



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Surreale Ästhetik im zeitgenössischen Film – *Fear and Loathing in Las Vegas* von Terry Gilliam“

verfasst von

Christina Mayer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

PD Dr. Christian Schulte

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Der Surrealismus	7
2.1. Der Beginn des Surrealismus	7
2.1.1. Vom Dadaismus zum Surrealismus	9
2.2. Die Hintergründe zur Entstehung einer neuen Bewegung	10
2.2.1. André Breton und <i>Das surrealistische Manifest</i>	12
2.2.2. Vorbilder und Vorläufer der Surrealisten	14
2.2.3. Der psychoanalytische Aspekt und der Einfluss der Psychoanalyse	17
2.3. Die Hinwendung zur Kunst	17
2.3.1. Schlüsselbegriffe und Hauptinteressen	17
2.3.2. Künstlerische Verfahren und Techniken der Surrealisten	20
2.3.3. Das surrealistische Bild	22
2.3.3.1. Die wichtigsten Bildmethoden	24
3. Die „surrealen“ Elemente	27
3.1. Das Unbewusste	27
3.2. Der Traum	29
3.2.1. Der Traum und seine Wesensbestimmung	30
3.2.2. Der Traum(be)deutung nach Sigmund Freud	32
3.2.2.1. Der Traum als Wunscherfüllung	34
3.3. Drogen und Rausch	35
3.3.1. Der Rauschzustand	35
3.3.2. Ein kulturgeschichtlicher Abriss der Drogen	37
3.3.3. Die verschiedenen Drogen im Überblick	41
3.3.3.1. Die Wirkung der Drogen auf das Bewusstsein	45
3.3.3.2. Halluzinationen und Drogenvisionen	46
3.4. Die Imagination und die Phantasie	47
4. Surrealismus und Film	50
4.1. Der surrealistische Film	50
4.1.1. <i>Un chien andalou</i> – Luis Buñuel und Salvador Dalí	53
4.2. Vom surrealistischen Film zum Surrealismus im Film	59
4.2.1. Die wesentlichen Merkmale der surrealen Ästhetik im Film	62

5. <i>Fear and Loathing in Las Vegas</i>	65
5.1. Terry Gilliam und der surrealistische Einfluss	65
5.2. Die Romanvorlage <i>Fear and Loathing in Las Vegas: A savage journey to the heart of the American dream</i> von Hunter S. Thompson	68
5.3. Entstehungsprozess des Films	71
5.4. Story und Struktur	72
5.5. Hintergrund	75
5.5.1. <i>Exkurs</i> : Road Movie – Versuch einer Genreverortung	76
5.6. Figurenanalyse der Protagonisten	78
5.7. Abseits von Logik und Verstand	80
5.8. Die Diskontinuität der Handlung	81
5.9. Metamorphosen	82
5.10. Der Angriff auf die Gesellschaft und das Bürgertum	84
5.11. Erzählperspektive	85
5.11.1. Der Ich-Erzähler aus dem Off	87
5.12. Halluzinationen	88
5.12.1. Drogen als Metapher	89
5.12.2. Farben und Licht	89
5.12.3. Animierte Objekte	90
5.13. Ununterscheidbarkeit zwischen Realität und Halluzinationen	90
 Nachwort	 94
Quellenverzeichnis	95
Abstract	101
Lebenslauf	102

1. Einleitung

Das Medium Film weist eine besondere Affinität zur sichtbaren Welt und somit auch zur Realität auf, die Surrealisten setzten sich ganz besonders mit filmischen und intermedialen Experimenten auseinander. Im Gegensatz zu literarischen Texten besitzt der Film mit seinen Bildern viel Wirklichkeitscharakter, sodass die Unterscheidung zwischen subjektiven Vorstellungen und objektiven Beobachtungen manchmal schwer festzustellen ist. Die surreale Aktualität hat seit der Zeit des Surrealismus bis zur Gegenwart an Bedeutung gewonnen, ihr wird jedoch in der gegenwärtigen Filmtheorie zu wenig Beachtung geschenkt.

Der Surrealismus wird als Oberbegriff für die künstlerische Avantgarde Bewegung, die ihren Ursprung in den 1920er Jahren in Frankreich hatte, verstanden. Die Vertreter dieser Zeit definierten sich als eine revolutionäre Gruppe, beeinflusst durch die Psychoanalyse und Tiefenpsychologie Freuds, machten es sich die Künstler zum Gegenstand, das Unbewusste und das Irrationale in der Kunst auszudrücken und darzustellen. In weiterer Folge schenkten sie besonders dem Traum und den Rauschzuständen große Aufmerksamkeit. Als surrealistischer Film dieser Zeit wird in vielen filmgeschichtlichen Abhandlungen oft nur *Un chien andalou* von Luis Buñuel und Salvador Dalí zugelassen, doch der Zusammenhang von Surrealismus und Film ist auch in der Gegenwart präsent. Doch was ist das Besondere an surrealistischen Filmen? Das Schockierende, Überraschende, Unbekannte sowie das Vieldeutige hat die Surrealisten inspiriert und als Motiv ihre Filme thematisch sowie ästhetisch erweitert. Diese Motive, die sich aus dem Widerspruch zu bürgerlichen Konventionen ergeben, avancierten zu entscheidenden Stilmitteln der surrealistischen Filmarbeit. Die karnevaleske Schaulust der Surrealisten, die traumanaloge Lust an der fröhlichen Darstellung von Grausamkeit und Groteskem manifestiert sich in surrealistischen Werken. Im Vergleich zu den frühen Filmen, die in der Zeit des Surrealismus entstanden sind, gilt es die nachfolgenden von ihrer Struktur und anhand des Einflusses zu unterscheiden. Die Überformung der Realität, die Darstellung anderer Bewusstseinszustände und traumähnliche Wirklichkeiten werden im zeitgenössischen Film mit anderen Genres und Stilen vermischt, die surrealen Elemente sind jedoch unverkennbar. Surrealistische Filme bezeichnen jene, die in der Zeit des Surrealismus entstanden sind, im zeitgenössischen Film werden die Elemente des Surrealen aufgegriffen, diese finden sich auch in Filmen wieder, die im Vergleich dazu nicht als surrealistisch gelten. Ziel dieser Arbeit ist es, herauszufinden inwieweit der Surrealismus spätere Filme beeinflusst hat und welche Merkmale mein Filmbeispiel *Fear and Loathing in Las Vegas* von Terry Gilliam aufweist, um von einer surrealen Ästhetik sprechen zu können.

Die vorliegende Arbeit gliedert sich in vier Kapitel. Nach einem Streifzug durch die Geschichte des Surrealismus bis hin zu ihrem künstlerischen Schaffen, versuche ich einen Überblick über diese Kunstepoche zu geben, da ohne diese Hintergründe der surrealistische Film nicht verständlich gemacht werden kann. Der Begriff „Surrealismus“ wird anhand von der Entstehung einer formierten Gruppe definiert und deren Anliegen und Motive werden nähergebracht. Es gilt festzuhalten, dass sich die Surrealisten nicht als Künstler sahen, sondern ein Kollektiv bildeten, die neue gemeinsame Ziele verfolgten. Die *Manifeste des Surrealismus* von André Breton liefern hierfür die wichtigsten Forderungen an die Gruppe und geben einen Überblick über die einzelnen Themen, die es in der Gesellschaft zu verändern gab. Die Surrealisten bezogen sich auf das Unbewusste, Träume und Rauschzustände, wodurch sie sich auch mit der Psychoanalyse Freuds auseinandersetzten. In weiterer Folge entwarfen sie neue Techniken, wie die „automatische“ Niederschrift, den Automatismus und die *Cadavre exquis*, um eine neue Überwirklichkeit, eine „Surrealität“ zu schaffen. Die Kombinatorik, die Verfremdung und die Metamorphose stellen in Bezug auf die surrealistische Kunst wichtige Bildmethoden dar, die aus diesem Grund näher beleuchtet werden.

Das zweite Kapitel dieser Arbeit befasst sich mit den sogenannten „surrealen“ Elementen. Unter Einbeziehung der Erkenntnisse von Sigmund Freud wird der Traum und das Unbewusste definiert. Die Surrealisten schenkten dem Rausch, der Imagination, der Phantasie und auch den Drogen ebenfalls große Aufmerksamkeit, um die Freiheit des Geistes zu erlangen. Diese Paradigmen fungieren als theoretische Werkzeuge in Hinblick auf die Filmanalyse und werden somit näher betrachtet. Nach einer allgemeinen Definition des Unbewussten, des Traums, der Phantasie, der Imagination und des Rausches folgt ein kurzer geschichtlicher Abriss der Drogen und deren Wirkung auf das Bewusstsein.

Im Zentrum des dritten Kapitels steht der surrealistische Film, seine Merkmale und die surreale Ästhetik im zeitgenössischen Film. *Un chien andalou* gilt als das Paradebeispiel surrealistischer Filmarbeit und wird nach einem inhaltlichen Abriss anhand der surrealen Elemente analysiert. Wodurch kennzeichnen sich diese Filme und warum reicht ihr Einfluss bis in die Gegenwart? Es kann zwischen mehreren Merkmalen unterschieden werden, die im Film eine surreale Ästhetik erzeugen. Die Erzählung und die Handlung sind den Szenen und den Bildern untergeordnet, etwas zur Schau stellen ist somit zentraler als die Narration. Des Weiteren findet man in Filmen mit surrealen Elementen Absurdität, Groteske, Verfremdung und Verschiebung als filmische Mittel. Räume und Zeiten können überschritten oder verwandelt werden. Der wichtigste Aspekt, der somit auch der prägnanteste für die

Wahrnehmung des Rezipienten ist, ist die Ununterscheidbarkeit von Traum und Realität, Halluzinationen und Visionen, Wahrnehmung und Erinnerung.

Fear and Loathing in Las Vegas bildet das vierte Kapitel dieser Arbeit und wird anhand der im Film vorhandenen surrealen Ästhetik analysiert. Der Traum, Halluzinationen und die Vermischung mit der Realität spielen bei Terry Gilliams Filmen eine große Rolle. Die Phantasie und Träume sind wie auch bei den Surrealisten, für Gilliam das Elixier des Lebens. In seinen Filmen können nur die Träumer und die Phantasten Glückseligkeit erfahren. Terry Gilliam veranschaulicht eine durch Drogen verzerrte Wahrnehmung, die durch Dukes Halluzinationen zur Darstellung gebracht werden. Obwohl subjektive Halluzinationsdarstellungen in zahlreichen Filmen zum Einsatz kommen, ist es in der Filmwissenschaft ein kaum beachtetes Thema. *Fear and Loathing in Las Vegas* bringt das Unbewusste zum Vorschein und drängt, ganz im surrealistischen Sinn, den Rezipienten in eine Schwelle zwischen Rausch, Traum und Realität.

