J. Wulff: *Visuelle Reflexivität, Transition, Punktuierung. Blenden und Überblendungen als Mittel der filmischen Rede*. Kapitel 3.1: Zeit, Transition, Metamorphose. URL: <http://www.derwulff.de/2-100> (24.10.2014).

und ebenfalls ihre beschleunigte Zeitwahrnehmung visualisieren sollen. Die Zeitlupe wird in *Fear and Loathing in Las Vegas* innerhalb eines Perception Shots verwendet um Dukes verlangsamte Aufnahmefähigkeit im Rausch aufzuzeigen, und ebenfalls in Kombination mit einem Flashback, als er sich an einen früheren LSD-Trip erinnert. Weitere stilistische Markierungsformen sind auch mithilfe von Kamerabewegungen realisiert worden. Im Film *Fear and Loathing in Las Vegas* beginnt die Kamera zu schwanken, als Duke artikuliert, dass das eingenommene Adrenochrom seine berauschende Wirkung entfaltet. Die schwankende Kamerabewegung wird innerhalb einer langen Einstellung eingesetzt, in der Duke von außen dargestellt wird. Dabei ist die Kamera am Anfang dieser Szene noch starr auf ihn gerichtet und beginnt erst nach Dukes Feststellung an zu schwanken. Im Bereich der Montage wird besonders im Film *Spun* der Rauschzustand interessant markiert. Dabei werden mehrmals Einstellungen im Zeitraffer zwischengeschnitten, die die drogeninduzierten Tics der Protagonisten visualisieren. So sieht man Ross in Großaufnahme schnell mit den Augen von links nach rechts schauen, mit den Füßen scharren und den Kopf von links nach rechts drehen. In einer sehr abstrakt visualisierten Rauschszene, bei der Ross und Nikki im Auto unterwegs sind, werden immer wieder Detailaufnahmen von unterschiedlichen Gegenständen, wie der Autoarmatur, einem Ultraschallbild, Maden, Spritzen, Blitzen eingeschoben, um auf die verquerten Gedankengänge der Protagonisten während des Rauschzustands aufmerksam zu machen. Zusätzlich zu den visuellen Markierungsformen werden die Rauschszenen akustisch markiert, indem die Stimmen von Ross und Nikki und die diegetischen Geräusche verzerrt und hallend vertont werden, um so auf die verzerrte Wahrnehmungsfähigkeit der Protagonisten aufmerksam zu machen. Überraschenderweise sind bei der Licht- und Farbgestaltung der Rauschszenen, im Gegensatz zu den restlichen Filmszenen, keine immanenten Unterschiede feststellbar. Vor allem Farbwechsel werden in Filmen oftmals als Mittel verwendet, um eingebettete Filmtexte zu markieren und zu konstruieren, wie es der Filmwissenschaftler Hans J. Wulff in seinem Aufsatz *Zur Signifikation und Dramaturgie der Farbe im Film* beschreibt:

»Eingebettete Texte wie Träume, Tagträume, Erinnerungen, Erzählungen usw. können durch Wechsel des Farbmodus vom einbettenden Text abgehoben werden; modal verschiedene Handlungsräume (Phantasie und Realität, Himmel und Erde

etc.) können durch ihnen zugeordnete Farbmodalitäten gegeneinander gestellt werden; etc. Der Wechsel der Farbmodalität dient der Indikation textuell relevanter Übergänge und Kontrapositionen. Dem Kontrast der Farbmodalitäten des Ausdrucksbereichs korrespondiert eine textuelle Gliederung inhaltlicher Art.«¹³¹

Bei einer Rauschszene handelt es sich – wie schon herausgestellt – ebenfalls um einen eingebetteten Text innerhalb einer filmischen Erzählung, da sich diese auf einer anderen Bewusstseins- und Wirklichkeitsebene abspielt. Deshalb könnte man bei Rauschdarstellungen ebenfalls von einem Wechsel der Farbgestaltung ausgehen. Jedoch wird dieses filmische Mittel in den ausgewählten Filmen kaum verwendet. Nur in einer Szene aus dem Film *Fear and Loathing in Las Vegas* ist eine Farbveränderung mit dem eintretenden Rausch feststellbar. Die Farbveränderung ist nur bei genauem Hinsehen wahrnehmbar und innerhalb eines Schuss-Gegenschuss-Verfahrens realisiert. Duke sitzt im Rausch auf dem Hotelzimmerbett und gestikuliert wild.¹³² Daraufhin erfolgt ein Schnitt in seinen POV-Shot und ein weiterer Schnitt zurück auf Duke, der unverändert auf dem Hotelzimmerbett sitzt. Bei der Gegenschusseinstellung ist Dukes Hintergrund jedoch in Rot und Orange beleuchtet. Die Wahl der roten Beleuchtung lässt sich dabei narrativ erklären. Rot ist eine Farbe, die hohe Temperaturen signalisiert und Dukes Zustand verbildlichen soll.¹³³ Duke ist sehr aufgeregt; er schwitzt und scheint kurz vor einem Kollaps zu stehen, was durch Gonzos Kommentar nochmals verdeutlicht wird (»Sieh dir dein Gesicht an. Du wirst jeden Augenblick explodieren.«). Die rote Beleuchtung betont seine körperliche Aufgebrachtheit und seine Hitzewallungen.

Neben den eindeutig stilistischen Markierungsformen lassen sich noch zwei Markierungsformen ausmachen, die sowohl stilistischer als auch narrativer Natur sind. Dabei handelt es sich um die Hip-Hop-Montage aus dem Film *Requiem for a Dream*

¹³¹ Hans J. Wulff: Zur Signifikation und Dramaturgie der Farbe im Film, in: Karl-Dietmar Möller-Naß / Hasko Schneider / Hans J. Wulff (Hg.): *1. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Münster '88*, Münster 1995, S. 24-30, hier S.26.

¹³² Vgl. *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam 1998, DVD, Universum Film GmbH 2001, 01:22:30 – 01:22:35).

¹³³ Hans J. Wulff: *Die signifikativen Funktionen der Farben im Film*, Kapitel 2.2.2: Emotiv-affektive Assoziativität. URL: <http://www.derwulff.de/2-19> (28.08.2014).

und die „Aussetzer“ des Filmbildes in *Spun*. Die Hip-Hop-Montage wird in *Requiem for a Dream* konsequenterweise vor jeden Rauschzustand der Protagonisten montiert, um den Zuschauern die folgenden Filmbilder zu markieren. Dabei variieren die Bilder je nach Drogenart und zeigen die einzelnen Schritte des Drogenkonsums und der körperlichen Wirkung der Drogen. Als eine spezielle Montageform, die schnelle Schnitte und untermalende Geräusche enthält, ist die Hip-Hop-Montage eine stilistische Markierung, die den Zuschauern die Transition der Protagonisten in den Rauschzustand suggeriert. Durch den konsequenten Einsatz dieser Markierungsform vor jeden Rauschzustand stellt sie aber auch eine narrative Markierungsform dar, da sie sich stetig wiederholt und den »Automatismus des Drogenkonsums« nachzeichnet.¹³⁴ Ebenso konsequent werden die „Aussetzer“ des Filmbildes in *Spun* nach dem Drogenkonsum als stilistische Markierungsform eingesetzt und sollen die eintretende Wirkung der Drogen veranschaulichen. Durch die Wiederholung bekommt dieses Stilmittel zusätzlich noch eine narrative Funktion. Bei beiden Markierungsformen handelt es sich um stilistische Verfahren, die im Rahmen der Repräsentation der Drogenerfahrung narrativ funktionalisiert werden. Die Filmwissenschaftlerin Kristin Thompson spricht hierbei von filmischen Parametern. Diese entstehen wenn sich »bestimmte Verfahren wie Farben, Kamerabewegungen und akustische Motive innerhalb der gesamten Form des Werkes wiederhol[en] und variier[en]«. ¹³⁵ Die filmischen Parameter können dabei zur Bedeutung der Erzählung beitragen, indem sie Parallelen – wie in den oberen Fällen ersichtlich wird – oder Kontraste herstellen.¹³⁶ Dadurch werden die Strukturen eines Films aufrechterhalten und es entsteht ein Eindruck von Einheitlichkeit. Zudem werden die stilistischen Mittel durch die Wiederholung zusätzlich betont.¹³⁷

Obwohl hier eine Unterscheidung in stilistische und narrative Markierungsformen gemacht wurde, muss festgehalten werden, dass die visuelle und sprachliche Ebene bei den Rauschzuständen erst in ihrem Zusammenspiel die gewünschte Wirkung

¹³⁴ Springer: Requiem für einen Traum, S.37.

¹³⁵ Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S.39.

¹³⁶ Vgl. Ebd., S.39.

¹³⁷ Vgl. Ebd., S.53.

entfaltet. Die visuellen Markierungsformen können nicht ausschließlich als Indikatoren für den Rauschzustand von den Zuschauern interpretiert werden. Die erwähnten stilistischen Mittel werden auch für andere Zustände verwendet und »jedes gegebene Verfahren dient, abhängig vom spezifischen Kontext des Werkes, verschiedenen Funktionen [...]«. ¹³⁸ So können die Zeitlupe bzw. der Zeitraffer zur Markierung von Erinnerungen benutzt werden und ein Farbwechsel kann als Indikator für Raum- und Zeitsprünge stehen. Die filmische Narration leistet hierbei einen großen Anteil zur Verständigung. Erst durch die Erwähnung der Drogenwirkung auf der Erzählebene oder das Zeigen des Drogenkonsums wird dem Zuschauer eindeutig zu erkennen gegeben, dass sich die Protagonisten im Rausch befinden.

Als narrative Markierungsformen des Rauschzustands fungieren der gezeigte Drogenkonsum und die Kenntlichmachung des Rauscheintritts auf der sprachlichen Ebene des Films. Vor dem Rauschzustand wird - fast ohne jegliche Ausnahmen - der Drogenkonsum der Protagonisten gezeigt. Das Zeigen des Konsums weckt Erwartungen auf der Seite der Zuschauer und sie können sich darauf einstellen, dass die folgenden Einstellungen unter der Prämisse des Rauscherlebnisses zu verstehen und zu deuten sind. Auf der sprachlichen Ebene des Films wird mithilfe von Dialogen bzw. Monologen und vor allem des Voice-over den Zuschauer kundgetan, dass die Drogenwirkung einsetzt. Zusätzlich kann der Drogentrip auch durch ungewöhnliche Gespräche kenntlich gemacht werden. Ein gutes Beispiel stellt das Gespräch zwischen Nikki und Ross aus dem Film *Spun* dar. Die Protagonisten haben einen intensiven Drogentrip und erzählen sich ihre Wünsche und Gedanken. Dabei wiederholen sie dieselben Aussagen immer wieder, was ihre gedankliche Zerstreuung hervorhebt. Neben dem Dialog sind einige Erinnerungen von Ross' Telefonat mit Amy zu hören. Die Komponenten der sprachlichen Ebene, sprich der Dialog der Protagonisten, Erinnerungen und Halluzinationen, überlappen teilweise und werden zeitgleich abgespielt. Dadurch wird die geistige Verwirrung der beiden veranschaulicht und für die Zuschauer nachvollziehbar dargestellt. Das Voice-over wird vor allem in den Filmen *Enter the Void* und *Fear and Loathing in Las Vegas* benutzt. Die Zuschauer erfahren anhand der Kommentare der Protagonisten, wann die

¹³⁸ Brütsch: Traumbühne Kino, S. 184.

Drogenwirkung einsetzt. Dadurch unterstützt das Voice-over die visuellen Markierungsformen und bietet für den Zuschauer eine zusätzliche Informationsquelle auf der Sprachebene. Interessant ist die Kopplung des Voice-over mit einem Gespräch innerhalb einer Szene. In *Fear and Loathing in Las Vegas* kommentiert Duke mit seinen Gedanken das Geschehen und unterhält sich gleichzeitig auch mit einem Tramper.¹³⁹ Der Zuschauer hört Dukes Voice-over und sieht ihn dabei etwas murmeln, dass durch die Sprachfetzen darauf schließen lässt, dass er seine Gedanken mitspricht. Er ertappt sich selbst dabei (»Hab ich das gesagt oder nur gedacht? Hab ich gesprochen?«) und hört damit augenblicklich auf. Durch diese Kopplung der sprachlichen Komponenten entsteht eine ironische und belustigende Situation, die Dukes geistige Verwirrung im Rausch verbildlicht. In einer weiteren Szene aus dem Film kommentiert Duke seinen Ätherrausch mittels des Voice-over und erklärt den Zuschauern die Auswirkungen des Äthers auf den Körper. Durch die Kopplung mit dem Filmbild, auf dem Duke und Gonzo torkelnd und lallend zu sehen sind, entsteht so ein grotesker Moment, bei dem die Zuschauer den erklärten Ätherrausch verbildlicht sehen. Eine Besonderheit ist auf der sprachlichen Ebene augenscheinlich. Die Dialoge sind zum Teil akustisch an die Wahrnehmung der berauschten Protagonisten angepasst worden, das Voice-over bleibt hingegen meist unbearbeitet. Diese Tatsache ist insbesondere verwunderlich, da Drogen auf die Gedankenwelt des Menschen Einfluss haben und sich deshalb die „gedankliche“ Stimme ebenso verändern müsste. Vor allem in dem Film *Enter the Void*, in dem das Voice-over in der Gegenwartsform Oscars Gedankengänge erklärt, wäre eine dem Rauschzustand adäquate Veränderung der „gedanklichen“ Stimme wünschenswert. Hierzu wurden in den Filmen jedoch keine Entsprechungen gemacht.

Neben diesen stilistischen und narrativen Markierungsformen kann die Rauschszene einen Kontrast zur diegetischen Rahmenerzählung bilden und dadurch ebenfalls markiert werden. Hans J. Wulff formuliert das Prinzip der Einbettung für den Filmraum folgendermaßen:

¹³⁹ Vgl. *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam 1998, DVD, Universum Film GmbH 2001, 00:04:00 – 00:04:05).

»Das syntaktische Prinzip der *Einbettung* besagt, daß der eingebettete Text abhängig ist vom einbettenden und daß er durch die Umklammerung regiert wird. Der Filmtraum kann nicht für sich allein existieren, sondern wird durch seinen Kontext interpretiert.«¹⁴⁰

Dieses Prinzip kann auch auf den Rauschzustand im Film angewandt werden, da es sich ebenfalls um einen eingebetteten Text handelt, der durch den veränderten Realitätszustand vom einbettenden Text abgehoben wird. Der Rauschzustand ist somit immer im Kontext zur Rahmenerzählung zu verstehen und wird durch diese determiniert. Die Rahmenerzählung dient dabei als Grundlage für die stilistischen und narrativen Verfremdungen innerhalb der Rauschdarstellung. Auf dieser Grundlage kann der eingebettete Text, in diesem Fall die Rauschdarstellung, »eine Gegenstimme oder einen (semantischen) Kontrapunkt zu Rahmen artikulier[en]« und einen Kontrast zur Rahmenerzählung schaffen.¹⁴¹ Durch diesen Kontrast wird die Rauschszene als eine Binnenerzählung, die einen veränderten Realitätsstatus enthält, markiert. Der Kontrast macht sich bei den Rauschdarstellungen insbesondere durch die Negierung von Naturgesetzen bemerkbar. In der analysierten Szene aus dem Film *Fear and Loathing in Las Vegas* wird Dukes Rausch mithilfe von verzerrten Gesichtern des Hotelpersonals oder der Bewegungen des Teppichmusters visualisiert. Solche Darstellungen entsprechen nicht den Realitätsnormen. Dadurch wird ein Kontrast zur „normalen“ Filmwelt geschaffen und auf den veränderten Realitätsstatus der filmischen Erzählung verwiesen. Die Rahmenerzählung gibt dabei die Konventionen für die andersartigen Szenen vor. Hierbei müssen vor allem die »genrespezifischen Konventionen und Erwartungen« berücksichtigt werden, denn in beispielsweise Fantasy- oder Science-Fiction-Filmen gelten andere Realitätsnormen als in Filmen, die nah an der Realität angelehnt sind.¹⁴² Dementsprechend müssen sich die Verfremdungseffekte, die in dem eingebetteten Text eingesetzt werden um einen Kontrast zur Rahmenhandlung herzustellen, daran orientieren.

¹⁴⁰ Wulff: *Intentionalität, Modalität, Subjektivität*. URL: <http://www.derwulff.de/2-80> (24.10.2014), S.1 [Hervorhebg. im Orig.].

¹⁴¹ Ebd., S.1.

¹⁴² Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S.159.

Als letzte Markierungsform soll die „Verunklarung“ des Realitätsstatus angesprochen werden. Eine Ambivalenz des Realitätsstatus wird in Binnenerzählungen dadurch erreicht, dass eine »mangelnde Redundanz« bezüglich der Markierung gegeben ist oder »konträre Signale« von der Filmerzählung an die Zuschauer gesendet werden.¹⁴³ Solche „Verunklarungen“ bewirken einen Überraschungseffekt bei den Zuschauern bzw. binden diese kognitiv intensiv in das Geschehen ein.¹⁴⁴ Dabei bietet sich der Filmanafang an, um den veränderten Realitätsstatus zu vertuschen, »da sich Genre und Realitätsnormen an diesem Punkt erst noch etablieren müssen«, und das Filmende zur Erzielung von Ambivalenz.¹⁴⁵ Eine »mangelnde Redundanz« bezüglich der Markierung konnte in den Filmen nicht festgestellt werden, jedoch werden in der Anfangsszene von *Fear and Loathing in Las Vegas* konträre Signale an den Zuschauer gesendet. In der Szene fahren Duke und Gonzo mit dem Wagen durch die Wüste Richtung Las Vegas und sind auf einem Drogentrip (»Wir waren irgendwo in der Gegend von Barstow am Rande der Wüste, als die Drogen zu wirken begannen.«). Plötzlich hört man Fledermäuse kreischen und sieht diese als Reflektion in Dukes Auge. Duke gestikuliert daraufhin wild mit den Armen und versucht die Fledermäuse abzuwehren, die in der Totalen jedoch nicht mehr sichtbar sind. Als die beiden Protagonisten die Fahrt wieder fortsetzen, liegt eine tote Fledermaus auf der Straße. Zum einen spricht also einiges dafür, dass wirklich Fledermäuse in der Szene vorhanden waren, wie z. B. die kreischenden Laute und die tote Fledermaus auf der Straße. Zum anderen sind Aspekte vorhanden, die darauf hinweisen, dass es sich dabei nur um Dukes Halluzination handelt, z. B. dass er unter Drogeneinfluss steht, die Fledermäuse in der Totalen nicht zu sehen sind und die Reflektion in Dukes Auge nicht „realistisch“ aussieht. In dieser Szene findet eine absichtliche Verwirrung der Zuschauer statt und die Zuschauer werden bewusst

¹⁴³ Vgl. Ebd., S.216.

¹⁴⁴ Anmerkung: Die kognitive Arbeit seitens der Zuschauer besteht in der Hypothesengenerierung. Sofern die Signale nicht eindeutig sind bzw. Szenen mit einem anderen Realitätsstatus nicht markiert werden, werden von den Zuschauern falsche Interpretationen gestellt und Rückschlüsse gezogen. Dementsprechend müssen sie wieder neue Hypothesen erstellen und sind somit gezwungen sich intensiv kognitiv mit dem Film auseinanderzusetzen. (Vgl. David Bordwell: Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in MILD RED PIERCE, in: *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 1/1, 1992, S. 5-24).

¹⁴⁵ Brütsch: Traumbühne Kino, S.218.

darüber im Unklaren gelassen, »ob etwas wirklich geschehen ist, oder ob es sich nur um die Abbildung der Wahnvorstellung eines der Protagonisten handelt«.¹⁴⁶ Solch eine Verwirrung des Zuschauers entsteht, wenn die »inside/outside divergence« verlassen wird.¹⁴⁷ Die Halluzinationen und berauschten Vorstellungen der Protagonisten werden in ihre filmische Umwelt projiziert und ebenso ein Teil dieser. Durch die Veränderung der filmischen Wirklichkeit können die Zuschauer Schlüsse daraus ziehen, was im Bewusstsein der Protagonisten vorgeht.¹⁴⁸ Die Halluzinationen und die filmische Realität werden nur durch die Zuschauer voneinander unterscheidbar und es liegt jedem Zuschauer frei zu entscheiden, ob bestimmte Ereignisse bzw. Objekte der Halluzination oder der filmischen Realität zuzuordnen sind.¹⁴⁹ Die Erkennungszeichen für den Realitätszustand sind, innerhalb der filmischen Konventionen, frei deutbar. Diese werden von den Filmmachern eingebaut um eine Zuordnung zu ermöglichen, jedoch handelt es sich hierbei nur um Interpretationsvorschläge. Demnach muss bei dem Ineinandergreifen der beiden Ebenen nicht alles von jedem Zuschauer gleich aufgefasst und interpretiert werden.

Es wird ersichtlich, dass der Rauschzustand im Film als „Erzählung mit einem anderen Realitätsstatus“ auch als solche für die Zuschauer markiert wird und dabei weitestgehend filmischen Konventionen folgt. Bezüglich der Markierungsformen besteht dabei im Film eine Analogie zwischen dem Rauschzustand und dem Traum. Die von Brütsch aufgestellten Markierungsformen für den Filmtraum, sind auch in den Rauschdarstellungen vorzufinden und können generell für alle Binnenerzählungen, die einen anderen Realitätsstatus enthalten, wie z. B. Erinnerungen und Phantasien angewandt werden. Dabei wird auf konventionalisierte filmische Mittel zurückgegriffen, um den Zuschauern die Transition nachvollziehbar zu gestalten. Ebenso kann der veränderte Realitätsstatus der Binnenerzählung verschwiegen oder erst im Nachhinein aufgelöst werden, um die Zuschauer zu verblüffen bzw. zu einer intensiven kognitiven Teilnahme zu bewegen. Innerhalb der Rauschdarstellung

¹⁴⁶ Schneider: Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen, S. 78.

¹⁴⁷ Tons May: Fear and Loathing in Las Vegas, in: Jack Stevenson (Hg.): *Addicted. The Myth and Menace of Drugs in Film*, London 2000, S. 215-249, hier S.223.

¹⁴⁸ Vgl. Hans J. Wulff: *Psychiatrie im Film. 2. Die Kranken I: Schizophrenien und Psychosen*. URL: <http://www.derwulff.de/1-4-2> (05.09.2014), S.9.

¹⁴⁹ Vgl. May: Fear and Loathing in Las Vegas, S.223.

werden die gewohnten Darstellungskonventionen durch filmische Mittel verletzt und narrativ ein Kontrast zur Rahmenerzählung etabliert, um eine Stilisierung dieser Binnenerzählung gegenüber der „normalen“ filmischen Erzählung zu erzielen. Aufgrund dieser Feststellung soll in den nächsten Kapiteln näher auf Filmkonventionen und den Verfremdungseffekt als Stilisierungsverfahren eingegangen werden.

3.3 DER VERFREMDUNGSEFFEKT

Im vorangegangenen Kapitel „Markierungen der Transition in eine andere Wirklichkeitsebene“ wurde festgestellt, dass die Rauschszene eine Binnenerzählung innerhalb eines einbettenden filmischen Textes ist, die sich dadurch vom einbettenden Text unterscheidet, indem sie stilisiert und verfremdend dargestellt wird. Aufgrund dieser Beobachtung, soll in diesem Kapitel das Konzept des Verfremdungseffekts aus dem Neoformalismus behandelt werden.

Der Neoformalismus ist ein Ansatz innerhalb der Filmtheorie und entsprang aus dem filmwissenschaftlichen Gesamtforschungsprojekt von David Bordwell und Kristin Thompson.¹⁵⁰ Dieses Gesamtforschungsprojekt (auch Wisconsin-Projekt genannt) beschäftigt sich mit den drei Teildisziplinen Filmtheorie, Filmanalyse und Filmgeschichte. Dabei wird die Filmanalyse als Werkanalyse verstanden und lehnt an die film- und literaturwissenschaftlichen Überlegungen der russischen Formalisten an.¹⁵¹ Daher auch die Bezeichnung „Neoformalismus“. Im Bereich der Filmtheorie wurde dabei eine kognitive Theorie des Films entwickelt, die »das interaktive Verhältnis von Zuschauer und Textstruktur zu bestimmen und den Prozeß filmischer Textverarbeitung schematheoretisch zu modellieren versucht«.¹⁵² Filmgeschichtlich hat David Bordwell den Entwurf einer »historischen Poetik des Kinos« unternommen und den Mittelpunkt des Forschungsinteresses bildet die »Entwicklung einer umfassenden *stilistisch orientierten Historiographie des Films*«.¹⁵³

¹⁵⁰ Sofern dieser Ansatz als wissenschaftliches Paradigma ausgeweitet wird, „dann läßt sich darunter eine Familie von Untersuchungen zur Geschichte und Semiotik des Films [...] fassen, denen dann auch die Arbeiten etwa von Edward Branigan, Noël Carroll, Rick Altman, Lea Jacobs, Vance Kepley Jr., Richard Maltby sowie von jüngeren Filmwissenschaftler (darunter zahlreiche Schüler Bordwells), wie beispielsweise Rupert Neupert, Murray Smith, Carl Platinga, Greg Smith und anderen, zuzurechnen wären.“ Innerhalb der Arbeiten dieser Filmwissenschaftler besteht eine Gemeinsamkeit in der Auffassung, dass die formalen Charakteristika der Filme die Bedingung dafür bilden, dass und wie Filme verstanden werden. (Britta Hartmann / Hans J. Wulff: *Neoformalismus – Kognitivismus – historische Poetik [1]*. URL: <http://www.derwulff.de/2-110> (16.09.2014), S.1).

¹⁵¹ Vgl. Ebd., S.3.

¹⁵² Ebd., S.3.

¹⁵³ Ebd., S.3 [Hervorhebg. im Orig.].

Das zentrale Konzept des Neoformalismus bildet der Verfremdungseffekt. Dieses Konzept wurde von Bordwell und Thompson aus dem russischen Formalismus übernommen.¹⁵⁴ Es stützt sich dabei auf den russischen Begriff »ostranie«, was so viel wie »Verseltsamung« bzw. »Verfremdung« bedeutet und wurde von Kristin Thompson als »defamiliarization« in den Neoformalismus adaptiert.¹⁵⁵ Dieser Begriff wurde vom russischen Formalisten Viktor Borisovič Šklovskij in seiner Publikation *Kunst als Verfahren* (1916) in Bezug auf das Kunstwerk verwendet. Šklovskij beschreibt das Kunstwerk als eine Technik, die »unsere Wahrnehmung entautomatisieren und so einen ›fremden‹ Blick auf das (scheinbar) Vertraute ermöglichen soll«. ¹⁵⁶ Dieser fremde Blick auf vertraute Sachen wird möglich, indem Alltägliches ins Kunstwerk transformiert wird. Die Transformation bewirkt, dass die Dinge in »einen neuen Kontext gestellt und dadurch in ungewohnte formale Muster eingebunden« werden.¹⁵⁷ Sie werden durch die Entautomatisierung für die Rezipienten des Kunstwerks anders wahrnehmbar und erhalten eine andere bzw. neue Bedeutung. Die formalen Verfahren, die dazu eingesetzt werden um die Wahrnehmung der Rezipienten zu entautomatisieren, verändern sich mit der Zeit, da sie durch den häufigen Einsatz innerhalb der Kunst nicht mehr verfremdend bleiben, sondern bei dauerhaftem Einsatz wieder zu einer automatisierten Wahrnehmung führen.¹⁵⁸ Um diese Stagnation zu vermeiden, müssen die formalen Mittel stets verändert und neue Mittel zur Verfremdung eingesetzt werden.

Bezogen auf den Spielfilm lässt sich diese Entwicklung am Beispiel von Genrefilmen erklären, die stark konventionalisiert sind und auf bewährte Erzähl- und Darstellungsmuster zurückgreifen wie beispielsweise der Western.¹⁵⁹ Sofern ein Genre neu ist, sind die formalen Mittel, die eingesetzt werden um die Wahrnehmung der

¹⁵⁴ Vgl. Britta Hartmann / Hans J. Wulff: Vom Spezifischen des Films. Neoformalismus – Kognitivismus – Historische Poetik, in: *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 4/1, 1995, S. 5-22, hier S. 5.

¹⁵⁵ Vgl. Hartmann / Wulff : Neoformalismus – Kognitivismus – historische Poetik [1], S.5.

¹⁵⁶ Ebd., S.5.

¹⁵⁷ Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S.31.

¹⁵⁸ Vgl. Ebd., S.31.

¹⁵⁹ Vgl. Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S.253.