2. Der Surrealismus

Ich möchte in diesem Kapitel auf die Kunstströmung des Surrealismus und deren Entstehung eingehen. Es scheint mir wichtig einen kurzen Überblick über diese Kunstepoche zu geben, da zum einen der Begriff „surreal“ zum ersten Mal auftauchte und zum anderen die Entwicklung der surrealistischen Kunst, schlussendlich auch der Film, nur in seiner Gesamtheit verständlich gemacht werden kann. Allerdings wird auf die Zeit (1924-1945) des gesamten Surrealismus mit allen seinen politischen und historischen Hintergründen und Tätigkeiten innerhalb der surrealistischen Gruppe nicht weiter eingegangen, da der Schwerpunkt dieser Arbeit das Medium Film ist.

2.1. Der Beginn des Surrealismus

Der Surrealismus wird als Oberbegriff für die künstlerische Avantgarde Bewegung, die ihren Ursprung in den Anfängen der 1920er Jahre in Frankreich hatte, verstanden. Die daraus entstandene künstlerische Bewegung reagierte auf die rationalen Tendenzen im frühen 20. Jahrhundert, die Kunst sollte von nun an in ihrer Ganzheit begriffen werden, im Wesentlichen sollte das Unterbewusste, das Imaginäre, die Träume und das Verdrängte in den Vordergrund rücken.

“Surrealism was the most prominent avant-garde movement of the twentieth century: its artistic power arguably continues to be felt today in the realms of popular culture, film, photography, poetry, fiction, theater, advertising, politics, postcolonial productions, and theory.”¹

Der Begriff „Surrealismus“ tauchte zum ersten Mal 1917 in Paris auf, der französische Schriftsteller Guillaume Apollinaire verwendete im Programmheft den Begriff „eine Art Surrealismus“, um die Elemente der Uraufführung von Jean Cocteaus Ballett *Parade* zu beschreiben. Darauf folgte einen Monat später Apollinaires eigenes Stück *Les Mamelles des Tirésias*, welchem er den Untertitel „drame surréaliste“ gab.² Somit war der Begriff erstmals in den Sprachgebrauch eingeführt worden, obwohl sich zu dieser Zeit noch keine offizielle surrealistische Gruppe formiert hatte. Es gab jedoch zu diesem Zeitpunkt schon eine kleine Gruppe, die sich um André Breton gebildet hatte, neben ihrem politischen Interesse, wollten

¹ Conley, Katharine: Surrealism and its others. - New Haven, Conn.: Yale University Press, 2006. S. 1.

² Vgl. Schneede, Uwe M.: Die Kunst des Surrealismus. Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film. - München: Beck, 2006. S. 22.

sie in allen Bereichen des Lebens etwas Neues schaffen. Schon vor dem Gründungsdatum ist ein surrealistisches Experiment zu verzeichnen: im Jahre 1919 beginnen André Breton und Philippe Soupault mit den *Les Champs magnétiques* (Die Magnetfelder), ein automatisch literarisch geschriebener Text. Breton äußert sich folgendermaßen dazu:

„Um 1919 hat sich meine Aufmerksamkeit auf Sätze und Satzteile gerichtet, die mir in völliger Abgeschiedenheit, kurz vor dem Einschlafen, durch den Kopf gingen, ohne dass es möglich gewesen wäre, herauszufinden, ob und woraufhin sie vorherbestimmt sind. (...). Anfangs beschränkte ich mich darauf, sie im Kopf festzuhalten. Erst später dachten Soupault und ich daran, den Zustand, in dem sie sich bildeten, absichtlich in uns zu erzeugen. *Les Champs magnétiques* sind nur die erste Anwendung dieser Entdeckung.“³

Hierbei handelt es sich um die sogenannte „automatische Niederschrift“, ein Versuch, Bilder und Inspiration aus dem Unterbewusstsein hervorzuholen, indem man in Trancezuständen unwillentlich etwas zu Papier bringt, „eine Befreiung des Geistes, ein noch nie dagewesenes Hervorbringen von Bildern“⁴ sollte dadurch erzeugt werden. Auf den Wert von Logik oder auf die inhaltliche Zusammengehörigkeit der Wörter wird hiermit zur Gänze verzichtet, es wurde alles aufgeschrieben, was einem gerade in den Sinn kam. Dieses erste Experiment sollte nicht das Letzte gewesen sein, auch durch Traumprotokolle und Schlafexperimente ist die surrealistische Arbeit in weiterer Sicht gekennzeichnet. Aus diesem Grund wird die Zeit um 1922/1923 auch als „Époque de sommeils“, als die Zeit der Schlafzustände bezeichnet. Die expliziten Techniken und Praktiken der Surrealisten werden im nachfolgenden Teil des Kapitels noch ausführlicher behandelt.⁵

Als offizielles Gründungsdatum der surrealistischen Gruppe gilt das Jahr 1924, indem die Programmschrift *Das Erste Manifest des Surrealismus* von André Breton erschien. Im selbigen Jahr hatte er außerdem mit Dichtern und Künstlern, allesamt Interessensgenossen, das *Bureau des recherches surréalistes* in der Pariser Rue de Grenelle, welches als ein Büro für surrealistische Forschungen zu verstehen ist, eröffnet. Es gilt zu erwähnen, dass sich die surrealistische Gruppe, als eine durch geschlossene und bestehende Freundschaften formierte, weshalb sie sich auch als solche im Kollektiv trafen, um ihre gemeinsamen Aktivitäten zu verfolgen. Während der Zusammenarbeit für die Zeitschrift *Littérature* von 1919-1924 entstand die Grundlage für die enge Beziehung zwischen Breton, Aragon und Soupault. Im gleichen Jahr der Gründung des Surrealismus kam die Zeitschrift *La Révolution Surréaliste*

³ Breton, André: Die verlorenen Schritte. Essays, Glossen, Manifeste. - Berlin: Edition Tiamat, 1989. S. 114f.

⁴ Schneede, 2006. S. 23.

⁵ Vgl. Ebd. S. 22f.

heraus, zu den Herausgebern zählen die Dichter André Breton, Louis Aragon, Robert Desnos, Philippe Soupault, Paul Eluard, Roger Vitrac, die Literaten Pierre Naville und Benjamin Péret, der Fotograf Man Ray und die bildenden Künstler Max Ernst und André Masson, allesamt bilden die frühen Mitglieder der surrealistischen Gruppe.⁶

2.1.1. Vom Dadaismus zum Surrealismus

Obwohl die Gründung des Surrealismus später erfolgte, hatte die unter anderem aus der Dada Bewegung hervorgegangene Gruppe eine gemeinsame und vergangene künstlerische Praxis. Die Gruppe um Breton streifte Dada auf ihrem Weg, jedoch ist der Surrealismus nicht direkt aus dem Dadaismus hervorgegangen, da die Absichten und Quellen der Surrealisten andere waren.⁷

Durch den ersten Weltkrieg bildeten sich verschiedene Avantgarde Bewegungen, der Dadaismus entstand 1916 in der Schweiz, viele Künstlerinnen fühlten sich schon bald von der Bewegung angezogen. Die Gruppe, welche hauptsächlich von Tristan Tzara vertreten wurde, hatte das Ziel, der bürgerlichen Denkweise und Vernunft mit Chaos und Provokation entgegenzuwirken, die vorherrschende Kultur sollte in der Öffentlichkeit lächerlich gemacht werden. Dies wurde in „provokatorischen Schauspielen“ umgesetzt. Es scheint, als ob die einzige Regel, die bei den Dadaisten herrschte, das Nonsens-Prinzip war.⁸

1920 kommt Tzara nach Paris, wo er schon sehnsüchtig von der damalig bestehenden Gruppe um Breton erwartet wird. Es folgten gemeinsame Arbeiten und Schriften, jedoch stellte sich bald heraus, dass Bretons Erwartungen nicht erfüllt wurden und es kam zu Spannungen innerhalb der Gruppe, vor allem zwischen Breton und Tzara. Bretons Erkenntnis zufolge bleibt der Dadaismus in einer totalen Negation verhaftet, gegen welche er andererseits revoltiert. Für die Dadaisten stand die bloße Provokation im Mittelpunkt, im Gegensatz dazu „vertreten die Surrealisten eine differenzierte Position und fordern eine fundierte Kunst- und Gesellschaftskritik.“⁹

„Wohl zum Zeichen der Ablehnung des rein zersetzenden Anarchismus der Dadaisten betonten die Surrealisten den systematischen, wissenschaftlichen und experimentellen Charakter ihres neuen Vorhabens.“¹⁰

⁶ Vgl. Ebd. S. 11.

⁷ Vgl. Ebd. S. 21.

⁸ Vgl. Geisel, Moritz: Transformationen. Luis Buñuel und die Surrealisten träumen. - In: Traumwelten – Der filmische Blick nach innen. Charles Martig, Leo Karrer Hrsg. Marburg: Schüren, 2003. S. 92.

⁹ Ebd. S. 93.

¹⁰ Nadeau, Maurice: Geschichte des Surrealismus. - Hamburg: Rowohlt, 2002. S. 50.

Offiziell bricht die Gruppe um Breton die Beziehung 1922 zu den Dadaisten ab, die Ziele und Betrachtungsweisen von Tzara und Breton waren zu unterschiedlich und eine Trennung wäre schlussendlich nicht zu vermeiden gewesen.¹¹

„Entscheidend dafür ist die Erschöpfung der dadaistischen Bewegung in der Wiederholung provokatorischer Akte. (...) Was Breton Dada vorwirft, ist, gegen die ursprüngliche Intention in einen Protest-Schematismus erstarrt zu sein. Die Selbstbefriedigung im Unsinnsakt verdrängt die Absicht der Befreiung. Die Protest-Haltung wird für die Akteure, ohne dass sie sich dessen bewusst würden, zur Selbstaffirmation.“¹²

Die Dadaisten scheiterten, da sie in ihrer Haltung, die in selbstbestätigender Provokation gegründet war, erstarrten. Durch die neuen Erkenntnisse und dem Wunsch nach einer „romantischen“ Kreativität drängte sich für die Surrealisten eine neue Sichtweise auf, die nicht nur auf einer ablehnenden avantgardistischen Haltung, wie die der Dadaisten, gegründet war.