Rezipienten zu entautomatisieren, in diesem Kontext neuartig und somit auch fremd. Mit jedem weiteren Film aus diesem Genre werden die formalen Mittel, Handlungsmuster und Erzählstrategien für die Rezipienten geläufiger und es stellt sich eine Automatisierung ein. Dadurch entwickeln die Zuschauer vorab gewisse Erwartungen und es werden selten Abweichungen von standardisierten Erzähl- und Darstellungsweisen unternommen. Um solche Automatisierungen zu vermeiden müssen ungewohnte filmische Mittel eingesetzt werden. Dabei bilden die etablierten Normen den Rahmen für den Verfremdungseffekt. Im Falle des Spielfilms ist es das klassische Hollywood-Kino, das viele Konventionen für den Spielfilm begründete und die Sehfähigkeiten vieler Zuschauer durch die Rezeption normierte.¹⁶⁰ Britta Hartmann und Hans J. Wulff schreiben in ihrer Publikation *Neoformalismus – Kognitivismus – historische Poetik [1]* dazu folgendes:

»Die Geschichte ästhetischer Formen ist die Geschichte immer neuer Entautomatisierungen, immer neuer Abweichungen von den ästhetischen Normen und Verstöße gegen die Konventionen durch neue künstlerische Verfahren bzw. ihre Einpassung in ihren ursprünglich ›fremde‹ Kontexte. Der einzelne Film wird dieser Programmatik zufolge primär verhandelt als Auseinandersetzung mit der stilistischen Tradition, die den Hintergrund bildet, vor dem *Verfremdung* sichtbar wird.«¹⁶¹

Es wird deutlich, dass der Spielfilm nur im Hinblick auf seinen stilistischen Hintergrund betrachtet werden kann und Abweichungen und Innovationen der filmischen Erzählung oder Darstellungsformen nur davor sichtbar werden können. Dabei sind die Verfremdungstechniken nicht von allen Konventionen befreit, sondern in Konventionalisierungsprozesse eingebunden. Damit die verfremdenden filmischen Mittel für die Zuschauer verständlich und lesbar sind, müssen diese auf das filmische Wissen der Zuschauer zurückgreifen. Neben dem narrativen Wissen besitzen die

¹⁶⁰ Vgl. Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S.43.

¹⁶¹ Hartmann / Wulff : Neoformalismus – Kognitivismus – historische Poetik [1], S.5 [Hervorhebg. im Orig.].

Zuschauer auch ein medienspezifisches formales filmisches Wissen, das ihnen ermöglicht, den Film zu entschlüsseln.¹⁶² An dieses Wissen müssen die Verfremdungstechniken anknüpfen um für die Zuschauer verständlich zu bleiben.¹⁶³ Selbst wenn durch die Verfremdungstechniken gewisse Konventionen durchbrochen werden sollen, müssen dabei einige Regeln und Normen beachtet werden, um für die Zuschauer verständlich zu bleiben. Allenfalls versteht der Zuschauer den Verfremdungseffekt nicht und dieser wird dadurch hinfällig.

Die Ergebnisse der durchgeführten Filmanalyse bestätigen diese Überlegungen. Die Filme *Requiem for a Dream*, *Trainspotting*, *Fear and Loathing in Las Vegas*, *Enter the Void* und *Spun* enthalten viele filmische Effekte, stilistische Mittel und Erzählstrategien, die ungewöhnlich und innovativ sind. Sie wirken, im Gegensatz zu anderen Filmen, stilistisch überladen bzw. andersartig und grenzen sich dadurch ab. Betrachtet man diese Filme vor einem stilistischen Hintergrund bzw. einer stilistischen Tradition, wie es Hartmann und Wulff formulieren, lässt sich eine abweichende und verfremdende Stilistik in den genannten Filmen feststellen. Interessant ist dabei, dass die eingesetzten stilistischen Mittel in vielen dieser Filme gleich sind, bzw. von mehreren Filmen aufgegriffen werden um den Rauschzustand der Protagonisten zu visualisieren. Dadurch lässt sich, auch innerhalb dieser innovativen Filme, auf einen Rückgriff von darstellerischen Konventionen schließen. Diese sind für das Verständnis der Filme notwendig, andernfalls würden die eingesetzten Verfremdungseffekte für die Zuschauer nicht lesbar sein.

Selbstverständlich kann der Verfremdungseffekt nicht nur für ganze Film, sondern auch für einzelne Filmszenen angewandt werden, um diese von der übrigen filmischen Erzählung abzuheben. In den analysierten Rauschszenen werden viele filmische und narrative Mittel verwendet um diese zu verfremden. Neben den stilisti-

¹⁶² Vgl. Speck: Der subjektive Blick, S. 10.

¹⁶³ Anmerkung: Das filmische Wissen des Zuschauers wird durch die Rezeption von Filmen gebildet und wird vor allem von den Konventionen des klassischen Hollywood-Films beeinflusst. Hierbei sind besonders die Regeln des „continuity editing“ konstitutiv. Dabei handelt es sich um ein Regelwerk, das aufgestellt wurde um den Kontinuitätseindruck im Film zu bewahren. Zu den Regeln gehören u. a. die 180-Grad-Regel, die 30-Grad-Regel, das Verbot des Achsensprungs und weitere Vorschriften, die beachtet werden sollten, um die Kontinuität nicht zu gefährden. (Vgl. Hans J. Wulff: *Continuity System*. In: Lexikon der Filmbegriffe. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=115> (22.09.2014)).

schen Mitteln wie Zeitraffer, Zeitlupe, Doppelbelichtungen, ungewöhnliche Kameraeinstellungen/-bewegungen und Montageformen, sind die Rauschszenen auch narrativ anders konzipiert und weisen Brüche in der Raum- und Handlungslogik sowie im Kontinuitätseindruck auf. Demgegenüber weisen die restlichen Szenen der analysierten Filme weniger Akzentuierungen durch filmische Effekte und Mittel auf. Dadurch kann auf eine Stilisierung der Rauschszenen geschlossen werden. Rauschdarstellungen sind Binnenerzählungen innerhalb des filmischen Textes und werden dadurch entsprechend hervorgehoben, markiert und stilisiert. Um dem Zuschauer kenntlich zu machen, dass es sich bei dem Rauschzustand um einen anderen Bewusstseins- und Wirklichkeitszustand handelt und die darauffolgenden Einstellungen demnach anders zu interpretieren sind, wird die Szene markiert und durch filmische und narrative Mittel gegenüber dem einbettenden filmischen Text hervorgehoben und betont. Dabei bildet der einbettende filmische Text den Hintergrund vor dem die Verfremdungseffekte sichtbar werden. Im Gegensatz zum ganzen Spielfilm, der – wie Hartmann und Wulff betonen – sich mit der stilistischen Tradition der Filme auseinandersetzen muss, bildet in erster Linie der einbettende filmische Text den Rahmen für die Innovationen und Abweichungen innerhalb der Rauschszenen. Sekundär muss sich der Verfremdungseffekt auch an anderen Filmen und ihrer Stilistik orientieren und vor ihr verhandelt werden, um einen verfremdenden Eindruck bei den Zuschauern zu erzeugen.

3.4 KONVENTIONEN DER RAUSCHDARSTELLUNG

Die Besonderheit bei der Darstellung von mentalen Zuständen ist, dass dafür nicht dieselben Gesetze wie zu der Darstellung von fiktionaler Realität gelten.¹⁶⁴ Der französische Filmtheoretiker Jean Mitry geht davon aus, dass sich mentale, subjektive Bilder nicht mittels einer Kamera einfangen lassen und somit ästhetische Entsprechungen für die Darstellung der subjektiven Eindrücke gesucht und etabliert werden müssen.¹⁶⁵ Daraus folgt, dass für die Darstellung von mentalen Zuständen Konventionen entwickelt werden müssen. Da der Rauschzustand auch als ein mentaler Zustand gilt, kann daraus geschlussfolgert werden, dass die Darstellung dieses Zustands ebenfalls filmischen Konventionen folgt. Bei Konventionen handelt es sich um Regeln, über die in der Gesellschaft eine Übereinkunft herrscht, ohne dass diese festgeschrieben werden.¹⁶⁶ Auf den Spielfilm bezogen bedeutet dies, dass sich über die Jahre Filmtechniken zur Darstellung von bestimmten Zuständen etabliert haben und von der Gesellschaft als Entsprechungen dafür akzeptiert wurden. Dies hat zur Folge, dass sie auch vom Zuschauer gelernt werden können, da sie häufig in Filmen angewandt werden.¹⁶⁷ Im Verlauf der Filmsozialisation erlernen die Zuschauer »die Bedeutungen von filmischen Gestaltungsmitteln wie Kameraperspektive und –bewegung sowie Einstellungsgrößen« und verinnerlichen sie als Entsprechungen für die Darstellung von realistischen Vorgängen.¹⁶⁸ Die Konventionen werden somit erlernt und die Zuschauer eignen sich ein formales filmisches Wissen an, das ihnen das Verständnis von Filmen ermöglicht. Nachzuvollziehen ist diese Entwicklung am klassischen Hollywood-Kino, das die Sehfähigkeit vieler Zuschauer normierte und ihnen somit einen vorbewussten Umgang mit stilistischen Verfahren, Schnitttechniken und Kamerabewegungen ermöglicht hat.¹⁶⁹ Die

¹⁶⁴ Vgl. Brütsch: Traumbühne Kino, S.127.

¹⁶⁵ Vgl. Jean Mitry: *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris 1990, zit. n. Brütsch: Traumbühne Kino, S.288.

¹⁶⁶ Vgl. o.A.: *Konvention*. In: Dudenverlag. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Konvention> (22.08.2014).

¹⁶⁷ Vgl. Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S.50.

¹⁶⁸ Ebd., S.196.

¹⁶⁹ Vgl. Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S.43.

dadurch geprägten Konventionen führen zu einem sozialisierten Verständnis von Filmen und den formalen Mitteln des Films. Diese Überlegungen lassen sich auch anhand der Filmanalyse bekräftigen.¹⁷⁰ Bestimmte filmische Mittel und Techniken wie beispielsweise der Zeitraffer tauchen in vielen Rauschdarstellungen auf. Der mehrmalige Einsatz dieser Technik lässt darauf schließen, dass der Zeitraffer ein anerkanntes filmisches Mittel zur Darstellung des Rauschzustands ist und in dieser Hinsicht konventionalisiert wurde. Dabei fungiert der Zeitraffer als filmisches Mittel für einen mentalen und subjektiven Zustand und kann als eine ästhetische Entsprechung für die beschleunigte Zeitwahrnehmung und den erhöhten Bewegungsdrang der Protagonisten im Drogenrausch klassifiziert werden. Es handelt sich dabei um eine Übersetzung bzw. Adaption des mentalen Zustands in eine filmische Technik. Wie schon bereits erwähnt, können mentale Zustände nicht durch die Kamera eingefangen werden. Deshalb muss der Film versuchen, mit den ihm gegebenen Möglichkeiten, die Wahrnehmungen der filmischen Figuren darzustellen.

Konstitutiv für filmische Konventionen ist ein stetiger Wandel. Konventionalisierte formale filmische Mittel sind kultur- und epochenspezifisch und verändern sich somit in der Zeit. Dabei werden neue formale filmische Mittel konventionalisiert und alte wiederum verdrängt.¹⁷¹ Demnach passen sich die Konventionen den Sehgewohnheiten der Zuschauer an bzw. bedingen diese wiederum. Als Beispiel für konventionalisierte formale Mittel und ihre Veränderung möchte ich eine Bemerkung von Edward Branigan anführen: »Conventions can, of course, change; an unsteady, handheld camera today may represent normal movement whereas it used to be reserved for special conditions like a character who was wounded [...] or drunk.«¹⁷² Edward Branigan betont, dass die beschriebenen Konventionen zur Darstellung von Subjektivität, sich ändern können und es auch getan haben. So kann der Einsatz der wackligen Handkamera heutzutage eine normale menschliche Bewegung visuali-

¹⁷⁰ Anmerkung: Die Menge der untersuchten Filme ist zu gering um eine verallgemeinernde Aussage über die Darstellung von Rauschzuständen zu treffen. Dieses Ergebnis kann somit nur für die analysierten Filme gelten. Um allgemeine Theorien entwickeln zu können sollte diese Thematik noch weiter erforscht werden.

¹⁷¹ Vgl. Brütsch: Traumbühne Kino, S.172.

¹⁷² Branigan: Point of View in the Cinema, S.79.

sieren, obwohl sie im früheren Film zur Repräsentation von besonderen körperlichen Zuständen, wie Trunkenheit oder Verletzung, verwendet wurde. Durch das Voranschreiten der Filmtechnik ergeben sich neue Möglichkeiten der Darstellung, wobei es sich zunächst um Innovationen handelt. Sobald diese innovativen Filmtechniken etabliert werden und in Filmen häufig Verwendung finden, werden sie anerkannt und konventionalisiert. Sie werden von den Zuschauern gelernt und ein Teil ihres formalen filmischen Wissens.

Im Anschluss an diese Überlegungen soll hier auf die filmtheoretische Fragestellung hinsichtlich des Realismusbezugs der konventionalisierten formalen filmischen Mittel eingegangen werden. Matthias Brütsch versucht diese Fragestellung in seiner Publikation in Bezug auf die Traumdarstellung zu klären.¹⁷³ Er stellt dabei heraus, dass die Filmtheoretiker Hugo Münsterberg und Béla Balász den Standpunkt vertreten, dass »Traumsequenzen [...] durch diejenigen Mittel gestaltet [werden], die am besten geeignet sind, die tatsächliche Form der Träume wiederzugeben.«¹⁷⁴ Demgegenüber sind Jean Mitry, Christian Metz und Edward Branigan der Auffassung, dass die filmische Darstellung des Traums allein auf einer Abmachung zwischen Filmmachern und Zuschauern beruht.¹⁷⁵ Innerhalb der Filmtheorie herrscht demnach eine Uneinigkeit darüber, ob filmische Konventionen zur Darstellung des Traums in ihrer Ästhetik realistisch motiviert sind, oder ob sich diese zufällig herausbilden und auf einer Übereinkunft zwischen den Filmmachern und den Zuschauern basieren. Um diese Standpunkte ebenso für die Rauschdarstellung diskutierbar zu machen, möchte ich mich mit den Aussagen von Edward Branigan, Hasko Schneider und Peter Wuss auseinandersetzen, die etwas allgemeiner formuliert sind und über die Traumthematik im Film hinausgehen.

Der Filmtheoretiker Edward Branigan beschreibt die Konventionen innerhalb eines POV-Shots folgendermaßen:

»For instance, in the POV shot the image is commonly in focus and undistorted by filters or unusual focal length, the camera is steady, the character is invisible (i.e., we do not see his hair, eyebrows, or nose but only the object he sees), there is no

¹⁷³ Vgl. Brütsch: Traumbühne Kino, S.175-181.

¹⁷⁴ Ebd., S.175.

¹⁷⁵ Vgl. Ebd., S.175.

indication of the blinking of eyelids or the sound of breathing, and so forth. When the character turns his head or walks forward, the camera pans or dollies *smoothly* and *very slowly* - which is not at all like the visual field of a person who is moving. These conventions are designed so that the *audience* can perceive objects clearly.«¹⁷⁶

Aus diesem Zitat geht hervor, dass Konventionen eine Erleichterung des filmischen Verständnisses für die Zuschauer ermöglichen sollen. Branigan betont, dass das Sichtfeld innerhalb des POV-Shots ohne realitätssimulierende Indikatoren, wie Augenzwinkern oder Atmung, für die Zuschauer verbildlicht wird. Auch die Kamerabewegungen sind so ausgelegt, dass die Zuschauer einen guten Überblick über das Geschehen erhalten und orientieren sich nicht an tatsächlichen menschlichen Bewegungen. Da solche Konventionen den Zuschauern einen klaren Überblick über das filmische Umfeld der Figur ermöglichen sollen, steht eine adäquate Wiedergabe des menschlichen Blickpunkts nicht sonderlich im Vordergrund. Obwohl einige realitätsstiftende Merkmale fehlen, können die Zuschauer dennoch solchen POV-Shot als subjektive Einstellung identifizieren und akzeptieren, was durch die Filmsozialisation der Zuschauer bedingt ist. Dabei ist es für die Filmemacher nicht erstrebenswert eine besondere Genauigkeit zur Realität zu bewahren. Die Realität kann in filmische Mittel „übersetzt“ werden, die von den Zuschauern als Entsprechungen für realistische Vorgänge akzeptiert werden. Im Gegensatz dazu spricht Hasko Schneider davon, dass sich ein Ensemble von filmischen Mitteln entwickelt hat, um »immer adäquatere Abbildungsmöglichkeiten für die tatsächlichen Verhältnisse im Leben der Menschen bereitzustellen.«¹⁷⁷ Weiterhin führt er fort:

»Die filmischen Mittel besitzen daher im Einzelnen und in ihrer Gesamtheit eine strukturelle Analogie zu der Art und Weise, wie der Mensch seine Umwelt wahrnimmt und wie er seine Wahrnehmungen und Erfahrungen verarbeitet. Das filmische Repertoire ist in hohem Maße isomorph zur menschlichen Wahrnehmung und Verarbeitung von Welt.«¹⁷⁸

¹⁷⁶ Branigan: Point of View in the Cinema, S.79 [Hervorhebg. im Orig.].

¹⁷⁷ Schneider: Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen, S.76.

¹⁷⁸ Ebd., S.76.

Der Filmwissenschaftler Peter Wuss argumentiert ähnlich wie Schneider und betont, dass die Filmkunst die »Realitätsbeziehungen im visuellen und auditiven Bereich partiell so [...] [abbildet], daß diese »Re-Präsentation« von Wirklichkeitsausschnitten dem Rezipienten ungewöhnlich adäquat erscheinen« und dass sich die Filmkunst durch eine »Wirklichkeitsnähe, Lebensechtheit, Wahrhaftigkeit oder Dokumentarismus der Darstellung« auszeichnet.¹⁷⁹ Die Filmwissenschaftler Hasko Schneider und Peter Wuss gehen von der Überlegung aus, dass die konventionalisierten filmischen Mittel deshalb als solche gelten, weil sie naturalistische Vorgänge am effektivsten in die filmische Erzählung und Darstellung transformieren können, so dass der Zuschauer den Gebrauch dieser als Entsprechung für etwas aus der nicht-filmischen Welt assoziieren kann. Dabei steht die Wirklichkeitsnähe im Vordergrund. Bezogen auf die Rauschdarstellung im Spielfilm wäre auf Basis dieser Überlegungen demnach entweder davon auszugehen, dass es sich um austauschbare Konventionen der Darstellung handelt, die auf einer Übereinkunft zwischen Zuschauern und Filmemachern basieren und das Ziel verfolgen den Zuschauern das filmische Verständnis zu erleichtern oder, dass die Konventionen so gewählt und etabliert wurden, dass der Rausch für den Zuschauer möglichst realitätsgetreu wiedergegeben wird.

Meiner Empfindung nach wurde bei der Darstellung von drogeninduziertem Rausch nicht der Versuch unternommen eine besonders realitätsgetreue Darstellung des erlebten Rauschzustands zu schaffen – sprich das Rauscherlebnis so abzubilden, wie es eine berauschte Person empfinden und erleben würde-, sondern es wurden dafür ästhetische Entsprechungen verwendet, bei denen der Gradmesser nicht die Wirklichkeitsnähe ist, sondern das filmkulturelle Wissen der Zuschauer. Dieser Eindruck ergab sich aus der durchgeführten Filmanalyse. So sieht man in *Requiem for a Dream* Sarahs Zeitwahrnehmung anhand der Darstellung ihrer Figur von außen im Zeitraffer. Der Effekt des Zeitraffers soll dabei ihre subjektive beschleunigte zeitliche Wahrnehmung und den erhöhten Bewegungsdrang visualisieren. In dem Film *Trainspotting* wird Rentons Rauschwahrnehmung mittels eines POV-Shots realisiert, in dem seine persönliche Sicht von einem roten Teppich umrahmt ist, was das rauschinduzierte Gefühl der Versunkenheit darstellen soll. In *Spun* wird der

¹⁷⁹ Wuss: Filmanalyse und Psychologie, S. 229 [Hervorhebg. im Orig.].

Zuschauer Zeuge von Ross' Halluzination, die mittels Comiczeichnungen visualisiert wird, bei der er sich in Aprils Vagina befindet. Solche Szenen stellen den Rauschzustand nicht realitätsgetreu dar, sondern nutzen filmische Konventionen um dem Zuschauer zu verdeutlichen, dass es sich erstens um einen mentalen und subjektiven Zustand handelt und zweitens, dass es sich um einen Zustand handelt, der auf einer anderen Wirklichkeitsebene angesiedelt ist, da dieser drogeninduziert ist. Dabei sind die benutzten filmischen Mittel und Techniken als Entsprechungen für die subjektiven Zustände der berauschten Protagonisten zu verstehen, denn es ist kaum möglich Gedankengänge und das Körpergefühl der berauschten Protagonisten für den Zuschauer so darzustellen, als würde dieser den Rausch selbst erleben. Hier wurde demnach das Ziel verfolgt, den Rausch für die Zuschauer verständlich darzustellen, indem auf das filmische Wissen der Zuschauer zurückgegriffen wird. Die verwendeten filmischen Mittel, wie beispielsweise der Zeitraffer, sind für die Zuschauer ein Teil ihres filmkulturellen Wissens und dadurch auch in diesem Zusammenhang verständlich. Rauschdarstellungen, die anmuten, den Versuch einer realitätsgetreuen Darstellung zu unternehmen, wie im Film *Enter the Void*, können ebenfalls nur als konventionalisierte Entsprechungen eines Rauschzustands angenommen werden. Oscars Wahrnehmungsverzerrungen und die halluzinierten Farben und Formen scheinen adäquat zu den Vorstellungen zu sein, die man während eines halluzinogenen Rauschzustands hat. Als Zuschauer bekommt man in den Rauschszenen des Films das Gefühl, die Drogenwirkung so mitzuerleben, als würde man gerade selbst auf einem Drogentrip sein. Die Licht- und Soundeffekte werden in Kombination mit der äußerst detaillierten Wahrnehmungseinstellung aus Oscars Perspektive sehr glaubwürdig und „realistisch“ veranschaulicht. Dabei kann es sich jedoch nicht um eine realitätsgetreue Wiedergabe eines Rauschzustands handeln. Matthias Brütsch kommt bezüglich der Traumdarstellungen im Spielfilm zu der Überzeugung, dass eine »direkte, überprüfbare Analogie des Filmtraums mit tatsächlichen Träumen prinzipiell unerreichbar ist.«¹⁸⁰ Diese Feststellung kann auch für die Rauschdarstellungen geltend gemacht werden. Da der Rauschzustand, ebenso wie das Bewusstsein, nicht objektiv betrachtbar ist – da man zum einen den Rausch nur analysieren kann, wenn man unter Drogeneinwirkung steht und die

¹⁸⁰ Brütsch: Traumbühne Kino, S.176.

Analyse somit durch den Rausch getrübt ist und zum anderen solch eine Analyse immer nur subjektiv bleibt - kann keine naturalistische bzw. realistische Abbildung des Rauschzustands erfolgen. Ebenfalls kann der Rauschzustand nicht in seinem ganzen Ausmaß dargestellt werden, da Filme – wie schon erwähnt - nur begrenzte Mittel besitzen um mentale Zustände darstellen zu können. So fällt zum Beispiel der Tastsinn beim Filmeschauen komplett weg, so dass diese Limitation wiederum durch konventionalisierte Entsprechungen dargestellt werden muss. Somit muss der Film zur Darstellung von Rauschzuständen auf konventionalisierte Mittel und Techniken zurückgreifen. Selbst der Versuch einer extrem „realistischen“ Rauschdarstellung wie in *Enter the Void*, kann das Rauscherlebnis nicht hundertprozentig für den Zuschauer visualisieren, wie es während eines realen Trips wahrgenommen wird. Dafür fehlen dem Film die darstellerischen Möglichkeiten, so dass hierbei auf Konventionen zurückgegriffen werden muss, die für die Zuschauer verständlich sind und als filmische Entsprechungen für mentale Zustände verinnerlicht wurden. Zusätzlich zu den begrenzten Möglichkeiten des Films bei der Darstellung von mentalen Zuständen und der Tatsache, dass mentale Zustände mit einem anderen Realitätsstatus nicht realitätsgetreu dargestellt werden können, ist der Realismus im Film – und dadurch auch die realitätsadäquate Darstellung - selbst das Problem. Kristin Thompson erachtet den Realismus im Film als eine Sehnorm und eine historisch begründete Vorstellung.¹⁸¹ Dadurch, dass es sich beim Realismus nur um eine Vorstellung handelt, ist diese variabel und Thompson weist darauf hin, dass »[s]elbst jene Verfahren, [...] die sich um eine möglichst genaue Imitation der Realität bemühen, [...] sich von Epoche zu Epoche, von Film zu Film« verändern.¹⁸² Somit ist der Realismus im Film ästhetischen Veränderungen unterworfen und kann als keine Konstante gelten. Zur Darstellung von realistischen Vorgängen müssen somit konventionalisierte Mittel und Techniken herangezogen werden, die in der jeweiligen Epoche als adäquat für die Darstellung von Realismus gelten, bzw. als realitätsnah klassifiziert wurden. Der Realismus im Film ist demnach ein Konstrukt, das auf sich verändernden Vorstellungen beruht.

¹⁸¹ Vgl. Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S.52.

¹⁸² Ebd., S.52.

4 RESÜMEE

Die Intention zu dieser Arbeit bestand darin, zu überprüfen, wie der Rauschzustand im Film dargestellt wird. Dabei sollten folgende Forschungsfragen geklärt werden:

- Was ist typisch für die Darstellung von Drogenrausch?
- Welche stilistischen und narrativen Techniken werden verwendet?
- Wie werden die Rauschszenen von der Erzählebene getrennt bzw. markiert?

Zur Beantwortung dieser Fragen wurde eine Filmanalyse bzw. eine Szenenanalyse von fünf Filmen durchgeführt. Die Filmauswahl erwies sich als angemessen, denn die Filme sind allesamt aus den letzten 20 Jahren und haben somit einen ähnlichen Stil bzw. verwenden ähnliche stilistische formale Mittel, so dass eine Herausstellung der wesentlichen Merkmale der Rauschdarstellungen aus diesem Zeitraum möglich war. Die Filme weisen alle eine Visualisierung aus der Innenperspektive auf, sprich die Rauschszenen sind oftmals subjektiv, wobei zusätzlich auch die Außendarstellungen der berauschten Protagonisten eine wichtige Rolle spielen. Eine Kombination aus beiden ist für die Montage der Rauschszenen konstitutiv und scheint auch notwendig zur Darstellung von Rausch zu sein. Aus den ausgewählten Filmen wurden einzelne Szenen detailliert analysiert um einen genauen Überblick über die verwendeten filmischen Mittel, Kameraeinstellungen, Kamerabewegungen, Montageformen und Ton- und Lichtgestaltungen zu erhalten. Dadurch konnten beispielsweise häufig verwendete filmische Mittel besser herausgelesen werden und die Szenenanalyse ermöglichte eine strukturierte und detaillierte Beantwortung der Forschungsfragen. Zusätzlich zur Szenenanalyse wurden die wesentlichen Merkmale der Filme herausgestellt und es wurde außerdem in der Besprechung der Ergebnisse exemplarisch auf andere Rauschszenen aus den Spielfilmen eingegangen, sofern dadurch neue Erkenntnisse möglich waren.

Die beiden Fragestellungen, die nach der typischen Darstellung von Drogenrausch und den verwendeten stilistischen und narrativen Techniken fragen, konnten innerhalb der Filmanalyse geklärt werden. Fast alle Rauschszenen weisen eine hohe

Schnittfrequenz auf, wobei dadurch in Kombination mit vielen Detail- und Großaufnahmen eine Fragmentierung des Raums stattfindet, bei der die Zuschauer keinen Überblick über den ganzen filmischen Raum erhalten. Ebenso werden innerhalb der Montage die Auswirkungen des Drogentrips im Ganzen dargestellt, indem zwischen der Innenperspektive der Protagonisten und der Außendarstellung dieser hin und her geschnitten wird. Die Kamera ist in den Rauschszenen sehr dynamisch und zeigt die berauschten Protagonisten aus ungewöhnlichen Perspektiven, wodurch ihre Mimik sehr skurril wirkt. Generell scheint die Abbildung der Mimik bedeutend zu sein, da viele Einstellungen die Protagonisten in Groß- und Nahaufnahmen zeigen. Interessant ist der Einsatz von Makroaufnahmen, die den Drogenkonsum detailliert abbilden und den Zuschauern exklusive Einblicke ermöglichen. Zudem werden Weitwinkel- und Fish-Eye-Objektive eingesetzt, um den Rauschszenen einen außergewöhnlichen Charakter zu verleihen. Bezüglich der Farb- und Lichtgestaltung der Szenen lassen sich zwei Stile ausmachen. Zum einen der düstere Low-Key-Stil und zum anderen der kontrastreiche Normalstil. Der Drogenrausch wird dadurch düster als auch heiter dargestellt, was vermutlich auf das Filmgenre zurückzuführen ist. Insgesamt findet kaum eine Veränderung der Farbgestaltung, im Hinblick auf die übrigen Szenen, statt. Die Filmmusik und die Filmgeräusche haben in den Rauschszenen eine dramaturgische und strukturelle Funktion. Es findet häufig eine Anpassung der akustischen Ebene an die Wahrnehmung der berauschten Protagonisten statt, so dass der Ton während des Rauschzustands langsamer oder schneller abgespielt oder durch Hall- und Echoeffekte verzerrt wird. Folgende Spezialeffekte kommen häufig zum Einsatz: Zeitlupe, Zeitraffer, Unschärfe und Computeranimationen. Durch diese Effekte wird die Bandbreite der Darstellungsmöglichkeiten des Rauschzustands erweitert. Bezüglich der narrativen Gestaltung lassen sich drei Aspekte besonders hervorheben: der Drogenkonsum, das Voice-over und die Kontinuitätsbrüche. Der Drogenkonsum wird vor jeder Rauschszene verbildlicht und fungiert dadurch als Indikator für die veränderte Wahrnehmung und Gefühlswelt der Protagonisten. Zudem wird der Drogenkonsum als Symbol der Sucht dargelegt. In den Rauschszenen werden zwei Arten von Voice-over verwendet. Zum einen das rückblickend-kommentierende und zum anderen das erlebende Voice-over, das besonders für die Darstellung von Figurensub-

ektivität wichtig ist. Durch das Voice-over findet eine Kommentierung des Rausches durch die Protagonisten statt. Dadurch erhalten die Zuschauer Informationen über die Gefühls- und Gedankenwelt der berauschten Figuren und sie können sich besser in diese hineinversetzen bzw. eine ironische Distanz zum Geschehen entwickeln. Ein besonderes narratives Merkmal sind die Kontinuitätsbrüche innerhalb der Zeit, des Raumverständnisses und der Handlungslogik. Dadurch werden gewohnte narrative Konventionen negiert und diese Negation bewirkt eine Subjektivierung der filmischen Bilder. Den Zuschauern wird dadurch verdeutlicht, dass die dargestellten Ereignisse keinen logischen Prinzipien oder Naturgesetzen folgen, sondern vom Rauschzustand der Protagonisten beeinflusst sind.