2.2. Die Hintergründe zur Entstehung einer neuen Bewegung

„Den Surrealismus kann man heute nur noch verstehen, wenn man ihn im größeren Zusammenhang seiner Zeit sieht.“¹³

Es ist schwer, den Surrealismus, dessen Entwicklung und Entstehung auf ein bestimmtes Geschehnis oder einzelne Personen zu beschränken, da mehrere Faktoren und nebeneinander bestehende Ereignisse den Surrealismus schlussendlich geprägt und mitbestimmt haben.¹⁴

Genauso wurden auch umgekehrt andere Ereignisse durch ihn beeinflusst. Wenn man aus heutiger Sicht an Surrealismus denkt, ist er automatisch mit dem Begriff Kunst verbunden, doch wenn man die Hintergründe der Entstehung mit einbezieht, kann man feststellen, dass die Beweggründe vorerst von anderer Bedeutung waren.

Maurice Nadeau beschäftigt sich in seinem Buch *Die Geschichte des Surrealismus* ausführlich mit diesem Thema und auch er ist der Meinung, wenn man den Begriff „nur als

¹¹ Vgl. Ebd. S. 49.

¹² Bürger, Peter: Der französische Surrealismus. Studien zur avantgardistischen Literatur. - Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1996. S. 52f.

¹³ Aragon. In: Nadeau, 1986. S. 11.

¹⁴ Vgl. Geisel, 2003. S. 91.

eine Erscheinung im Bereich der Kunst sehen würde, dann könnte man seiner Vielschichtigkeit nicht gerecht werden.“¹⁵

Zwischen den beiden Weltkriegen herrschten politische, gesellschaftliche und soziale Unruhen, welche zu einer Neuorientierung und einer Infragestellung der bisher herrschenden Konventionen führten. Breton stellte um 1924 fest, „dass der Surrealismus historisch nur im Zusammenhang mit dem Krieg verstanden werden kann, das heißt – von 1919 bis 1938 – im Zusammenhang mit dem, wovon er seinen Ausgang genommen hat, und zugleich mit dem, wovon er zurückgekehrt ist.“¹⁶ Es kann also davon ausgegangen werden, dass die Zeit des Krieges maßgeblich an der Entstehung des Surrealismus beteiligt war und somit den historischen Kontext bildet.

Eine Gruppe französischer Intellektueller, dazu gehörte unter anderem André Breton, Luis Aragon, Paul Eluard und Philippe Soupault, waren von den Erfahrungen der Krise und der Situation des Krieges gezeichnet, sie weigerten sich mit dieser Welt in Einklang zu leben, die diesen Krieg hervorgebracht hatten. Ihr Hauptziel war zunächst mit der bürgerlichen Gesellschaft abzurechnen. André Breton war der Meinung, dass es nur noch eine Möglichkeit gab, nämlich „eine unwahrscheinlich radikale, schonungslos durchgreifende, keinen Lebensbereich auslassende Revolution.“¹⁷ Wie aus der Aussage Bretons hervorgeht, ging es darum alles im Leben zu verändern, nicht nur im Bereich der Kunst. Alles schien in Frage gestellt: die Wissenschaft, die Religion, die Moral des Bürgertums und die Autorität des Staates, nur um einige Bereiche zu nennen.¹⁸

„Es müsse, forderte allen voran Breton, das Leben endlich in seiner Ganzheit begriffen werden, und dazu gehörten in seinen Augen eben nicht nur das Sichtbare, die Ordnung, die Vernunft, die Moral und die Abstraktion, sondern vielmehr das Unbewusste, das Verdrängte, die Tabus, die Amoral, die Träume und die psychischen Exaltationen, gar die Revolte.“¹⁹

Nach diesen Anhaltspunkten und Forderungen an die Gruppe sollte sich später ein neues künstlerisches Schaffen entwickeln. Vorerst hatten die Surrealisten jedoch Interessen, die anderen Gebieten zugrunde lagen.

„Die Begründer des Surrealismus fassen ihre Bewegung nicht als eine neuartige Kunstrichtung auf, sondern als einen Weg zu neuen Erkenntnissen, zumal auf

¹⁵ Nadeau, 1986. S. 11.

¹⁶ Schneede, 2006. S. 148.

¹⁷ Breton, 1989. S. 114.

¹⁸ Vgl. Schneede, 2006. 19.

¹⁹ Ebd. S. 13.

Gebieten, die bis dahin noch nicht systematisch durchforscht waren, nämlich im Feld des Unbewussten, des Wunderbaren, des Traums, des Wahnsinns, der halluzinatorischen Zustände, also überhaupt der Kehrseite der herrlichen Fassade des logisch Geordneten. Ihr umfassenderes Ziel ist, das ganze Gebiet des logisch Erfassbaren und das noch unerschlossene Gebiet alles dessen, was sich zunächst der Rationalisierung entzieht, also diese beiden bis dahin einander widerstrebenden Bereiche in einer neuen Synthese zu einen, und zwar indem die Synthese fürs erste im Individuum selbst, sodann aber im Bezug zwischen Mensch und Welt hergestellt wird.“²⁰

Durch diese Beschreibung ist das surrealistische Programm definiert und wird auch im künstlerischen Bereich als solches zu seinem Einsatz kommen.

Die Surrealisten gingen ihr Vorhaben, im Gegensatz zu den Dadaisten jedoch nicht provokativ, sondern durchaus durchdacht an, da sie sich immer auf Vorläufer in der Literatur, in der bildenden Kunst und auch anderer Bereiche beriefen.

2.2.1. André Breton und *Das surrealistische Manifest*

Die surrealistische Bewegung wurde erst 1924 mit dem *Ersten Manifest des Surrealismus* von André Breton ins Leben gerufen, welcher auch als der Wegbereiter der Surrealisten zu bezeichnen ist. Aus einem Interview mit André Masson aus dem Jahre 1957 geht hervor, dass es ohne Breton nie einen Surrealismus gegeben hätte.²¹

Die Avantgarde Bewegungen sind durch eine Vielzahl von Manifesten gekennzeichnet, diese weisen im Gegensatz zu literarischen Gattungen mehr Wirklichkeit auf, da im „Manifest jede einzelne Aussage einen unmittelbaren Wirklichkeitsbezug“²² hat. Das Manifest gilt als zentrales Werk des Surrealismus, welcher sich zu Beginn als eine literarisch-politische Strömung definiert. Es gilt zu erwähnen, dass die Programmschrift Bretons weniger direkte Erklärungen zum Surrealismus liefert, als dass es als eine Art Vorlage für surrealistische Ziele, geschrieben im poetischen Stil Bretons, zu verstehen ist. Es enthält weder eine ausgebildete Ästhetik, noch ein vollständiges Programm, die Basis bilden vielmehr die Experimente, die von 1922-1924 durchgeführt wurden.²³ Weiters erfolgt im Manifest eine klare Definition des Surrealismus, die folgendermaßen lautet:

²⁰ Nadeau, 1986. S. 50.

²¹ Vgl. Fassbinder-Davidowicz, Naama Isabelle: André Breton und die überwirkliche Welt des Surrealismus. - Wien: Universität - Diplomarbeit, 2000. S. 2.

²² Bürger, 1996. S. 59.

²³ Schneede, 2006. S. 43.

„SURREALISMUS, Subst., m. – Reiner psychischer Automatismus, durch den man mündlich oder schriftlich oder auf jede andere Weise den wirklichen Ablauf des Denkens auszudrücken sucht. Denk-Diktat ohne jede Kontrolle durch die Vernunft, jenseits jeder ästhetischen oder ethischen Überlegung.

ENZYKLOPÄDIE. Philosophie. Der Surrealismus beruht auf dem Glauben an die höhere Wirklichkeit gewisser, bis dahin vernachlässigter Assoziationsformen, an die Allmacht des Traumes, an das zweckfreie Spiel des Denkens. Er zielt auf die endgültige Zerstörung aller anderen psychischen Mechanismen und will sich zur Lösung der hauptsächlichen Lebensprobleme an ihre Stelle setzen.“²⁴

Diese prägnante Erklärung stellt in verkürzter Form die wichtigsten Punkte des Surrealismus dar. Nachfolgend werden bestimmte poetische Vorgangsweisen, die Bedeutung des Traums und des Unbewussten in den Vordergrund gestellt, auf diese Punkte wird in der Arbeit noch genauer eingegangen werden. Da der Surrealismus zu Beginn als ein literarisches Unternehmen zu bezeichnen ist, wird die bildende Kunst und die Malerei nur am Rande erwähnt, die Beschreibungen im Manifest gelten hauptsächlich den literarischen Aktivitäten, obwohl sich Breton als Stellvertreter aller künstlerischen Gattungen sieht.²⁵

Da Breton zuvor in psychiatrischen Kliniken praktiziert hatte, befasste er sich später auch mit Pierre Janets und Sigmund Freuds Deutungen des Unbewussten und der Träume, er weist auch auf seine Erfahrungen mit psychisch Kranken hin, für deren Geisteszustand er großes Interesse zeigte, dies sollte später für die surrealistische Bewegung von großer Bedeutung werden.

Für Breton ist der Mensch ein entschiedener Träumer, er betont, dass die Aussagekraft des Traums noch nicht erfasst wurde, er ist der Meinung, dass sich die Entdeckungen Freuds noch als Dank erweisen werden. In diesem Zusammenhang kritisiert er, dass dem Traum zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird, „der Traum besitzt allem Anschein nach Kontinuität und Anzeichen von Ordnung“²⁶ und die größte Freiheit des Menschen läge darin, sich in die Kindheit zu versetzen, da man in dieser Zeit noch befähigt ist, der Phantasie und der Imagination freien Lauf zu lassen, um nicht in einer Welt zu leben, die in einer Herrschaft von Logik und Rationalismus gegründet ist. Zusammenfassend gilt zu sagen, dass im *Ersten surrealistischen Manifest* die für den Surrealismus relevanten Begriffe wie die Phantasie, die Imagination, die Freiheit des Menschen, die Kindheit, der Traum und der Wahnsinn erwähnt werden und André Breton seine persönliche Sichtweise in den Vordergrund stellt.²⁷

²⁴ Breton. zit. n. Schneede, 2006. S. 42.

²⁵ Vgl. Ebd. S. 43f.

²⁶ Breton, André: Die Manifeste des Surrealismus. - Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1968. S. 12.

²⁷ Vgl. Ebd. S. 12f.