Nach Beantwortung dieser Forschungsfragen haben sich durch die Filmanalyse einige Beobachtungen ergeben, die ich in Thesen formuliert habe, um diese im weiteren Verlauf der Arbeit filmtheoretisch zu bearbeiten. Die erste These ist, dass in den Rauschszenen viele Subjektivierungstechniken verwendet wurden, um diesen mentalen Zustand für die Zuschauer zu veranschaulichen. In dem Kapitel „Subjektivierungstechniken“ habe ich die Techniken, die in den Filmen zur Subjektivierung zum Einsatz kamen, herausgestellt und benannt. Es wurde in den analysierten Filmen auf POV-Shots (Blickpunkteinstellungen), Perception Shots (Wahrnehmungseinstellungen) und die subjektive Kamera zurückgegriffen, wobei der Perception Shot und die subjektive Kamera die größtmögliche Figurens subjektivität während eines Rauschzustands ermöglichen. Neben diesen etablierten Subjektivierungstechniken stellte ich eine Subjektivierung mittels filmischen Techniken und Effekten heraus. Subjektivität wurde in den Filmen unter anderem mit der Zeitlupe, dem Zeitraffer, mit Kameraeinstellungen und der Kameraführung, der Schnitttechnik und der Akustik erzeugt. Der Rauschzustand benötigt eine besondere darstellerische Umsetzung, die sehr auf Figurens subjektivität ausgerichtet ist, um als subjektiver, mentaler und bewusstseinsverändernder Zustand wahrgenommen zu werden.

Meine zweite These besagt, dass filmische Erzählungen des Rauschzustands Binnerzählungen sind und als solche innerhalb des Films markiert werden. Durch diese Markierung wird dem Zuschauer verdeutlicht, dass die nachfolgenden Einstellungen den Protagonisten und seine Wahrnehmung im Rauschzustand visuali-

sieren und somit einen veränderten Wirklichkeitsstatus aufweisen. Die Markierungen sind visueller, akustischer und narrativer Art und grenzen den Rauschzustand von der Rahmenerzählung ab. Da diese Thematik in der Filmtheorie noch nicht ausreichend behandelt wurde, musste ich auf filmische Markierungsformen von Träumen zurückgreifen und darauf die Markierungsformen für den Rauschzustand aufbauen. Ich führte eine Unterscheidung in stilistische und narrative Mittel durch. Als stilistische Markierungsformen stellte ich die Doppelbelichtung, die Zeitlupe, den Zeitraffer, Kamerabewegungen, die Montage und die Akustik heraus. Interessant war hierbei, dass es kaum Unterschiede in der Licht- und Farbgestaltung innerhalb der Realitätsebenen gab. Neben den rein stilistischen gibt es zwei Markierungsformen, die gleichzeitig als stilistisch und narrativ eingestuft werden können. Dabei handelt es sich um die Hip-Hop-Montage in den Filmen *Requiem for a Dream* und *Spun* und die „Aussetzer“ des Filmbildes im dem Film *Spun*. Beide Markierungsformen sind stilistische Verfahren, die narrativ funktionalisiert wurden. Hierbei kann auch von filmischen Parametern gesprochen werden. Als narrative Markierungsformen stellte ich den dargestellten Drogenkonsum und die Aufklärung der Zuschauer auf der sprachlichen Ebene, innerhalb von Dialogen bzw. Monologen und dem Voice-over, heraus. Innerhalb dieser wurden der Drogenkonsum und die Drogenwirkung thematisiert und den Zuschauern verdeutlicht, dass sich die Protagonisten in einem Rauschzustand befinden. Zusätzlich wurde der Rauschzustand auch durch ungewöhnliche Gesprächsverläufe und –Themen dargestellt, in denen den Protagonisten anzumerken war, dass ihr Bewusstsein und ihre Gedanken durch die Drogenwirkung beeinträchtigt sind. Die stilistischen und narrativen Markierungsformen entfalten erst in ihrem Zusammenspiel die gewünschte Wirkung bei den Zuschauern, denn die stilistischen Formen reichen zum Teil alleine nicht aus, um den Zuschauern zu verdeutlichen, dass es sich hierbei um die Darstellung eines veränderten Bewusstseinszustands handelt, da sie auch zur Markierung von anderen Zuständen und Raum- und Zeitsprüngen verwendet werden. Neben den stilistischen und narrativen Mitteln findet eine Markierung der Binnenerzählung statt, indem ein Kontrast zur diegetischen Rahmenerzählung gebildet wird. Dabei dient die Rahmenerzählung als Grundlage für stilistische und narrative Verfremdungen innerhalb der Rauschdarstellung. Sie gibt somit einen Rahmen für die andersartigen Rauschszenen vor. Als letzte Markierungsform stellte ich die

„Verunklarung des Realitätsstatus“ heraus. Dabei werden die Zuschauer absichtlich in die Irre geführt, indem die Markierungen widersprüchlich sind oder nicht konsequent genug markiert wird. Dies bewirkt einen Überraschungseffekt bei den Zuschauern und führt zu einer intensiven kognitiven Beteiligung. Solch eine „Verunklarung“ stellt sich vor allem ein, wenn keine eindeutige Markierung erfolgt und die Halluzinationen der berauschten Protagonisten in die filmische Welt projiziert werden. Dadurch haben die Zuschauer einen Interpretationsspielraum und können die Erkennungszeichen für den jeweiligen Realitätsstatus der filmischen Erzählung innerhalb der Konventionen frei deuten. Insgesamt lässt sich festhalten, dass die Markierungen weitestgehend filmischen Konventionen folgen, um die Transition für die Zuschauer nachvollziehbar zu gestalten. Zusätzlich werden innerhalb der Rauschszene die Darstellungskonventionen mittels filmischer Mittel verletzt und es wird auf der narrativen Ebene ein Kontrast zur Rahmenerzählung etabliert um eine Stilisierung der Binnenerzählung zu erzielen.

Bei der filmtheoretischen Besprechung dieser These stellte ich fest, dass die Rauschszene als Binnenerzählung einen Verfremdungseffekt enthält bzw. verfremdend, andersartig und stilisiert dargestellt wird, um einen Kontrast zur Rahmenerzählung zu etablieren. Dieser Beobachtung wollte ich weiter nachgehen und habe mich daraufhin mit dem Verfremdungseffekt aus dem Neoformalismus auseinandergesetzt und diesen in Bezug auf die Rauschdarstellungen erklärt. Der Verfremdungseffekt ist ein wichtiger Bestandteil des Neoformalismus und beschreibt die Verfremdung als eine Technik um den Zuschauern einen fremden Blick auf vertraute Dinge zu ermöglichen. Dies wird dadurch bewerkstelligt, indem Alltägliches in ein Kunstwerk transformiert wird. Dadurch kommt es zu einer Entautomatisierung der Wahrnehmung auf Seiten der Zuschauer und die transformierten Dinge erhalten eine neue bzw. andere Bedeutung. Den Rahmen für die Verfremdung bilden dabei etablierte Normen, denn vor diesem stilistischen Hintergrund werden die Abweichungen und Innovationen – die zur Verfremdung notwendig sind – sichtbar. Dabei kann der Verfremdungseffekt für den Film als Ganzes und auch für einzelne Szenen ausgemacht werden. Er wird bei einzelnen Filmszenen, wie auch im Fall der Rauschszene, verwendet, um diese Binnenerzählungen von der übrigen filmischen Rahmenerzählung abzuheben und abzugrenzen. Wichtig ist hierbei, dass der

Verfremdungseffekt und die dafür eingesetzten filmischen Mittel in Konventionalisierungsprozesse eingebunden sind, um für die Zuschauer verständlich zu bleiben. Denn zur Einordnung und zum Verständnis dieses Effekts können die Zuschauer so auf ihr formales filmisches Wissen zugreifen und die verfremdenden Mittel erkennen und verstehen.

Die letzte These, die sich mir aus der Filmanalyse erschloss, besagt, dass die filmischen Mittel, die zur Darstellung des Rauschzustands verwendet werden konventionalisiert sind. Eine Konventionalisierung ergibt sich daraus, dass mentale Zustände nicht mit der Kamera eingefangen werden können und somit ästhetische Entsprechungen dafür gesucht werden müssen. Zusätzlich bin ich der filmtheoretischen Fragestellung hinsichtlich des Realismusbezuges der konventionalisierten formalen filmischen Mittel nachgegangen und habe versucht diese für die Rauschdarstellung zu erörtern. Innerhalb der Filmtheorie besteht eine Uneinigkeit darüber ob Konventionen austauschbar sind, auf einer Übereinkunft zwischen Filmmachern und Zuschauern basieren und das Ziel verfolgen den Zuschauern das filmische Verständnis zu erleichtern oder ob Konventionen so gewählt werden, dass sie die Realität besonders adäquat abbilden. Meine These lautet dabei, dass nicht der Versuch unternommen wurde eine besonders realitätsgetreue Darstellung des Rauschzustands zu schaffen, sondern dass ästhetische Entsprechungen verwendet wurden, bei denen der Gradmesser das filmkulturelle Wissen der Zuschauer ist. Diese Annahme versuchte ich anhand von vier Argumenten zu untermauern. Erstens durch den Eindruck, der sich mir aus der Filmanalyse ergab. Die Rauschzustände wurden nicht realistisch bzw. realitätsgetreu abgebildet, sondern es werden filmische Konventionen zur Darstellung verwendet. Dieses Verfahren ergibt sich aus dem Zustand, dass der Rauschzustand filmisch nicht so dargestellt werden kann, wie ihn eine Person wahrnimmt, da die Kamera mentale Zustände nicht einfach so „abfilmen“ kann. Zweitens kann der Rauschzustand an sich nicht überprüft werden und deshalb kann keine Aussage darüber getroffen werden, wie realistisch ein Rauschzustand dargestellt wird. Drittens sind die filmischen Mittel zur Darstellung von mentalen und imaginären Zuständen begrenzt und es können nicht alle Aspekte des Rauschzustands für die Zuschauer dargestellt werden. Und zuletzt stellt der Realismus im Film selbst ein Problem dar, da es sich hierbei nur um eine Sehnorm und eine historisch begründete Vorstellung handelt, die variabel ist.

Rückblickend betrachtet war die Behandlung dieses Themas sehr spannend. Obwohl es sich hierbei um ein gesellschaftliches Tabuthema handelt, sind Drogenräusche und die filmische Darstellung dessen, ein wichtiger Teil der Kultur und somit ein Bestandteil der heutigen Gesellschaft. Wenngleich diese Thematik nicht neu ist, findet sie in der Filmwissenschaft wenig Beachtung und es wäre wünschenswert, wenn die Rauschzustände im Spielfilm in noch größer angelegten Arbeiten und Studien erforscht werden würden und diesbezüglich neue Erkenntnisse und Theorien entstehen.

ANHANG

ANHANG 1: SZENENPROTOKOLL 1

Szenenbeschreibung

Die Szene beginnt mit einer Montage von Detailaufnahmen, in denen man sieht wie Sarah die Droge konsumiert und Kaffee trinkt.¹⁸³ Danach rast sie im Zeitraffer durch die Wohnung und räumt diese bis zum Eintreten der Dunkelheit auf. Daraufhin setzt sie sich vor den Fernseher und schläft auf dem Wohnzimmerstuhl ein.

Sarabs Rausch durch Amphetamine I (00:35:08 – 00:36:35)¹⁸⁴

Detailaufnahme: Der Deckel einer Pillenpackung wird abgemacht.	 Abbildung 1: Requiem for a Dream 1
Detailaufnahme: Die Pille fällt in die Handinnenfläche.	 Abbildung 2: Requiem for a Dream 2

¹⁸³ Anmerkung: Dass das Kaffeetrinken stilistisch ebenso wie der Pillenkonsum dargestellt wird, liegt wahrscheinlich daran, dass Kaffee ebenfalls als Aufputschmittel gilt, wenn auch nicht als Droge im klassischen Sinn.

¹⁸⁴ Vgl. *Requiem for a Dream* (Darren Aronofsky 2000, DVD [Director's Cut], Artisan 2001, 00:35:08 – 00:36:35).

Detailaufnahme: Geöffneter Mund von Sarah und die Pilleneinnahme.



Abbildung 3: Requiem for a Dream 3

Detailaufnahme: Verschließen der Pillenpackung.



Abbildung 4: Requiem for a Dream 4

Detailaufnahme: Wasser fließt aus einem Wasserhahn.



Abbildung 5: Requiem for a Dream 5

Detailaufnahme: Kaffee fällt in einen Kaffeefilter.



Abbildung 6: Requiem for a Dream 6

Detailaufnahme: Die Kaffeemaschine wird angestellt und läuft.



	Abbildung 7: Requiem for a Dream 7
Detailaufnahme: Sarahs Mund beim Kaffeetrinken. Dreifache Wiederholung des Trinkens in einer Schleife	 Abbildung 8: Requiem for a Dream 8
Detailaufnahme: Eine tickende Uhr. Überblendung	 Abbildung 9: Requiem for a Dream 9
Halbtotale: Sarah räumt das Schlaf- und Wohnzimmer auf. Kamerafahrt von rechts nach links Beginn Zeitraffer	 Abbildung 10: Requiem for a Dream 10
Großaufnahme: Sarah sitzt verschwitzt vor dem Fernseher und rückt sich öfters die Brille und das Oberteil zurecht.	 Abbildung 11: Requiem for a Dream 11

Bilder aus der „Tappy Tibbons Month of Fury“-Fernsehshow.	 Abbildung 12: Requiem for a Dream 12
Großaufnahme: Sarah bewegt sich unruhig auf dem Sessel und knirscht mit den Zähnen.	
Bilder aus der Fernsehshow, die langsamer werden. Zeitraffer Ende	
Großaufnahme: Sarah steht aus dem Sessel auf.	
Detailaufnahme: Sarah begutachtet ihr Gebiss.	 Abbildung 13: Requiem for a Dream 13
Großaufnahme: Sarah betrachtet sich im Spiegel.	 Abbildung 14: Requiem for a Dream 14
Detailaufnahme: Öffnen der Pillenpackung.	
Detailaufnahme: Pille fällt in die Handinnenfläche.	

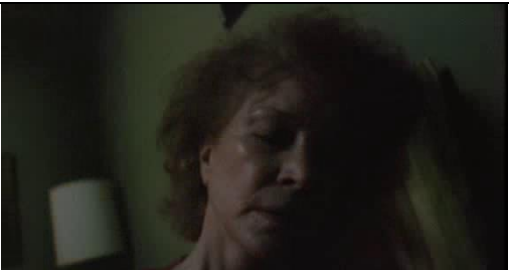
Detailaufnahme: Einnehmen der Pille.	
Ausschnitte aus der Fernsehshow.	
Großaufnahme: Sarah fallen vor dem Fernseher die Augen zu.	 Abbildung 15: Requiem for a Dream 15
Ausschnitte aus der Fernsehshow.	
Großaufnahme: Sarahs Kopf sackt auf ihre Brust. Abblende	 Abbildung 16: Requiem for a Dream 16

ANHANG 2: SZENENPROTOKOLL 2

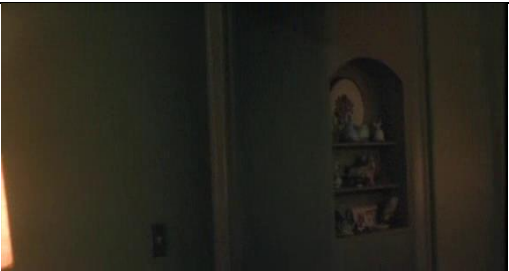
Szenenbeschreibung

In dieser Szene sieht man Sarah nach der Einnahme von Amphetaminen verwirrt und orientierungslos durch die Wohnung streifen. Sie findet sich im Schlafzimmer wieder, geht daraufhin ins Wohnzimmer und schaut dort aus dem Fenster. Danach geht sie zur Wohnungstür und blickt durch das Guckloch. Als sie wieder im Wohnzimmer steht, macht der Kühlschrank einen Hüpfer auf sie zu und sie rennt erschrocken aus dem Raum.

Sarahs Rausch durch Amphetamine II (01:05:49 – 01:07:00)¹⁸⁵

Detailaufnahme: Pillen fallen in die Handinnenfläche.	 Abbildung 17: Requiem for a Dream 17
Detailaufnahme: Pillen werden eingenommen.	 Abbildung 18: Requiem for a Dream 18
Großaufnahme: Sarah macht die Augen auf und versucht sich zu orientieren.	

¹⁸⁵ Vgl. *Requiem for a Dream* (Darren Aronofsky 2000, DVD [Director's Cut], Artisan 2001, 01:05:49 – 01:07:00).

	Abbildung 19: Requiem for a Dream 19
Nahaufnahme: Schwenk vom Fenster zur Wand.	 Abbildung 20: Requiem for a Dream 20
Großaufnahme: Sarah bewegt sich.	 Abbildung 21: Requiem for a Dream 21
Nahaufnahme: Sarah geht durch einen Flur.	 Abbildung 22: Requiem for a Dream 22
Großaufnahme: Sarahs Kopf beim Laufen. Untersicht	 Abbildung 23: Requiem for a Dream 23

Halbtotale: Sicht auf den Kühlschrank.	 Abbildung 24: Requiem for a Dream 24
Großaufnahme: Sarahs Kopf beim Laufen. Untersicht	
Reisschwenk vom Kühlschrank auf den Beistelltisch.	 Abbildung 25: Requiem for a Dream 25
Großaufnahme: Sarahs Kopf beim Laufen. Untersicht	
Großaufnahme: Sarahs Hinterkopf während sie zum Fenster geht. Obersicht	 Abbildung 26: Requiem for a Dream 26
Großaufnahme: Sarahs Gesicht während sie aus dem Fenster blickt.	

Reisschwenk vom Fenster zum Fernseher.	
Großaufnahme: Sarahs Kopf beim Laufen. Untersicht	
Nahaufnahme: Wohnungstür.	 Abbildung 27: Requiem for a Dream 27
Großaufnahme: Sarahs Kopf. Untersicht	
Großaufnahme: Sarah schiebt das Guckloch auf.	 Abbildung 28: Requiem for a Dream 28
Großaufnahme: Sarah schaut durch das Guckloch. Obersicht	 Abbildung 29: Requiem for a Dream 29
Großaufnahme: Sarahs Kopf. Untersicht	

Reisschwenk von rechts nach links in die Wohnung.	
Großaufnahme: Sarahs Kopf beim Laufen. Untersicht	
Halbtotale: Der Kühlschrank macht einen Hüpf nach vorne.	
Großaufnahme: Sarah erschrickt.	
Reisschwenk von links nach rechts.	
Großaufnahme: Sarahs Kopf beim Laufen. Untersicht	
Kamerafahrt im Schlafzimmer.	

ANHANG 3: SZENENPROTOKOLL 3

Szenenbeschreibung

In dieser Szene sieht man Renton bei seinem Drogendealer sitzen und Heroin konsumieren. Daraufhin wird er bewusstlos und ist nicht mehr ansprechbar. Sein Drogendealer schickt ihn in einem Taxi zum Krankenhaus, in dem er durch eine Injektion wieder ins Leben zurückgeholt wird.

Rentons Heroinrausch (00:43:56 – 00:47:29)¹⁸⁶

Halbnah: Renton schnallt sich den Oberarm ab. Sein Dealer bringt ihm eine Spritze, die Renton betrachtet.

Untersicht

Zoom rein



Abbildung 30: Trainspotting 1

Detailaufnahme: Renton sticht die Spritze in den Arm.

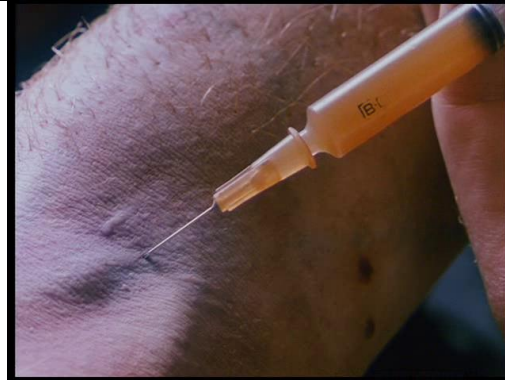
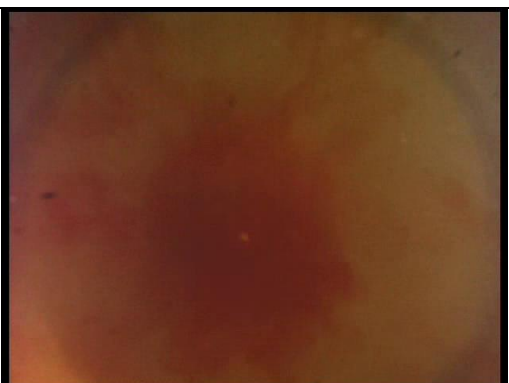


Abbildung 31: Trainspotting 2

¹⁸⁶ Vgl. *Trainspotting* (Danny Boyle 1996, DVD, Movie Edition GmbH 1999, 00:43:56 – 00:47:29).

Großaufnahme: Renton läßt den Gurt locker. Untersicht	 Abbildung 32: Trainspotting 3
Detailaufnahme: Renton injiziert sich das Heroin.	 Abbildung 33: Trainspotting 4
Makroaufnahme: Blut strömt in die Spritze.	 Abbildung 34: Trainspotting 5
Großaufnahme: Renton stöhnt.	
Detailaufnahme: Das Heroin in der Spritze wird in das Blutgefäß gedrückt.	

Makroaufnahme: Die Spritze entleert sich.



Abbildung 35: Trainspotting 6

Großaufnahme: Renton stöhnt nochmals auf und kippt nach hinten auf den Boden.

Untersicht



Abbildung 36: Trainspotting 7

Halbtotale: Renton kippt auf den Teppich und versinkt darin.

Kamerafahrt nach vorne



Abbildung 37: Trainspotting 8

Halbnah: Das Bild ist links und rechts durch den Teppich eingeraht und die Decke entfernt sich zunehmend.

Untersicht

Zoom raus



Abbildung 38: Trainspotting 9

Nahaufnahme: Renton liegt auf dem Teppich und zittert.

Obersicht

Zoom rein



Abbildung 39: Trainspotting 10

Halbnah: Der Drogendealer kniet sich zu ihm runter und sagt, dass er ein Taxi rufen wird.

Untersicht



Abbildung 40: Trainspotting 11

Amerikanisch: Renton liegt zitternd auf dem Teppich. Obersicht	 Abbildung 41: Trainspotting 12
Halbnah: Der Dealer kniet über Renton. Untersicht	
Totale: Ein Krankenwagen fährt die Straße entlang. Schwenk von links nach rechts	 Abbildung 42: Trainspotting 13
Halbtotale: Der Drogendealer schleift Renton an den Füßen die Treppe runter. Schwenk von oben nach unten	 Abbildung 43: Trainspotting 14

Halbnah: Der Drogendealer aus Rentons Perspektive.

Untersicht



Abbildung 44: Trainspotting 15

Totale: Der Krankenwagen fährt vorbei und man sieht Renton auf der Straße liegen.

Kamera senkt sich von oben nach unten



Abbildung 45: Trainspotting 16

Halbtotale: Der Drogendealer sitzt am Straßenrand und schwankt hin und her. Rentons Kopf ist im Vordergrund des Bildes zu sehen. Als das Taxi angefahren kommt, nimmt der Drogendealer Rentons Körper und schleift ihn in das Taxi.



Abbildung 46: Trainspotting 17

Halbnah: Der Dealer legt Renton ins Taxi und steckt ihm Geld in die Brusttasche.



Abbildung 47: Trainspotting 18

Amerikanisch: Renton liegt ausgestreckt im Taxi.

Obersicht



Abbildung 48: Trainspotting 19

Totale: Das Taxi fährt bei der Ambulanz vor.

Kamerafahrt nach vorne



Abbildung 49: Trainspotting 20

Halbnah: Der Taxifahrer öffnet die Tür und schmeißt Renton raus.	 Abbildung 50: Trainspotting 21
Halbnah: Renton sieht den Taxifahrer über sich. Untersicht	 Abbildung 51: Trainspotting 22
Amerikanisch: Der Taxifahrer nimmt das Geld aus seiner Brusttasche und lässt Renton liegen. Obersicht	 Abbildung 52: Trainspotting 23
Halbnah: Sanitäter beugen sich über Renton. Untersicht	

Nahaufnahme: Renton liegt auf einer Liege und wird durch das Krankenhaus gefahren.

Obersicht

Kamerafahrt nach vorne



Abbildung 53: Trainspotting 24

Halbnah: Personen, die im Krankenhaus warten.

Kamerafahrt von links nach rechts



Abbildung 54: Trainspotting 25

Großaufnahme: Renton wird ins Gesicht geschlagen, damit er aufwacht.

Obersicht



Abbildung 55: Trainspotting 26

Halbnah: Das Krankenhauspersonal kümmert sich um Renton.	 Abbildung 56: Trainspotting 27
Nahaufnahme: Die Ärztin leuchtet Renton in die Augen. Untersicht	 Abbildung 57: Trainspotting 28
Nahaufnahme: Renton liegt auf der Liege, während die Ärztin eine Injektion vorbereitet. Obersicht	 Abbildung 58: Trainspotting 29
Nahaufnahme: Die Ärztin prüft die Spritze. Untersicht	
Nahaufnahme: Die Ärztin injiziert Renton die Spritze und dieser schreckt auf.	

Obersicht	
Nahaufnahme: Die Zimmerdecke kommt immer näher und die Teppichränder verschwinden. Zoom rein	
Nahaufnahme: Renton windet sich auf der Liege und atmet schwer. Obersicht	 Abbildung 59: Trainspotting 30

ANHANG 4: SZENENPROTOKOLL 4

Szenenbeschreibung

Duke und Dr. Gonzo kommen beim reservierten Hotel in Las Vegas an und wollen sich dort anmelden. Duke hat zuvor LSD konsumiert und hat dementsprechend starke Halluzinationen.

Dukes LSD-Trip im Hotel (00:13:30 – 00:15:37)¹⁸⁷

Totale: Duke und Dr. Gonzo fahren eine Straße in Las Vegas entlang. Obersicht	 Abbildung 60: Fear and Loathing in Las Vegas 1
Nahaufnahme: Sie kommen vor einem Hotel zum Stehen und ein Hotelmitarbeiter streckt Duke einen Parkschein entgegen. Kamerafahrt von oben nach unten	 Abbildung 61: Fear and Loathing in Las Vegas 2
Großaufnahme: Der Hotelmitarbeiter fordert Duke auf, den Parkschein zu nehmen. Untersicht	 Abbildung 62: Fear and Loathing in Las Vegas 3

¹⁸⁷ Vgl. *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam 1998, DVD, Universum Film GmbH 2001, 00:13:30 – 00:15:37).

Nahaufnahme: Duke schaut verwirrt und nimmt den Parkschein.	 Abbildung 63: Fear and Loathing in Las Vegas 4
Großaufnahme: Das Gesicht des Hotelmitarbeiters ist verzerrt und verändert seine Form. Untersicht	 Abbildung 64: Fear and Loathing in Las Vegas 5
Nahaufnahme: Duke schaut verwirrt und lehnt sich zurück.	
Großaufnahme: Der Hotelmitarbeiter aus Dukes Perspektive. Untersicht Zoom raus	 Abbildung 65: Fear and Loathing in Las Vegas 6
Großaufnahme: Duke und Dr. Gonzo stellen sich in die Warteschlange an der Hotelrezeption.	 Abbildung 66: Fear and Loathing in Las Vegas 7

Halbtotale: Die Warteschlange vor der Rezeption.



Abbildung 67: Fear and Loathing in Las Vegas 8

Großaufnahme: Dukes verschwitztes Gesicht. Er schaut sich oftmals um.



Abbildung 68: Fear and Loathing in Las Vegas 9

Halbnah: Dr. Gonzo schreit eine Dame neben an, die neben ihm steht.

Kamera wackelt von links nach rechts

Zeitlupe



Abbildung 69: Fear and Loathing in Las Vegas 10

Großaufnahme: Duke schaut sich nach links und rechts um.



Abbildung 70: Fear and Loathing in Las Vegas 11

Amerikanisch: Ein Mann steht an den Telefonen und telefoniert. Das Muster auf dem Teppich bewegt sich und wird verzerrt. Kamerafahrt von oben nach unten Kamera wackelt	 Abbildung 71: Fear and Loathing in Las Vegas 12
Großaufnahme: Duke schaut verdutzt nach unten.	
Halbnah: Das Muster des Teppichs klettert die Beine des Mannes und die Wände empor.	 Abbildung 72: Fear and Loathing in Las Vegas 13
Großaufnahme: Duke schaut mit aufgerissenen Augen nach unten.	 Abbildung 73: Fear and Loathing in Las Vegas 14
Halbnah: Die Rezeptionistin des Hotels aus Dukes Perspektive. Untersicht Kamera wackelt von links nach rechts Zeitlupe Zoom rein	 Abbildung 74: Fear and Loathing in Las Vegas 15

Halbnah: Duke versucht die Rezeptionistin anzusprechen und gibt ungewöhnliche Töne von sich.