2.2.2. Vorbilder und Vorläufer der Surrealisten

Die Surrealisten bezogen sich im Gegensatz anderer Avantgardebewegungen auf Künstler, Literaten und Dichter aus der Vergangenheit, sie hatten Vorläufer und Vorbilder, auf welche sie sich beriefen und deren Arbeit sie schätzten, sie versuchten sich somit selbst zu historisieren. Obwohl die Einflüsse des Surrealismus schwer einzugrenzen sind, da er durch viele Ereignisse mitbestimmt wurde, möchte ich auf die wichtigsten Vorbilder und Vorläufer im Folgenden eingehen. Durch ihre Vorliebe für das Bizarre, Groteske, Rätselhafte und das Wunderbare gelten Alfred Jarry, Comte de Lautréamont, Arthur Rimbaud, Marquis de Sade, Guillaume Apollinaire und Charles Baudelaire sowie Sigmund Freud als bedeutende Vorläufer und Inspirationsquellen der Surrealisten.²⁸ Ihre Faszination galt allem, was „auf außerordentlichen Erschütterungen beruhte,“²⁹ wovon die Kunst und das Bürgertum in der Vergangenheit Abstand gewinnen wollte, davon machten die Surrealisten Gebrauch und wollten dies für ihr neues Schaffen in Anspruch nehmen.

Im Bereich der Literatur und der Dichtung kann von vielen Vorreiterrollen ausgegangen werden, da der Surrealismus sich zu Beginn als eine Strömung dessen definierte und Breton sich ausschließlich mit diesen Bereichen befasste. Doch auch in der bildenden Kunst kann auf unverzichtbare Werke und Künstler zurückgegriffen werden.

Dem schwarzen Roman des 18. Jahrhunderts kam eine große Bedeutung zu, da er eine „Vorliebe für Geister, Spuk, Gespenster, Wahngebilde, (...) Traum, Verrücktheiten, Leidenschaften (...)“³⁰ aufweist. Die Lieblingsthemen überschreiten die normale Fiktion und entziehen sich den logischen und moralischen Begrenzungen der Rationalisten. Vor allem an den Romangestalten von Horace Walpole, Matthew Gregory Lewis und Ann Radcliffe fanden sie großen Gefallen. In diesem Zusammenhang erhielt auch Marquis de Sade eine große Verehrung seitens der Surrealisten, da er sich gegen die überlieferten Werte und ihre Repräsentation auflehnte, das Absolute in der Lust und in allen Erscheinungsformen suchte.³¹ Er vertrat die Meinung, dass der Mensch erst durch die Beseitigung der sexuellen Tabus wirklich frei wird, wodurch Breton ihn auch als Vorläufer Sigmund Freuds bezeichnete.

²⁸ Vgl. Schneede, 2006. S. 44.

²⁹ Ebd. S. 44.

³⁰ Nadeau, 1986. S. 41.

³¹ Vgl. Ebd. S. 41.

In der Romantik, vor allem in der deutschen Romantik, findet man in der Literatur und in der Kunst, neben der Hinwendung zum Bizarren und Rätselhaften, wie es schon im schwarzen Roman der Fall war, auch die Vorlieben zu Themen wie dem Traum, dem Schönen und die Suche nach dem „verlorenen“ Paradies.³² In der Romantik war das Verhältnis zwischen Traum und Realität und dieses auszugleichen von großer Bedeutung, auch das Nichtgesagte sollte ans Tageslicht gebracht werden, somit liegt es nahe, dass der Surrealismus dieses Thema aufnahm und weiterführen wollte.

„Die progressive Universalpoesie der Romantik zielt darauf ab, die verschiedenen literarischen und poetischen Gattungen wie etwa Poesie und Prosa, Kunstpoesie und Naturpoesie zu vereinigen und Gegensätze wie Mensch - Natur, Tag - Nacht, Traum - Wirklichkeit zu überwinden.“³³

Charles Baudelaire, welcher von Rimbaud als „erster Seher und wahre Dichter“ bezeichnet wird, gelang es mit seinen Gedichten *Scènes parisiennes* und den *Poèmes en prose* etwas Geheimnisvolles vom Alltagsleben darzustellen, er wollte eine neue Form, entfernt von den traditionellen Regeln des Gedichtes, schaffen.³⁴

Das größte Vorbild der Surrealisten ist, laut Maurice Nadeau, Comte de Lautréamont (eigentlich Isidore Ducasse). Er sprach von einem modernen, subversiven Geist, durch neue Ideen sollte der Mensch eine Verwandlung und eine Befreiung erfahren. Lautréamont erkannte, dass die Poesie und die Sprache Mittel sind, um zu einer neuen Erkenntnis zu gelangen, die Überraschung und die Fantasie seien notwendig, um den Menschen verwandeln zu können. Im Sinne Bretons lehnte er jegliche geistige Arbeit ab, die nach Zweck und Nutzen ausgerichtet ist.³⁵

In der bildenden Kunst spielte für die Surrealisten vor allem Giorgio de Chirico eine entscheidende Rolle. Ohne Zweifel war er für die Maler, wie Lautréamont für die Dichter ein bedeutendes Vorbild. Die Bilder des italienischen Malers kennzeichneten sich dadurch, in dem er nicht zusammengehörige Dinge in einem Raum oder auf einem Platz vereinte, somit war er mit seiner Technik der surrealistischen Kombinatorik vorausgegangen, die später zu einem Hauptmerkmal des Bildes fungieren sollte. De Chirico lag viel daran, dem Unwahrscheinlichen einen Wirklichkeitscharakter zu verleihen, Dinge

³² Vgl. Ebd. S. 41.

³³ Geisel, 2003. S. 94.

³⁴ Vgl. Nadeau, 1986. S. 42.

³⁵ Vgl. Ebd. S. 46f.

durcheinanderzubringen, um die Wahrnehmung der Realität zu irritieren.³⁶ Schon ein Jahrzehnt vor dem Surrealismus war seine Ansicht, dass man „alle Schranken des Menschen sprengen“ müsse, man sollte weder Vernunft noch Logik haben, da man auf diese Weise „dem Traum und dem Geiste des Kindes nahe“³⁷ kommen werde, durch diese Aussage sind die surrealistischen Bezüge unverkennbar.

Der deutsche Maler Max Ernst stellte unter anderem durch seine Bilder, die durch Collagen und Übermalungen gekennzeichnet sind, eine protosurrealistische Kunst dar. Durch seine Gemälde schuf er noch vor der Gründung des Surrealismus eine bildende Kunst, die der Literatur gleichermaßen entgegensetzen ist. Ihm gelang es „die Illusion einer Collage zu schaffen, ohne sie tatsächlich einzusetzen.“³⁸ In seinen Arbeiten wurden die eigenen Erfahrungen entfremdet und zwei unterschiedliche Wirklichkeiten erreicht, dadurch wurde die surrealistische Kunst vorgeformt.

Pablo Picasso erhielt auch großen Zuspruch seitens Bretons, der Grund dafür liegt in dessen Unberechenbarkeit und Eigenständigkeit, weiters setzte sich Picasso in seinen Werken mit dem Leben auseinander, er faszinierte die Surrealisten durch seine Konventionsbrüche und bot eine einzigartige Vielseitigkeit sowohl im motivischen als auch im stilistischen Bereich.

Neben diesen drei genannten Künstlern war es vor allem noch Marcel Duchamp, welcher von den Surrealisten geschätzt wurde. Er gilt als Erfinder der *Ready-mades*, in Europa war Breton der erste der über diese berichtete und gab einen Überblick über die Werke Duchamps, welcher bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht existierte. Breton schreibt in *Der Surrealismus und die Malerei* über die einzigartige Stellung Duchamps und dass „noch nie bei einem Menschen aus einer so bewussten Absicht zur Verneinung eine so tiefe Originalität hervorgegangen“³⁹ sei. Wie seine *Ready-mades* zeigten, war für Duchamp bereits die Auswahl eines Gegenstandes ein künstlerisches Werk, das Konzept entspricht dem *Objet trouvé*, welches in die surrealistische Kunst aufgenommen wurde. Somit stellte Duchamp den vorherrschenden Kunstbegriff in Frage und galt für die Surrealisten als ein Vorläufer in der bildenden Kunst.

³⁶ Vgl. Schneede, 2006. S. 38.

³⁷ De Chirico. zit. n. Schneede, 2006. S. 38.

³⁸ Aragon. zit. n. Schneede, 2006. S. 36-37.

³⁹ Ebd. S. 47.

2.2.3. Der psychoanalytische Aspekt und der Einfluss der Psychoanalyse

André Breton studierte Medizin, bevor er sich schließlich ganz der Literatur zuwandte. Während seiner Zeit als Student beschäftigte er sich eingehend mit den Bereichen der Psychologie und der Psychiatrie, er setzte sich außerdem mit Texten von Pierre Janet und Jean-Martin Charcot, den Lehrern Freuds, auseinander.⁴⁰

Die Psychoanalyse wurde in den 90er Jahren des 19. Jahrhunderts von Sigmund Freud entwickelt und die Surrealisten schienen großen Gefallen daran zu haben, wenn man die Interessensgebiete und ihre Auffassung von Kunst in Betracht zieht. Phantasien, Träume, Bilder, Erinnerungen und das Unterbewusstsein fungieren als die Hauptbestandteile der Arbeit der Psychoanalyse, die Surrealisten legten ihre Aufmerksamkeit gleichsam auf diese Dinge. Der Unterschied der Psychoanalyse im Gegensatz zur traditionellen Psychologie liegt darin, dass sie auf der Annahme des Unbewussten beruht, „von dessen Dynamik bewusste Prozesse gesteuert werden können.“⁴¹ Das wesentliche Charakteristikum der psychoanalytischen Therapie bezieht sich darauf, „den Zeichencode des Unbewussten in den Zeichencode des Bewusstseins zu übersetzen und jenen den Patienten im Verlauf der Analyse zugänglich zu machen.“⁴² Durch die verschiedenen Schritte der Analyse wird der Zugang zu verdrängten Triebregungen hergestellt, diese können auch in verschlüsselter Kodierung in Form von Träumen und Phantasien auftreten, auch diese Bilder und Zeichen des Unbewussten sollten Erkenntnis bringen und in das Bewusstsein des Ichs hervorgeholt werden.⁴³ Durch die Therapie sollen die Patienten dazu befähigt werden, ihre innere Realität, die sogenannten Triebansprüche, „mit den Ansprüchen der äußeren Realität vermitteln zu können.“⁴⁴ In diesem Zusammenhang sind Verbindungen zur Psychoanalyse und der surrealistischen Praxis und in weiterer Folge der Kunst des Surrealismus festzustellen, da diese durch „die Bilder- und Wunschwelten aus der anderen Realität des Verdrängten, Verbotenen und Bedrohlichen in ihrem eigenen Code anschaulich zu machen,“⁴⁵ gekennzeichnet sind.

Somit liegt es nahe, dass sich Breton und seine Kollegen auf Sigmund Freud und in weiterer Folge auf die Psychoanalyse beriefen und diesen Einfluss auf ihr Schaffen ausübte. Freud hatte durch seine entwickelten Methoden das Bild vom Menschen wesentlich erweitert, indem er „unbewusste Geisteszustände und ihre Manifestationen in Träumen“ eine große Bedeutung

⁴⁰ Vgl. Geisel, 2003. S. 93.

⁴¹ Tewes, Uwe; Wildgrube, Klaus (Hrsg.): Psychologie-Lexikon. - München; Wien: Oldenbourg, 1992. S. 285.

⁴² Schweppenhäuser, Gerhard: Ästhetik. Philosophische Grundlagen und Schlüsselbegriffe. - Frankfurt am Main: Campus, 2007. S. 180.

⁴³ Vgl. Ebd. S. 180.

⁴⁴ Ebd. S. 180.

⁴⁵ Ebd. S. 180f.

zusprach, auch der surrealistische Glaube an eine höhere Wirklichkeit stellt eine große Verbindung zu Freud dar.

2.3. Die Hinwendung zur Kunst

2.3.1. Schlüsselbegriffe und Hauptinteressen

„Der Begriff der Surrealität hat sich weiterentwickelt, aber seine verschiedenen Bedeutungen laufen in einem Zentralthema zusammen: die Verwirklichung des vollkommenen Menschen.“⁴⁶

Wie schon angedeutet bezog sich das surrealistische Denken nicht nur auf das Gebiet der Kunst, sondern ging weit darüber hinaus. Der Surrealismus strebt nicht danach eine künstlerische Schule zu sein, sondern definiert sich als einen Geisteszustand, Kunst und Leben sind nicht getrennt voneinander, die beiden Bereiche sollen eine Einheit bilden, die Kunst soll in der „Lebenspraxis“ aufgehen.⁴⁷ Im Vordergrund standen neben der Imagination der Wahnsinn, die Halluzination, das Unbewusste, das Wunderbare und der Traum. Die Surrealität sollte nicht als Gegenstück und losgelöst von der Realität verstanden werden, sondern vielmehr in dieser mit tiefgründigen Vorstellungen entstehen. Breton äußert sich im *surrealistischen Manifest* mit einer klaren Aussage zu seiner Auffassung von einer neuen Über-Wirklichkeit:

„Ich glaube an die künftige Auflösung dieser scheinbar so gegensätzlichen Zustände von Traum und Wirklichkeit in einer Art absoluter Realität, wenn man so sagen kann: *Surrealität*.“⁴⁸

Aus dieser Vorstellung ergab sich zwangsläufig die Absicht, die „grundsätzliche Unterscheidung von Innen- und Außenwelt“ aufzuheben. Es galt die Gegensätze wie Wahrnehmung und Vorstellung, Vernunft und Wahnsinn, Vergangenheit und Zukunft, Realität und Traum und Objektives und Subjektives nicht mehr als solche anzusehen, sondern diese sollten in einer neuen Surrealität miteinander verbunden werden.⁴⁹

⁴⁶ Duplessis, Yves: Der Surrealismus. - Hamburg: Hoepfner, 190. S. 7.

⁴⁷ Vgl. Fassbinder-Davidowicz, 2000. S. 36.

⁴⁸ Breton, 1968. S. 18.

⁴⁹ Vgl. Schneede, 2006. S. 53.

Lautréamont prägte mit seinem Satz, „Schön wie das zufällige Zusammentreffen einer Nähmaschine und eines Regenschirms auf einem Seziertisch“⁵⁰ die Notwendigkeit für das „Wunderbare“, welches für die Surrealisten als neue Antriebskraft im Kampf gegen die vorherrschende Logik, Kunst und falsche Moral essentiell wurde.

„Das Wunderbare war für die Surrealisten eine Seite des Wirklichen, besser: es erweitere die Wahrnehmung des unzugänglichen Wirklichen um das Imaginäre, Überraschende, Fremde. Das Wunderbare gebe dem Wirklichen erst jenen vollständigen Sinn, auf den sie, die Surrealisten, hinauswollten.“⁵¹

Ein neues Charakteristikum für die Kunst wurde geschaffen, doch um das „Wunderbare“ zu erreichen, war eine außergewöhnliche Entfremdung notwendig, auf diese wird später noch eingegangen. Die Surrealität ist auf der Erfahrbarkeit des „Wunderbaren“ gegründet, das „Begehren“ anderer, nicht vorherrschender Verhältnisse, liefert den Schlüssel für diese Erfahrung. Ein weiterer essentieller Schlüsselbegriff wurde für die Surrealisten die „konvulsivische Schönheit“. Sie ist die Erscheinung einer neuen Schönheit, die sich durch die Intensität der vereinigenden Gegensätze und das Unerwartete ergibt.

Der surrealistische Kunstbegriff richtete sich weitgehend gegen den Begriff der Form, ihrer Ansicht nach konnte man sogar Werke schaffen, die gänzlich ohne jegliche Form auskommen. Der Surrealismus zeichnet sich durch eine enorme Stilvielfalt und eine Offenheit für alle künstlerischen Gattungen, auch für neue wie zum Beispiel den Film, aus. Es kann sogar von einer Stillosigkeit ausgegangen werden, die als Prinzip der surrealistischen Kunst geltend gemacht werden kann. Der traditionellen schöpferischen Arbeit wurde die Spontanität entgegengesetzt. Das surrealistische Werk sollte sich nicht durch ein durchdachtes und überarbeitetes Schema darstellen, sondern durch Inspiration und Zufall entstehen. Für ihre Auffassung vom Künstlersein bedarf es nicht unbedingt an Talent, noch weniger musste man ihrer Ansicht nach ein Genie sein, um Werke schaffen zu können. „Weder auf handwerkliches Können noch auf Talent zum Schreiben oder Zeichnen wurde Wert gelegt, ja gerade das Ungelenke wurde bejubelt.“⁵² Vielmehr ging es ihnen darum, die Dinge aus dem Unterbewusstsein, die in jedem Menschen vorhanden sind, an die Oberfläche zu bringen und somit zur Darstellung gebracht werden. Durch diese Vorstellungen musste die Kunst, sowohl in der literarischen als auch in der bildnerischen, durch neue Verfahren und Techniken von Grund auf erneuert werden. Angelehnt an bereits erwähnte Vorbilder und historische

⁵⁰ Ebd. S. 48.

⁵¹ Ebd. S. 48.

⁵² Ebd. S. 26.

Vorläufer kristallisierten sich künstlerische Vorgangsweisen der surrealistischen Gruppe heraus. Die nachfolgenden Beispiele sollen einen Überblick über die Anfänge eines neuen geistigen und künstlerischen Schaffens darstellen.

2.3.2. Künstlerische Verfahren und Techniken der Surrealisten

Die „automatische“ Niederschrift – Écriture automatique

Ein erstes Herantasten an das Unterbewusstsein fand durch die „automatische“ Niederschrift statt. 1922 wurde der „psychische Automatismus“ nach dem Bestreben Bretons praktiziert und rückte in den Mittelpunkt der surrealistischen Aktivitäten. Das Ziel dieser Methode lag darin, im Kollektiv geistesabwesend zu reden, zu schreiben und zu zeichnen, indem sich die ausführenden Personen in einem Trancezustand befanden. Um in diesen Zustand zu kommen, versammelte man sich schweigend in einem dunklen Raum, so wie es auch bei Séancen (Sitzungen verschiedener Art) üblich ist, weiters versetzen sich die Ausführenden auch in einen hypnotischen Schlafzustand. Dadurch war das Bewusstsein ausgeschaltet und die Personen konnten nun ihren unkontrollierten Gedanken freien Lauf lassen. Durch diese Technik sollten Bilder aus dem Verborgenen und Verdrängten ans Tageslicht gebracht werden. Es ging den Surrealisten nicht um die Qualität der Texte oder um das Ergebnis der durch das automatische Schreiben entstandener Texte, sondern um den Zustand, in welchem sie sich während des Automatismus befanden. Aragon beschreibt ihre Erfahrungen mit folgenden Worten:

„Am meisten verblüfft sie, dass sie da mit einem Male eine Kraft in sich entdecken, von der sie bis dahin überhaupt nichts wussten, die sie in einem Zustand schwebender Leichtigkeit versetzt, ihr Denken von allen Fesseln freimacht, bildhafte Vorstellungen von ungeahnter Wunderlichkeit in ihnen aufsteigen lässt und ihren Niederschriften etwas geradezu Übernatürliches verweist...“⁵³

Um über das Innere oder über einen Traum berichten zu können, benötigt man unterschiedliche Erzähltempi. Diese Tempi wurden bewusst angesetzt, „um so experimentell den Strom der Formulierungen zu beschleunigen und mit dem größtmöglichen Tempo die Spontaneität des inneren Ausdrucks zu erhöhen.“⁵⁴ Breton und Soupault hatten sich zuvor schon auf das Experiment der automatischen Niederschrift eingelassen, daraus entstanden *Les Champs magnétiques/Die magnetischen Felder*. Breton bezeichnet dies im *surrealistischen*

⁵³ Aragon, Luis: Une vague des rêves. zit. n. Nadeau, 1986. S. 53.

⁵⁴ Schneede, 2006. 24.

Manifest als das erste rein surrealistische Werk, „welches sich vor allem durch einen hohen Grad von unmittelbarer Absurdität auszeichne.“⁵⁵ Es gilt außerdem eindeutig als ein experimentelles Ergebnis und nicht als ein Produkt avantgardistischer Literatur. Die *écriture automatique* stellt für ihn zugleich eine literarische Technik und ein Mittel zur Befreiung des Menschen dar.

„Die Besonderheit der *écriture automatique* besteht vor allem darin, den Zugriff der kritischen Instanzen zu lockern, d. h. den Schreiber dazu zu veranlassen, auch das niederzuschreiben, was sonst einer, sei es stilistischen, sei es moralischen Zensur anheimfallen würde. Diese Grundintention kann jedoch mit sehr verschiedenen Voreinstellungen verbunden werden, und das Resultat hängt selbstverständlich wesentlich von diesem ab.“⁵⁶

Diese Art der automatischen Niederschrift stammte jedoch nicht von Breton selbst, vermutlich inspirierte ihn eine Dissertation über *L'Automatisme psychologique* von Pierre Janet, mit welcher er während der Zeit als medizinischer Assistent in Berührung kam. Breton hatte von Janet das Schreiben ohne Bewusstseinskontrolle kennengelernt, welches zum Beispiel bei Geisteskranken „dem Unbewussten einen direkten Niederschlag erlaube.“⁵⁷ Auch die Auseinandersetzung mit den Texten von Sigmund Freud dürften Breton zu dieser Methode geführt haben, um an Bilder zu gelangen, die in Abwesenheit des Bewusstseins entstehen.