Abbildung 75: Fear and Loathing in Las Vegas 16

Nahaufnahme: Das Gesicht der Rezeptionistin wird verzerrt.

Untersicht



Abbildung 76: Fear and Loathing in Las Vegas 17

Großaufnahme: Duke dreht sich nach Dr. Gonzo um.

Obersicht



Abbildung 77: Fear and Loathing in Las Vegas 18

Halbtotale: Die Warteschlange an der Rezeption. Duke dreht sich zu allen Seiten um.



Abbildung 78: Fear and Loathing in Las Vegas 19

Großaufnahme: Duke versucht sich der Rezeptionistin weiterhin verständlich zu machen. Obersicht	 Abbildung 79: Fear and Loathing in Las Vegas 20
Großaufnahme: Verzerrtes Gesicht der Rezeptionistin. Untersicht	 Abbildung 80: Fear and Loathing in Las Vegas 21
Großaufnahme: Dukes Gesicht. Obersicht	
Nahaufnahme: Die Rezeptionistin sieht wieder normal aus und antwortet. Untersicht	 Abbildung 81: Fear and Loathing in Las Vegas 22
Großaufnahme: Duke schaut entsetzt. Obersicht	 Abbildung 82: Fear and Loathing in Las Vegas 23

Nahaufnahme: Der Kopf der Rezeptionistin ist eine riesige Muräne, die sich auf Duke zubewegt. Untersicht	 Abbildung 83: Fear and Loathing in Las Vegas 24
Großaufnahme: Duke erschrickt und fällt auf den Boden. Obersicht	
Halbnah: Dr. Gonzo kommt hinzu und wickelt den Check-In ab.	
Nahaufnahme: Duke gestikuliert wild. Obersicht	 Abbildung 84: Fear and Loathing in Las Vegas 25
Großaufnahme: Das verzerrte Gesicht der Rezeptionistin. Untersicht	

ANHANG 5: SZENENPROTOKOLL 5

Szenenbeschreibung

Oscar konsumiert DMT nachdem seine Schwester zur Arbeit gegangen ist und verfällt in einen synästhetischen Rauschzustand, in dem er leuchtende Farben und ungewöhnliche Formen sieht. Nachdem Victor ihn ins „Void“ bestellt hat, zwingt er sich aufzustehen und geht ins Bad.

Oscar im DMT-Rausch (00:05:49 – 00:13:00)¹⁸⁸

Großaufnahme: Oscar macht sich eine Pfeife mit Drogen zurecht und zündet sie an.	 Abbildung 85: Enter the Void 1
Schwarzer Kader	
Großaufnahme: Oscar zündet die Pfeife nochmals an und zieht. Unschärfe	
Schwarzer Kader	
Großaufnahme: Oscar zieht erneut. Unschärfe	
Schwarzer Kader	
Großaufnahme: Oscar zieht noch einmal an der Pfeife und merkt wie die Droge wirkt. Er lehnt sich nach hinten auf das Bett. Unschärfe Überblendung	 Abbildung 85: Enter the Void 2

¹⁸⁸ Vgl. *Enter the Void* (Gaspar Noé 2009, DVD, Alive 2011, 00:05:49 – 00:13:00).

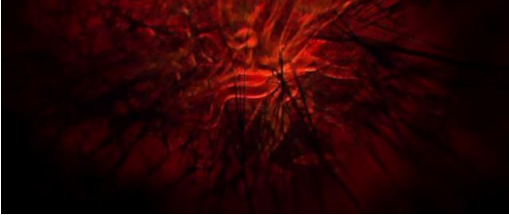
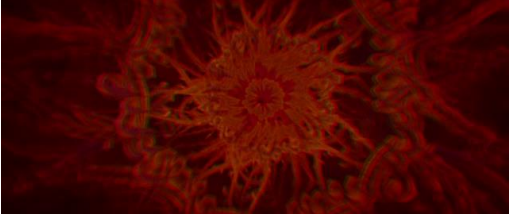
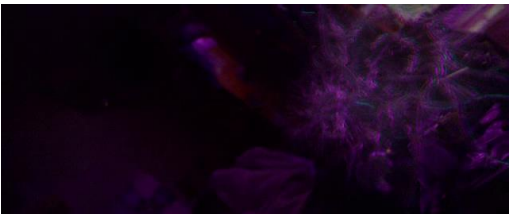
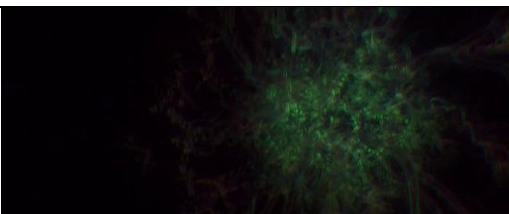
Detailaufnahme : Halluzinogene Effekte Überblendung	 Abbildung 86: Enter the Void 3
Amerikanisch: Oscar nimmt noch einen Zug und sieht sich daraufhin von oben auf dem Bett liegend. Kamerafahrt nach oben und Schwenk nach Unten Kamera bewegt sich Unschärfe	 Abbildung 87: Enter the Void 4
Detailaufnahme: Halluzinogene Effekte	
Großaufnahme: Oscar zieht noch einmal an der Pfeife. Kamera dreht sich im Kreis Zoom raus Obersicht Unschärfe Überblendung	 Abbildung 88: Enter the Void 5
Detailaufnahme: Halluzinogene Effekte	 Abbildung 89: Enter the Void 6

	 Abbildung 90: Enter the Void 7  Abbildung 91: Enter the Void 8
Großaufnahme: Oscar bekommt einen Anruf von Victor, der ihn ins „Void“ bittet. Daraufhin versucht Oscar aufzustehen, wird jedoch wieder mit halluzinogenen Bildern überschwemmt. Kamera wackelt Unschärfe Überblendung	 Abbildung 92: Enter the Void 9  Abbildung 93: Enter the Void 10
Detailaufnahme: Halluzinogene Effekte Überblendung	 Abbildung 94: Enter the Void 11
Halbnah: Oscar steht auf und geht ins Badezimmer. Er betrachtet sich dort im Spiegel.	

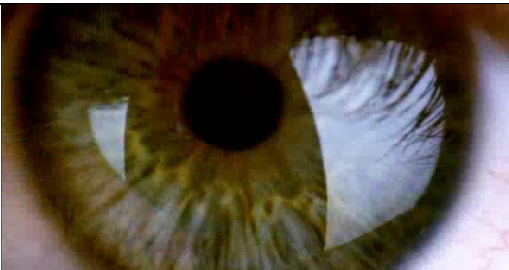
Dynamische und verwackelte Kamera	Abbildung 95: Enter the Void 12
--	---------------------------------

ANHANG 6: SZENENPROTOKOLL 6

Szenenbeschreibung

In dieser Szene hat Ross eine Halluzination im Stripclub als er seiner Freundin April beim Tanzen zusieht. Er stellt sich vor, in ihre Vagina einzutauchen, dort zu schwimmen und sich in Spermien zu verwandeln. Am Ende seiner Halluzination wird er aus Aprils Vagina herausgeschossen und landet wieder auf seinem Stuhl.

Ross halluziniert im Stripclub (00:19:13-00:19:50)¹⁸⁹

Halbnah: April tanzt auf der Bühne.	 Abbildung 96: Spun 1
Großaufnahme: Ross sitzt vor der Bühne und schaut April beim Tanzen zu. Zeitraffer	 Abbildung 97: Spun 2
Makroaufnahme: Ross' Auge	 Abbildung 98: Spun 3
Halbnah: April tanzt.	
Makroaufnahme: Ross' Auge	

¹⁸⁹ Vgl. *Spun* (Jonas Åkerlund 2002, DVD, Universum Film GmbH 2004, 00:19:13 – 00:19:50).

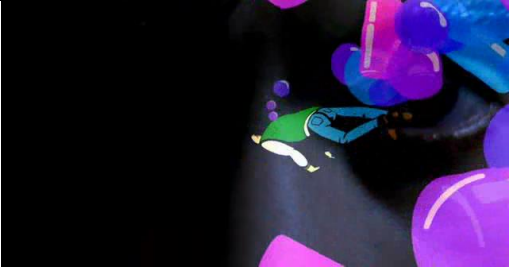
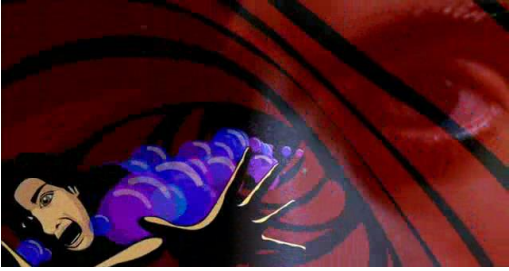
Halbnah: April tanzt.	
Makroaufnahme: Ross' Auge	
Halbnah: April tanzt. Überblendung	 Abbildung 99: Spun 4
Detailaufnahme: Ross' Augenpartie	
Halbnah: Aprils Vagina wird zu einer Comiczeichnung und öffnet sich.	 Abbildung 100: Spun 5
Nahaufnahme: Ross springt in Aprils Vagina (Comiczeichnung).	 Abbildung 101: Spun 6
Detailaufnahme: Ross' Augenpartie ist durch eine Comiczeichnung überlagert. In dieser schwimmt Ross in Aprils Vagina, verwandelt sich in Spermien und wird aus dem Scheidengang herausgeschleudert. Doppelbelichtung	 Abbildung 102: Spun 7

	 Abbildung 103: Spun 8  Abbildung 104: Spun 9
Halbnah: Ross dringt aus Aprils Vagina heraus (Comiczeichnung).	 Abbildung 105: Spun 10
Großaufnahme: Ross sitzt wieder auf seinem Stuhl.	 Abbildung 106: Spun 11
Halbnah: Aprils Vagina schließt sich wieder (Comiczeichnung).	
Großaufnahme: Ross wischt sich erleichtert die Haare aus dem Gesicht.	

ANHANG 7: SZENENPROTOKOLL 7

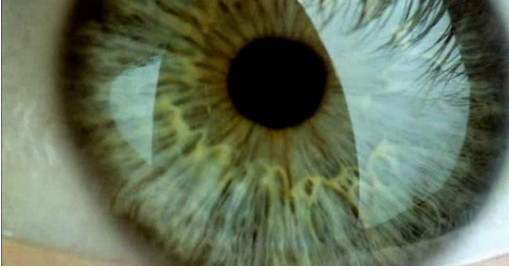
Szenenbeschreibung

Ross ist mit Nikki bei Mike und seiner Freundin Cookie in der Wohnung und die vier konsumieren Methamphetamin. Sie erleben einen tagelangen Trip.

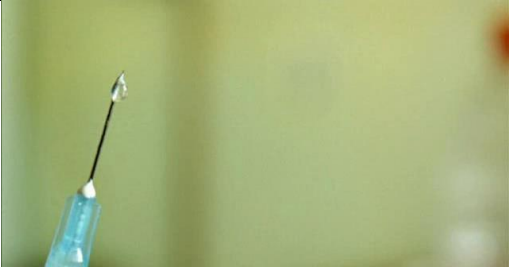
Tagelanger Rausch (00:54:37 – 00:58:17)¹⁹⁰

Großaufnahme: Nikki schnupft Meth. Bild stockt	 Abbildung 107: Spun 12
Halbtotale: Nikki lehnt sich zurück. Obersicht Bild stockt	 Abbildung 108: Spun 13
Großaufnahme: Nikki erzählt Cookie von ihrem Hund, der beim Tierarzt ist. Untersicht Bild stockt	 Abbildung 109: Spun 14
Großaufnahme: Ross schnupft Meth.	

¹⁹⁰ Vgl. *Spun* (Jonas Åkerlund 2002, DVD, Universum Film GmbH 2004, 00:54:37 – 00:58:17).

	Abbildung 110: Spun 15
Makroaufnahme: Ross' Pupille verengt sich.	 Abbildung 111: Spun 16
Großaufnahme: Ross schaut zufrieden. Bild stockt	
Halbnah: Ross und Mike sitzen am Küchentisch und Ross bestätigt, dass die Drogenwirkung gut ist.	 Abbildung 112: Spun 17
Nahaufnahme: Mike nimmt seine Drogenuntensilien aus der Küchenschublade. Obersicht	 Abbildung 113: Spun 18
Detailaufnahme: Mike hält eine Spritze mit den Zähnen fest.	 Abbildung 114: Spun 19

Großaufnahme: Ross ist nervös.	 Abbildung 115: Spun 20
Halbnah: Mike setzt sich wieder an den Küchentisch.	
Großaufnahme: Mike schnallt sich den Gürtel um den Oberarm.	 Abbildung 116: Spun 21
Detailaufnahme: Mikes Oberarm mit dem Gürtel dran.	 Abbildung 117: Spun 22
Großaufnahme: Mikes Gesicht	
Halbnah: Mike und Ross sitzen am Küchentisch und Mike bereitet seinen Schuss vor.	
Großaufnahme: Ross kaut auf seinen Fingernägeln.	
Großaufnahme: Mike spuckt in einen Löffel.	

	Abbildung 118: Spun 23
Großaufnahme: Mike schüttet das Meth in denselben Löffel.	 Abbildung 119: Spun 24
Halbnah: Mike bereitet die Spritze vor.	
Detailaufnahme: Er füllt die Spritze mit dem Inhalt des Löffel.	 Abbildung 120: Spun 25
Großaufnahme: Mike fragt Ross, was bei ihm und Nikki läuft.	
Detailaufnahme: Die Flüssigkeit perlt aus der Spritze.	 Abbildung 121: Spun 26
Großaufnahme: Cookie fragt Nikki nach Ross und was bei den beiden läuft. Untersicht	 Abbildung 122: Spun 27

Detailaufnahme: Cookie zieht Meth durch die Nase ein.	
Abbildung 123: Spun 28	
Splitscreen: Nikki und Ross antworten auf die gleiche Frage. Trickblende	
Abbildung 124: Spun 29	
Detailaufnahme: Mike nimmt den Gürtel in den Mund und zieht ihn fester zu. Untersicht Trickblende	
Abbildung 125: Spun 30	
Makroaufnahme: Die Spritze sticht in die Haut.	
Abbildung 126: Spun 31	
Makroaufnahme: Kochendes Meth auf Alufolie.	