Der Unterschied von den automatischen Niederschriften und anderen Texten ist Folgender: sie „folgen keinem Konzept, sie haben keinen Gegenstand, sie selbst sind der Gegenstand; sie lassen die vertrauten Beziehungen zwischen Wort und Bedeutung außer Acht, die Wörter gehen mit anderen Wörtern fremde, überraschende Beziehungen ein.“⁵⁸

Durch diese neue Technik gelang es ihnen, Bilder aus dem Unbewussten hervorzuholen, die angeblich noch nie dagewesen waren, die Inspiration und Bilder werden zu Zentralthemen in der surrealistischen Praxis.

Der Automatismus

Der Automatismus ist wie für die automatische Niederschrift in der Literatur, als Verfahren in der bildenden Kunst zu verstehen. Die Maler Miró und Masson benutzten diese Technik um

⁵⁵ Breton, 1968. S. 25.

⁵⁶ Bürger, 1996. S. 148.

⁵⁷ Schneede, 2006. S. 25.

⁵⁸ Ebd. S. 23-24.

diese Inspiration für ihre Leinwand zu gewinnen. Demnach wurde ohne logische Kontrolle des Verstandes, aus dem Unterbewusstsein „automatisch“ etwas auf das Bild gemalt, es sollte für den Betrachter ein Freiraum für seine eigene Imagination geschaffen werden.

Cadavre exquis

Bei der *Cadavre exquis* handelt es sich erneut um ein kollektives Verfahren, welches als ein Spiel mit gefaltetem Papier zu benennen ist. Jeder Teilnehmer, der an diesem mitwirkte, bildete einen Satz oder konstruierte eine Zeichnung, ohne zu wissen, was die Anderen anfertigten. Das Resultat waren Ungereimtheiten und unfreiwillige Bilder, die in keinem logischen Zusammenhang zueinander standen. Diese alte Spielpraxis ist als eine Art Faltmontage zu verzeichnen, es handelt sich bei dieser Methode um eine äußerst kunstlose, dadurch schien sie für die Surrealisten als besonders reizvoll. Durch die *Cadavre exquis* wurde - laut Breton - die metaphorische Begabung des Geistes in eine völlige Freiheit versetzt, wobei sich die daraus ergebende Metamorphose als grundlegende Bildmethode der surrealistischen Kunst erweisen wird.⁵⁹

Den verschiedenen Praktiken ist eines gemeinsam, nicht die Endergebnisse der Techniken stehen im Mittelpunkt, sondern die Art und Weise, also die Performance selbst ist das primäre Ziel. Die Surrealisten wollten mit den Automatismen durch „eine ungewohnte Betrachtung bzw. Zusammenstellung der Wirklichkeit eine neue Überwirklichkeit“⁶⁰ schaffen. Es ist hierbei festzustellen, dass „spielerischer Unsinn und konstituierender Sinn“,⁶¹ welche als Gegenstück der vorherrschenden Realität anzusehen sind, in diesem Moment als gleichberechtigt betrachtet werden.⁶²

2.3.3. Das surrealistische Bild

„Dieses Laster namens Surrealismus ist der zügellose, leidenschaftliche Gebrauch des Rauschgifts Bild oder vielmehr das Verfahren der unkontrollierten Hervorrufung des Bildes um seiner selbst willen und um der unvorhersehbaren Störung und Verwandlung willen, die es im Bereich der Vorstellung nach sich zieht; denn jedes Bild zwingt einen jedes Mal, das ganze Universum zu revidieren.“⁶³

⁵⁹ Vgl. Ebd. S. 29-31.

⁶⁰ Geisel, 2003. S. 97.

⁶¹ Ebd. S. 97.

⁶² Vgl. Ebd. S. 97.

⁶³ Aragon, Luis: Der Pariser Bauer. - Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1996. S. 75.

Wie aus den Worten Aragons hervorgeht, drehte sich schlussendlich alles um das surrealistische Bild, um das sprachliche und visuelle – man möge sagen um das „umwälzende“ Bild.⁶⁴ Doch von welchen Hauptmerkmalen ist hier auszugehen, wenn kein einheitlicher, gemeinsamer surrealistischer Stil existiert? Die surrealistische Kunst begann im Bereich der Literatur und weitete sich schlussendlich auch auf die bildende Kunst, auf Objekte, auf die Fotografie und auf den Film aus, wobei sich das Denken in Bildern durch alle Bereiche des surrealistischen Schaffens zieht. Aragon zufolge sollte das Bild als Wirkkraft von unvorhergesehen Umwälzungen und Metamorphosen dienen, Antonin Artaud geht noch weiter indem er das Bild mit Erkenntnis gleichsetzt. Das surrealistische Bild ist veranschaulichte Imagination und dient als Ausgangspunkt für jedes künstlerische Schaffen. Das Bild besitzt den Charakter von etwas Halluzinatorischem und einen besonders hohen Grad an Widersprüchlichkeit, weiters sollten beim Betrachter Gefühle freigesetzt, der Verstand verwirrt und die Wahrnehmung der Realität irritiert werden.⁶⁵

Breton vertritt in seinem *Ersten surrealistischen Manifest* die Meinung, „dass das stärkste Bild von einem höchsten Grad an Willkür gekennzeichnet ist, und für das man am längsten braucht, um es in die Alltagssprache zu übersetzen.“⁶⁶

Das Imaginäre und das Sichtbare, der Traum und die Wirklichkeit sollten im surrealistischen Bild zu einer Überrealität ineinander verschmelzen. Die Surrealisten schlugen neue Wege ein, um die vorherrschende Malerei zu umgehen und praktizierten ihre eigenen Techniken und Verfahren um das Bild zu erneuern. Den Surrealisten ging es nicht nur um das äußere Bild, sondern auch um die inneren Bilder. Max Ernst berief sich hier auf Caspar David Friedrich:

„Schließe dein leibliches Auge, damit du mit dem geistigen Auge zuerst siehest dein Bild. Dann fördere zutage, was du im Dunkeln gesehen, dass es zurückwirke auf andere von außen nach innen.“⁶⁷

Für Max Ernst war es der bewusste Blick nach innen, welcher die Imagination fördert und neue Bilder erzeugt, während Breton für die entstandenen Bilder im Traum und im Schlaf bei geschlossenen Augen plädierte.

Nach diesen Anhaltspunkten kann von drei wichtigen Bildmethoden ausgegangen werden: die erste ist die *Kombinatorik*, aus dieser ergibt sich die *Metamorphose*, für beide notwendig ist die *Entfremdung*, welche als dritte Methode genannt wird. Im Folgenden möchte ich einen

⁶⁴ Schneede, 2006. S. 139.

⁶⁵ Vgl. Ebd. S. 139ff.

⁶⁶ Breton, 1968. S. 36.

⁶⁷ Schneede, 2006. S.153.

Überblick über diese geben, vorerst wurden die Bildmethoden in der bildenden Kunst angewendet, bis sie schlussendlich auch im surrealistischen Film unverzichtbar waren.

2.3.3.1. Die wichtigsten Bildmethoden

Entfremdung

Die Entfremdung (*dépaysement*) gilt als ein grundlegendes Prinzip der surrealistischen Kunst, sei es in der Dichtung, in der Malerei, in der Fotografie oder auch beim Film. Die Entfremdung schafft eine bewusste Distanz zum Wirklichen, in diesem Zusammenhang soll die Erfahrung für das Wunderbare geschaffen werden.⁶⁸ Bei der Entfremdung handelt es sich um das „Herausheben der Wesen, Objekte und Wörter aus ihrem Kontext,“⁶⁹ die Gegenstände müssen aus dem ursprünglichen Kontext herausgerissen werden, damit neue Bezüge hergestellt, und sie somit in ein anderes Licht gerückt werden können. Sie gilt als Voraussetzung für die Kombinatorik und die Metamorphose, welche weitere surrealistische Methoden darstellen. „Durch künstlerische Maßnahmen wie die Kombinatorik oder die Metamorphose wurde die Realität von den Surrealisten systematisch einer Entfremdung unterzogen.“⁷⁰ Für Breton stellt die Entfremdung die „Hauptfunktion aller Surrealität“ dar, sie durchzieht sich durch die gesamte surrealistische Bildproduktion, ohne ihr können der Schock und das Plötzliche erst gar nicht entstehen.

Kombinatorik

Die Kombinatorik gilt sowohl für surrealistische Objekte als auch für den surrealistischen Film als ein grundlegendes Prinzip. Aus ihrer Beobachtung stellten die Surrealisten fest, dass bei zwei oder mehr „wesensfremden Elementen auf einem ihnen wesensfremden Plan die stärksten poetischen Zündungen provoziert“⁷¹ werden. Dieses Prinzip, die Vereinigung von Gegensätzen, stammte nicht von den Surrealisten, viele Künstler und Literaten – zurückreichend bis ins 13. Jahrhundert, hatten dies schon für ihre Arbeit entdeckt, um an überraschende Ergebnisse zu kommen. Die Surrealisten nutzten diese Methode bewusst, um an das Unterbewusstsein heranzukommen, es wurde für sie ein „grundlegendes, exzessiv

⁶⁸ Vgl. Ebd. S. 48.

⁶⁹ Ebd. S. 142.

⁷⁰ Ebd. S. 144.