	Abbildung 127: Spun 32
Halbnah: Nikki versucht Cookie davon abzubringen das Meth zu inhalieren.	 Abbildung 128: Spun33
Großaufnahme: Cookie zieht die Dämpfe durch ein Röhrchen ein. Untersicht	 Abbildung 129: Spun 34
Makroaufnahme: Ein Glasrohr, durch das Dampf zieht.	 Abbildung 130: Spun 35
Makroaufnahme: Eine Spritze wird geleert.	 Abbildung 131: Spun 36

Großaufnahme: Mike verzerrt das Gesicht.	 Abbildung 132: Spun 37
Makroaufnahme: Eine Spritze wird aus der Haut herausgezogen.	 Abbildung 133: Spun 38
Großaufnahme: Mikes Reaktion nach dem Schuss.	
Großaufnahme: Mike reibt sich die Augen. Bild stockt	
Makroaufnahme: Mikes Auge	 Abbildung 134: Spun 39
Totale: Die Sonne geht hinter den Wolken unter. Zeitraffer	 Abbildung 135: Spun 40

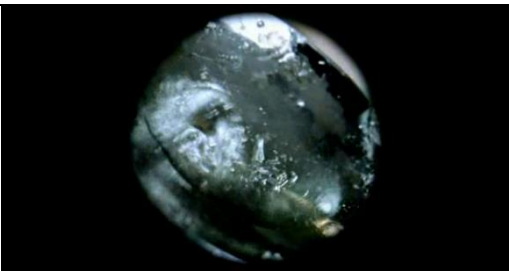
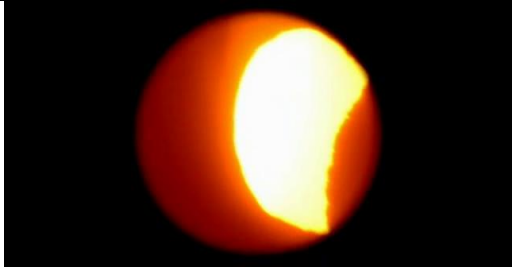
Makroaufnahme: Das Innere eines Geldscheins während Meth geschnupft wird. Aufblende	 Abbildung 136: Spun 41
Nahaufnahme: Ross, Nikki, Mike und Cookie liegen auf dem Boden und reden. Obersicht Fish-Eye Kamera dreht sich im Kreis	 Abbildung 137: Spun 42
Detailaufnahme: Ross' Gesicht Obersicht Fish-Eye Kamera dreht sich im Kreis	 Abbildung 138: Spun 43
Makroaufnahme: Pupille Fish-Eye	 Abbildung 139: Spun 44
Makroaufnahme: Kochendes Meth	

	Abbildung 140: Spun 45
Weitere Einstellungen, die die Protagonisten auf dem Boden liegend und redend zeigen. Es werden immer wieder einzelne Gesichter der Protagonisten eingeblendet. Zusätzlich werden Makroaufnahmen von Meth in allen möglichen Konsumformen gezeigt.	
Nahaufnahme: Sonnenaufgang Zeitraffer	 Abbildung 141: Spun 46
Weitere Einstellungen, die die Protagonisten auf dem Boden liegend und redend zeigen. Es werden immer wieder einzelne Gesichter der Protagonisten eingeblendet. Zusätzlich werden Makroaufnahmen von Meth in allen möglichen Konsumformen gezeigt.	
Halbnah: „The Cook“ beim Kochen in einem Zimmer. Aufblende	

LITERATURVERZEICHNIS

Alexander Kupfer: *Göttliche Gifte. Kleine Kulturgeschichte des Rausches seit dem Garten Eden*, Stuttgart u. a. 1996.

Alfred Springer: Requiem für einen Traum, in: Stephan Doering / Heidi Möller (Hg.): *Frankenstein und Belle de Jour. 30 Filmcharaktere und ihre psychischen Störungen*, Heidelberg 2008, S. 27-48.

Alice Bienk: *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*, Marburg³2010.

Béla Bálažs: *Schriften zum Film. Bd.2: ›Der Geist des Films‹, Artikel und Aufsätze 1926-1931*, Berlin 1984.

Benjamin Beil: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*, Münster 2010.

Brigitte Marschall: *Die Droge und ihr Double. Zur Theatralität anderer Bewußtseinszustände*, Köln u. a. 2000.

Britta Hartmann / Hans J. Wulff: *Neoformalismus – Kognitivismus – historische Poetik [1]*. URL: <http://www.derwulff.de/2-110> (16.09.2014).

Britta Hartmann / Hans J. Wulff: Vom Spezifischen des Films. Neoformalismus – Kognitivismus – Historische Poetik, in: *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 4/1, 1995, S. 5-22.

Christian Metz: *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films [1991]*, Münster 1997.

Claudia Bullerjahn: *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, Augsburg 2001.

David Bordwell: Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in MILD RED PIERCE, in: *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 1/1, 1992, S. 5-24.

Edward Branigan: Fokalisierung, in: *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 16/1, 2007, S. 71-82.

Edward Branigan: *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin u. a. 1984.

Felix Tretter: Rausch und Wirklichkeit, in: Matthias Kaufmann (Hg.): *Wahn und Wirklichkeit – Multiple Realitäten. Der Streit um ein Fundament der Erkenntnis*, Frankfurt 2003, S. 227-254.

Hans J. Wulff: *Continuity System*. In: Lexikon der Filmbegriffe. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=115> (22.09.2014).

Hans J. Wulff: *Die signifikativen Funktionen der Farben im Film*. URL: <http://www.derwulff.de/2-19> (28.08.2014).

Hans J. Wulff: *Intentionalität, Modalität, Subjektivität. Der Filmtraum*. URL: <http://www.derwulff.de/2-80> (24.10.2014).

Hans J. Wulff: *Psychiatrie im Film. 2. Die Kranken I: Schizophrenien und Psychosen*. URL: <http://www.derwulff.de/1-4-2> (05.09.2014).

Hans J. Wulff: *Visuelle Reflexivität, Transition, Punktuierung. Blenden und Überblendungen als Mittel der filmischen Rede*. URL: <http://www.derwulff.de/2-100> (24.10.2014).

Hans J. Wulff: Zur Signifikation und Dramaturgie der Farbe im Film, in: Karl-Dietmar Möller-Naß / Hasko Schneider / Hans J. Wulff (Hg.): *1. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Münster '88*, Münster 1995, S. 24-30.

Hans Ulrich Reck: *Traum. Enzyklopädie*, München 2010.

Hasko Schneider: Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen, in: Karl-Dietmar Möller-Naß / Hasko Schneider / Hans J. Wulff (Hg.): *1. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Münster '88*, Münster 1995, S. 75-82.

Hugo Münsterberg: *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*, Wien 1996.

Ira Königsberg: *The Complete Film Dictionary*, New York ²1998.

Jack Stevenson: Highway to Hell, in: Jack Stevenson (Hg.): *Addicted. The Myth and Menace of Drugs in Film*, London 2000, S.11-62.

Jean Mitry: *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris 1990.

Jeremy Vineyard: *Crashkurs Filmauflösung. Kameratechniken und Bildsprache des Kinos*, Frankfurt am Main ²2001.

Jürgen Söring: Provozierte „Gewalt“. Zur Poetologie des Drogenrausches, in: *Arctadia: Zeitschrift für vergleichende Literaturwissenschaft*, 28/2, 1993, S.142-157.

Knut Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart u. a. ⁵2012.

Kristin Thompson: Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden, in: *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 4/1, 1995, S.23-62.

Lothar Mikos: *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz 2003.

-
- Matthias Brütsch: *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Zürich 2011.
- Micha Maria Meixner: *Die Darstellung und Gestaltung der Drogenproblematik in audio-visuellen Medien*, Dipl., Universität Wien 2002.
- Michael Lommel: *Samuel Bekett. Synästhesie als Medienspiel*, München 2006.
- Michael Starks: *Cocaine Fiends and Reefer Madness. An Illustrated History of Drugs in the Movies*, New York u. a. 1982.
- Michaela Bach: *Erzählperspektive im Film. Eine erzähltheoretische Untersuchung mithilfe exemplarischer Filmanalysen*, Essen 1997.
- Murray Smith: *Trainspotting*, London 2002.
- o. A.: A long and winding trip, in: *Economist*, 27/1, 2001, S.83-84.
- o. A.: *Konvention*. In: Dudenverlag. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Konvention> (22.08.2014).
- Oliver C. Speck: *Der subjektive Blick. Zum Problem der unter-sagten Perspektive im Film*, St. Ingbert 1999.
- Peter Wuss: *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*, Berlin 1993.
- Richard Huggins: Images of Addiction. The Representation of Illicit Drug Use in Popular Media, in: Mary Kosut / Lisa Jean Moore (Hg.): *The Body Reader. Essential Social and Cultural Readings*, New York 2010, S. 384-399.
- Robert Feustel: *Grenzgänge. Kulturen des Rauschs seit der Renaissance*, München 2013.
- Ronald Siegel: *RauschDrogen. Sehnsucht nach dem künstlichen Paradies*, Frankfurt am Main 1995.
- Simone Mahrenholz: Zur Physiognomie von Grenzen. Symbol- und subjekttheoretische Überlegungen, ausgehend vom Medium Film, in: Ludwig Nagl (Hg.): *Filmästhetik*, Wien 1999, S. 61-83.
- Stefan Grampelhuber: *Eine Präventive Versuchung? Das „Drug Cinema“ im Spannungsfeld von Abschreckung, Faszination und Verführung inkl. einer empirischen Untersuchung zur Wirkung der inhaltlichen und formalen Ästhetik von Rausch-Darstellungen in Spielfilmen*, Dipl., Universität Wien 2006.
- Stephen Pizzello: Downward Spiral, in: *American Cinematographer. The International Journal of Film & Digital Production Techniques*, 81/10, 2000, S.50-61.
- Stephen Pizzello: Unholy Grail, in: *American Cinematographer. The International Journal of Film & Digital Production Techniques*, 79/5, 1998, S. 42-47.

Svenja Korte: *Rauschkonstruktionen. Eine qualitative Interviewstudie zur Konstruktion von Drogenrauschwirklichkeit*, Wiesbaden 2007.

Tons May: Fear and Loathing in Las Vegas, in: Jack Stevenson (Hg.): *Addicted. The Myth and Menace of Drugs in Film*, London 2000, S. 215-249.

Ulrich Sonnenschein: Rausch. Eine anthropologische Konstante?, in: Peter Kemper / Ulrich Sonnenschein (Hg.): *Die Kick-Kultur. Zur Konjunktur der Süchte*, Leipzig 2001, S.10-24.

Wolfgang Kretschmar: Rausch und Ekstase. Hoffnung und Enttäuschung, in: Hubert Cancik u. a. (Hg.): *Rausch-Ekstase-Mystik. Grenzformen religiöser Erfahrung*, Düsseldorf 1978, S. 120-132.

Wolfgang Struck / Hans J. Wulff: *Vorher und Nachher. Virtuosität von Sichtweisen und Wertewelten in TRAINSPOTTING*. URL: <http://www.derwulff.de/2-81> (21.10.2014).

FILMOGRAPHIE

Enter the Void (Gaspar Noé 2009, DVD, Alive 2011).

Fear and Loathing in Las Vegas (Terry Gilliam 1998, DVD, Universum Film GmbH 2001).

Requiem for a Dream (Darren Aronofsky 2000, DVD [Director's Cut], Artisan 2001).

Spun (Jonas Åkerlund 2002, DVD, Universum Film GmbH 2004).

Trainspotting (Danny Boyle 1996, DVD, Movie Edition GmbH 1999).

Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich thematisch mit Rauschdarstellungen im Spielfilm. Dabei ist die zentrale Forschungsfrage ***Wie werden Rauschzustände im Spielfilm dargestellt?*** in drei weitere und weniger umfangreiche Forschungsfragen aufgeteilt worden: ***Was ist typisch für die Darstellung vom Drogenrausch im Spielfilm? Welche stilistischen und narrativen Techniken kommen bei der Rauschdarstellung zum Einsatz? Und wie werden die Rauschszenen markiert?***

Als Untersuchungsgegenstand wurden fünf Filme untersucht, die sich mit der Drogenthematik auseinandersetzen: *Requiem for a Dream*, *Trainspotting*, *Fear and Loathing in Las Vegas*, *Enter the Void* und *Spun*. Anhand der Analyse wurden folgende Thesen formuliert und im weiteren Verlauf der Arbeit filmtheoretisch besprochen:

Zur Rauschdarstellung werden viele Subjektivierungstechniken verwendet.

Bei der Darstellung von Rauschzuständen ist im Besonderen das Wechselspiel zwischen der subjektiven Perspektive und der Außendarstellung der Protagonisten konstitutiv. Dabei hat die subjektive Perspektive einen entscheidenden Stellenwert, denn durch sie wird der Rauschzustand für den Zuschauer erlebbar und nachvollziehbar gemacht. Die Darstellung der subjektiven Perspektive erfolgt dabei mithilfe von POV-Shots, Perception Shots und der subjektiven Kamera. Zusätzlich werden viele filmische Mittel und Effekte verwendet, um Subjektivität zu erzeugen.

Rauschdarstellungen sind Binnenerzählungen innerhalb der filmischen Erzählung und werden als solche markiert.

Bei den Rauschdarstellungen handelt es sich um Binnenerzählungen innerhalb der filmischen Erzählung, da diese einen anderen Realitätsstatus aufweisen und somit unterschiedlich zu interpretieren sind. Dazu muss die Transition in den Realitätsstatus für den Zuschauer markiert werden bzw. der Rauschzustand als solcher für den Zuschauer kenntlich gemacht werden. Diese Markierung wird mithilfe von filmischen formalen Mitteln und innerhalb der narrativen Ebene gesetzt.

Die filmischen Mittel, die zur Rauschdarstellung verwendet werden, sind konventionalisiert.

Die Darstellung des Rauschzustandes ist ausgesprochen schwierig und eine realistische filmische Darstellung dessen ist kaum möglich. Aus diesem Grund greifen die Filmemacher bei der Rauschdarstellung auf Konventionen zurück. Durch die Filmanalyse wird ersichtlich, dass bestimmte filmische Mittel und Techniken typisch für die Darstellung von Rausch zu sein scheinen und sich als eine filmische Konvention herausgebildet haben.

Lebenslauf

Schulische und berufliche Ausbildung

08/98 - 06/07	Werner-von-Siemens-Gymnasium in Gronau/Deutschland Allgemeine Hochschulreife 06/07
Seit 03/08	Universität Wien Fachrichtung: Theater-/Film-/Medienwissenschaften Publizistik- und Kommunikationswissenschaften Zusätzliche Lehrveranstaltungen Fachrichtung: Betriebswirtschaftslehre Psychologie Soziologie

Beruflicher Werdegang

02/09 - 04/09	Radio 88.6 Tätigkeit als Praktikantin Tätigkeitsbereich: Pressekonferenzen, Erstellen von Beiträgen, Hörerservice, Recherche, Interviews
10/09 - 02/10	No Ordinary Agency Werbeagentur GmbH Tätigkeit als Projektassistentin Tätigkeitsbereich: Recherche, Projektplanung und -Organisation, Administration, Datenbankpflege
07/10 – 10/10	Redaktion Wien Tätigkeit als Praktikantin Tätigkeitsbereich: Themenfindung, Drehassistenz und -Organisation, Recherche
09/11 – 10/11	ProSiebenSat.1Media AG Tätigkeit als Praktikantin in der Abteilung „Format Research“ Tätigkeitsbereich: Beobachtung des deutschen Medienmarktes, Trend Scouting,