⁷¹ Ebd. S. 142.

eingesetztes Verfahren.“⁷² Bei der Kombinatorik gibt es einen Zusammenstoß oder ein Zusammentreffen zweier entfernter Wirklichkeitselemente, die nicht im Kontext zueinander stehen. Das Aufeinandertreffen der fremden Objekte stellt noch nicht das surrealistische Bild dar, „vielmehr zündet das Überraschende des Zusammentreffens den Funken im Kopf des Lesers oder Betrachters, und in ihm blitzt nun das surrealistische, das neue, das fremde Bild auf, ja es dringt unerwartet, unwillentlich auf ihn ein.“⁷³ Durch das unerwartete Aufeinandertreffen dieser Dinge, wird etwas „Plötzliches“ hervorgerufen, „auf diese Plötzlichkeit des Schreckens und der Erleuchtung sind die Bilder des Surrealismus angelegt.“⁷⁴

Der deutsche Maler Max Ernst hatte bereits bei seinen protosurrealistischen Bildern mit dieser Bildmethode gearbeitet und griff damit auf eine Formulierung von Pierre Reverdy, wie auch später Breton, zurück. Bei Reverdy ist die Kombinatorik:

„Die systematische Ausbeutung des zufälligen oder künstlich provozierten Zusammentreffens von zwei oder mehr wesensfremden Realitäten auf einer augenscheinlich dazu geeigneten Ebene – und der Funke Poesie, welcher bei dieser Annäherung dieser Realitäten überspringt.“⁷⁵

Somit war durch den deutschen Maler die surrealistische Bildmethode bereits vorformuliert worden. Auch der Maler René Magritte arbeitete mit der Kombinatorik und ging noch weiter über die protosurrealistischen Bilder von Ernst hinaus, indem er zwei Elemente, die zwar nicht zusammenpassen – jedoch auf eine verborgene Weise in Beziehung zueinander stehen, in seinen Bildern vereinte. In seinem Werk *Die durchbohrte Zeit* ist eine Lokomotive mit Dampf, in einem Kamin eines geschlossen Raums, platziert. Seinem Bild zufolge kann der Dampf des Zuges nur über den Rauchabzug des Kamins nach außen transportiert werden, dies stellt den versteckten Bezug der nicht zusammengehörigen Motive dar.⁷⁶

Metamorphose

Wie bei der zuvor erwähnten Kombinatorik, bildet auch die Entfremdung für die Metamorphose den Ausgangspunkt. Im Wesentlichen handelt es sich bei der Metamorphose um eine Sonderform der Kombinatorik, es findet ein Übergang von einem Gegenstand zu

⁷² Ebd. S. 142.

⁷³ Ebd. S. 143.

⁷⁴ Ebd. S. 143.

⁷⁵ Reverdy, Pierre. zit. n. Schneede, 2006. S. 37.

⁷⁶ Vgl. Schneede, 2006. S. 117.

einem anderen, welche nicht in Verbindung zueinander stehen, statt. Durch die Metamorphose verwandelt sich ein Gegenstand in einen anderen. Es sollte die vorgegebene Realität überwunden und durch die Fähigkeit der Imagination Neues geschaffen werden. Max Ernst schreibt über die Metamorphose 1934 folgende Begründung:

„Die Freude an jeder gelungenen Metamorphose entspricht nicht einem elenden ästhetischen Distractionstrieb, sondern dem uralten vitalen Bedürfnis des Intellekts nach Befreiung aus dem trügerischen und langweiligen Paradies der fixen Erinnerungen und nach Erforschung eines neuen, ungleich weiteren Erfahrungsgebiets, in welchem die Grenzen zwischen der sogenannten Innenwelt und der Außenwelt...sich mehr und mehr verwischen und wahrscheinlich eines Tages...völlig verschwinden werden.“⁷⁷

Durch die Metamorphose sollen die rationalen Grenzen durch die Kraft der Imagination aufgelöst werden, um so neue Bilder entstehen zu lassen. Infolgedessen sollte durch die Metamorphose der Übergang vom Bekannten ins Unbekannte und vom Bewusstsein ins Unbewusstsein ermöglicht werden. Durch die Verschmelzung und die Aufhebung der Trennlinie zwischen zwei wesensfremden Objekten entsteht ein neues Bild, Traum und Wirklichkeit fließen somit in einem neuen Bild zu einem neuen Ganzen ineinander. Es findet ein Übergang zwischen Traum und Wirklichkeit in einem neuen Bild statt.

Schon bei den *Cadavre exquis* spielte die Metamorphose eine bedeutende Rolle, da hier schon ursprünglich nicht Zusammengehöriges miteinander verbunden wurde.

In Werken von Magritte sind solche Metamorphosen deutlich erkennbar: *Das rote Modell* zeigt zwei Stiefel, die sich in Füße verwandeln, um ein Beispiel zu nennen. Für Max Ernst war die Metamorphose ebenfalls ein grundlegendes Bildverfahren, seine Vorliebe für eine Überführung von Wesen in ein Anderes und vielleicht auch noch in ein Weiteres, ist unverkennbar. In seinem Werk *Der Triumph der Liebe* (1937) finden sich neben Unwesen und düsteren Gestalten grauenhafte Metamorphosen.⁷⁸

⁷⁷ Ebd. S. 144.

⁷⁸ Vgl. Ebd. S. 102-103.

3. Die „surrealen“ Elemente

In diesem Kapitel werden die für den Surrealismus zentralen Begriffe wie das Unterbewusstsein, der Traum, die Imagination, die Phantasie, Drogen und der Rauschzustand näher beleuchtet werden. Diese Elemente stellen für die Surrealisten die Grundsteine für ein neues Schaffen dar, auch in meinem gewählten Filmbeispiel, welches surrealistische Züge aufweist, sind diese von zentraler Bedeutung. In Hinblick auf die nachstehende Filmanalyse sollen die genannten „überwirklichen“ Elemente und Zustände, welche jenseits von kontrollierter Logik gegründet sind, als theoretische Werkzeuge fungieren.

3.1. Das Unbewusste

Das Unbewusste gilt als die Gesamtheit aller nicht bewussten psychischen Abläufe im Inneren des Menschen. Der Begriff stammt ursprünglich aus der Psychoanalyse, welche Sigmund Freud durch seine durchgeführten Studien entwickelte und somit als Begründer gilt. Im Gegensatz dazu wird das Bewusstsein in der Psychologie folgendermaßen definiert:

„Nach der neuropsychologischen Theorie ist Bewusstsein der Zusammenschluss einer Reihe von bewußtseinsbildenden, erworbenen Erfahrungssystemen, zu denen u. a. gehören: Wachheitssystem, Körperrepräsentanz, Raum- und Zeitwahrnehmung, intentionale Subjekt-Objekttrennung, Erinnerungen. Diese Systeme werden zusammengeschlossen und ergeben so den mehr oder weniger hoch konzentrierten Zustand der Bewusstheit.“⁷⁹

Ein wesentlicher Teil eines jeden Menschen spielt sich im Unterbewusstsein ab, nur ein geringer Teil der seelischen Vorgänge dringt ins Bewusstsein vor. Im Unterbewusstsein sind unter anderem verdrängte Gefühle, Wünsche, Sehnsüchte und Ängste gespeichert, die nur bedingt an die Oberfläche, sprich ins Bewusstsein gelangen, wenn dies durch bestimmte Techniken erfolgt. Ein Mensch wird in seinen Aktivitäten von Motiven geleitet, die ihm selbstreflektierend in seinem Bewusstsein nicht zugänglich sind. Die verdrängten oder auch unterdrückten Gefühle eines jeden Individuums befinden sich im Unterbewusstsein, jedoch werden die Handlungen und Verhaltensweisen eines jeden Menschen durch diese beeinflusst. Freud hatte die Erkenntnis, dass im Menschen eine Trennung oder ein Zensor zwischen dem Bewusstsein und dem Unbewussten herrscht, welcher zum Schutz eines Menschen diene. Er

⁷⁹ Benesch, Hellmuth: Dtv-Atlas Psychologie, Band 2. - München: Dtv, 1995. S. 473.

unterschied weiters zwischen dem Vorbewussten und dem Unbewussten. Die Inhalte des Unbewussten sind oft nicht angenehm, da es sich um Impulse und Vorstellungen handelt, „die unserem Wachdenken unzumutbar, anstößig, irritierend, infantil und verboten erscheinen.“⁸⁰ Sigmund Freud ging in seiner Theorie von einer „dreikategorialen Unterteilung des Bewusstseinskontinuums aus.“⁸¹ Er teilte die drei Bereiche in das Bewusstsein, das Vorbewusste und das Unbewusste. Demnach sind alle seelischen Inhalte unbewusst, die trotz willentlicher Anstrengung nicht bewusst gemacht werden können. Im Gegensatz dazu werden als vorbewusst Inhalte bezeichnet, die momentan nicht im Bewusstsein vorhanden sind, die aber jederzeit bewusst gemacht werden können. Freud unterscheidet ausgehend von dieser Dreiteilung des Weiteren zwei Systeme, das erste ist das Bewusstsein und das zweite das Unbewusstsein. Dieses Modell, welches als topographisches Seelenmodell bezeichnet wird, wurde dann (1923) von Freud durch das strukturelle Modell ersetzt. Dieser neue seelische Apparat beinhaltet Instanzen, nämlich das sogenannte „Es“, „Ich“ und das „Über-Ich“. Der Unterschied liegt darin, dass die Bewusstseinsdimension nun nicht mehr als Unterscheidungskriterium für diese Instanzen dient. Demnach kann man annehmen, dass die Inhalte des „Es“ überwiegend dem Unbewussten zugeordnet werden können, allerdings können auch Bereiche des „Ich“ und des „Über-Ich“ unbewusst sein.⁸² Der Psychologe Carl Gustav Jung beschäftigte sich auch intensiv mit dem Mysterium des Unbewussten und geht im Gegensatz zu Freud von einer tieferen Schicht des Unbewussten aus, welche er das „kollektive“ Unbewusste bezeichnet. Dieses meint bei Jung das Unbewusste, das nicht individueller, sondern allgemeiner Natur zu verstehen ist. In diesem sind im Gegensatz zur persönlichen Psyche, Inhalte und Verhaltensweisen gespeichert, die bei allen Individuen vorhanden sind, und für alle Menschen eine allgemeine seelische Grundlage darstellt, die von übernatürlicher Natur ist. Er geht davon aus, dass es sich beim „kollektiven“ Unbewussten um archetypische Inhalte handelt, die sich seit der menschlichen Entwicklung gebildet haben, aber nicht bewusst sind.⁸³

Die Surrealisten machten es sich zur Aufgabe, die Dinge aus dem Unbewussten hervorzuholen und deren Inhalte auf künstlerische Weise, sei es in der Literatur, Malerei, Fotografie oder im Film, darzustellen. Die Dinge, die durch die Gesellschaft oder erlernte Wertvorstellungen ins Verborgene geraten, oder verdrängt worden sind, sollten in den

⁸⁰ Ebd. S. 10.

⁸¹ Tewes; Wildgrube, 1992. S. 418.

⁸² Vgl. Ebd. S. 418.

⁸³ Vgl. Jung, Carl Gustav: Bewusstes und Unbewusstes. Beiträge zur Psychologie. – Frankfurt am Main: Fischer-Büchereien, 1957. S. 11-13.

Vordergrund rücken. Das Unterbewusstsein steht mit einem weiteren „surrealen“ Element, dem Traum eng in Verbindung, da in diesem unbewusste Dinge oft verarbeitet werden.

3.2. Der Traum

Das Phänomen des Traums hat die Menschen schon immer sehr beschäftigt, vor allem die Mystik und die Geheimnisse, die Träume mitbringen, faszinierte die Menschheit. Durch die eindrucksvollen oder auch aufwühlenden Erlebnisse, die ein Mensch im Traum erleben kann, wird die Stimmung des Tages oft beeinflusst. Vor allem die Zweideutigkeit, die Träume aufweisen können, nämlich zum einen die Irrationalität und zum anderen das Unverständene, machen das Thema „Traum“ zu einem Mysterium. Aus diesen Gründen zeigten auch die Surrealisten großes Interesse für den „Traum“ und seine „verschlüsselten“ Botschaften. Das Interesse an diesem Thema gibt es seit der Menschheitsgeschichte, viele Theoretiker haben sich mit dieser Thematik auseinandergesetzt. Bereits im Altertum wurde dem Traum eine magische Bedeutung zugesprochen, man nahm sogar an, dass der Traum eine Stimme Gottes sei oder von übernatürlichen Kräften entstehe, auch Zukunftsvoraussagen wurden ihm ihm gesehen. In den Zeitperioden, in welchen das Denken vom Rationalismus dominiert wurde, beschäftigte man sich nicht mehr mit diesem irrationalen Zustand, welcher einer dunklen Seite des Seelenlebens zugeschrieben wurde, seit dem Beginn der Romantik wurde er wieder aufgegriffen.⁸⁴ Die Romantiker waren in vieler Hinsicht eine Inspiration im Surrealismus, auch das Interesse am Traumzustand trat zu Beginn des 20. Jahrhunderts in den Vordergrund. Dem Traum wird eine besondere Bedeutung seitens der Surrealisten zugesprochen, bereits im *Ersten surrealistischen Manifest* wird diese Thematik von Breton verstärkt aufgegriffen.

„Breton sieht in ihm einen jener Zustände, die von der zweckrationalen Organisation des Daseins zurückgedrängt werden und deren Integration in das Leben des Menschen eine wichtige Forderung ausmacht. Er beruft sich ausdrücklich auf Freud und hebt die Tatsache hervor, dass dessen Entdeckungen der psychologischen Forschung ein neues Gebiet eröffnet haben.“⁸⁵

⁸⁴ Vgl. Kupfer, Alexander: Die künstlichen Paradiese. - Stuttgart (u.a.): Metzler, 1996. S. 133.

⁸⁵ Bürger, 1996. S. 84.

Vor allem die Behauptung Freuds, dass das Visuelle in den Träumen primär ist und das Verbale eher sekundär anzusehen ist, ist in der surrealistischen Kunst von großer Bedeutung, da ebenfalls das Bild den höchsten Stellenwert einnimmt.⁸⁶

Der Traum nimmt unter allen anderen Automatismen im Surrealismus eine Sonderstellung ein, beruhend auf der Tatsache, dass der Mensch mit Träumen so viel Zeit verbringt, welche der Summe aller Wirklichkeitsmomente, den Wachzuständen, entspricht. Breton sieht allein eine dringende Notwendigkeit dem Traum mehr Aufmerksamkeit zu schenken, weil der Mensch ein Drittel seines Lebens schläft und in weiterer Folge träumt, sodass dieser Zustand und alles darin Erlebte in das bewusste Leben integriert werden müsse.⁸⁷ Durch die Überwindung der Gesetze der empirischen Wirklichkeit und die der bürgerlichen Gesellschaft, fühlten sich die Surrealisten vom „Traum“ magnetisch angezogen. Wie schon zuvor erwähnt, war es Breton ein Anliegen, die Grenzen zwischen Realität und Traum aufzuheben, um eine „Surrealität“ zu erzeugen, „der Traum ist demnach eine Möglichkeit, diesen Zustand zu erreichen, da im Traum das Denken nicht willentlich gesteuert wird, die Kontrolle durch das „Über-Ich“ und dessen sozialen Ausprägungen fehlt, das Unbewusste somit unbeeinflusst und unzensiert zum Ausdruck gebracht werden kann.“⁸⁸

3.2.1. Der Traum und seine Wesensbestimmung

Der Traum kann als eine Abfolge mentaler Bilder mit einer narrativen Struktur definiert werden, welche im Schlafzustand als bewusst wahrgenommen wird. Das Erlebte im Traum wird hauptsächlich von innen gesteuert, die Wahrnehmung ist im Schlaf zwar nicht komplett inaktiv, jedoch kann sie kaum noch Einfluss auf das „äußere“ Erleben ausüben. Die Inhalte der Träume sind sehr verschieden, meist werden in ihnen erlebte Situationen, verdrängte Ängste, Erinnerungen oder Wünsche verarbeitet.⁸⁹

Im Schlaf verändert sich das Gehirn im Gegensatz zum Wachzustand in seiner Aktivität und die rationale Kontrolle wird ausgeschaltet. Die wichtigsten Unterschiede beim Übergang vom Wachen in den Schlafzustand sind dadurch gekennzeichnet, dass im Schlaf die Sinneswahrnehmung reduziert wird (indem man die Augen schließt), das offene Verhalten

⁸⁶ Gamwell, Lynn: Die innere Muse. Die Psyche im Jahrhundert der Wissenschaft. - In: Träume 1900 - 2000. Kunst, Wissenschaft und das Unbewusste. Lynn Gamwell. München (u.a.): Prestel, 2000. S. 20.

⁸⁷ Vgl. Geisel, 2003. S. 98.

⁸⁸ Ebd. S. 97.

⁸⁹ Vgl. Friebe, Volker: Innere Bilder. Imaginative Techniken in der Psychotherapie. - Düsseldorf (u.a.): Walter, 2000. S. 58.

eingeschränkt wird, das Bewusstsein sich deutlich verändert indem es ruht, während die Wahrnehmung des Erlebten im Schlaf aktiv bleibt.⁹⁰

Die Entdeckung des paradoxen Schlafes, der sogenannte REM-Schlaf geht auf Aserinsky und Kleitman im Jahre 1953 zurück. Dieser Schlaf ist durch Schlafphasen mit einer raschen Augenbewegung (rapid eye movement) und mit einer eng verbundenen Traumaktivität gekennzeichnet. Jeder Mensch träumt jede Nacht, obwohl im Wachzustand meist nur mehr Bruchstücke des Traumes in Erinnerung bleiben. Bei Traumentzugsexperimenten kam man zu der Erkenntnis, dass dem Traum eine lebensnotwendige Funktion zugesprochen werden kann, und dass das Träumen maßgeblich zum Erhalt geistiger Gesundheit beiträgt.⁹¹

Der Traum besitzt eine enorme Innerlichkeit, die mit einer Informationsverarbeitung gekoppelt ist, insofern liegt es nahe, „im Schlaf insgesamt und im Traum im besonderen eine Beschäftigung mit der inneren Welt zu vermuten, eine Integration des im Wachzustand Erlebten in die bestehende psychische Organisation und Geschichte und eine Veränderung dieser psychischen Struktur unter Einfluss des Erlebten.“⁹²

Die Erlebnisse im Traum kennzeichnen sich durch eine Abfolge bizarrer und sprunghafter Bilder, im Gegensatz zum Wachzustand, wo die wahrgenommenen Ereignisse einer Regelmäßigkeit der physikalischen Welt folgen.⁹³

Der Psychologe Volker Friebe geht bei der Gliederung des Traumes von drei verschiedenen Bausteinen aus: einer davon sind visuelle Halluzinationen, der zweite sind Gefühlsbäder, welche von den vorher genannten Halluzinationen und von den darauffolgenden Verknüpfungen beeinflusst werden und der dritte Baustein sind kognitive Verknüpfungen, die das Vorgegebene in Verbindung bringen, vielleicht auch Zwischenszenen konstruieren und diesem einen Sinn geben. Demnach sind die visuellen Halluzinationen als „Skelett“ und die gedankliche Verknüpfung dazu als „Fleisch“ des Traumes anzusehen.⁹⁴

„Der Traum denkt also vorwiegend in visuellen Bildern, aber doch nicht ausschließlich. Er arbeitet auch mit Gehörsbildern und in geringerem Ausmaße mit den Eindrücken der anderen Sinne. Vieles wird auch im Traum einfach gedacht oder vorgestellt (wahrscheinlich also durch Wortvorstellungsreste vertreten), ganz wie sonst im Wachen. Charakteristisch für den Traum sind aber doch nur jene Inhaltselemente, welche sich wie Bilder verhalten, d. h. den Wahrnehmungen ähnlicher sind als den Erinnerungsvorstellungen.“⁹⁵

⁹⁰ Vgl. Ebd. S. 58.

⁹¹ Vgl. Freud, Sigmund: Über den Traum. - Frankfurt am Main: Fischer, 2005. S. 10.

⁹² Friebe, 2000. S. 58.

⁹³ Vgl. Ebd. S. 59.

⁹⁴ Vgl. Ebd. S. 61.

⁹⁵ Gamwell, 2000. S. 22.

Die Art des Traumes, ob er als ein Alptraum oder ein erlebtes Glück empfunden wird, hängt von der Stimmung, den Tageserlebnissen und den Gefühlen, welche auch im Traum durch die vorgegebenen automatischen Bilder ausgelöst wurden, ab.

Da die Kontrollfunktion während des Schlafes nicht vorhanden ist, weist der Inhalt des Traumes eine Sprunghaftigkeit, bildhafte Eindrücke und eine fehlende Rationalität auf.⁹⁶ Zusammenfassend gilt zu sagen, dass Träumen „eine dramatische Symbolerzählung im Schlafzustand“⁹⁷ darstellt, welche durch das unbewusste Denken ins Bild gesetzt wird.

3.2.2. Die Traum(be)deutung nach Sigmund Freud

Seit Beginn des 20. Jahrhunderts gewinnt der Traum, vor allem in der Psychoanalyse, zunehmend an Bedeutung. Sigmund Freud war der Erste, der sich sowohl auf wissenschaftlicher als auch auf psychologischer Ebene mit dem Traum auseinandersetzte. Seine Studien fasste er mit seinem Buch *Die Traumdeutung* (1900) zusammen. Für ihn persönlich stellt dieses Werk den wichtigsten Beitrag für die Psychoanalyse und zur Psychologie dar. Über die Traumdeutung gelang es ihm in die Tiefe des unbewussten Seelenlebens vorzudringen und dadurch sieht er den Traum als eine „eigene psychische Leistung des Träumer“⁹⁸ an. Die Traumdeutung war für Freud der „Königsweg“ und der Schlüssel zum Unterbewusstsein. Er legt mit seiner Traumanalyse einen Grundstein einer bis in die Gegenwart existierenden Traumforschung.⁹⁹

Freud war der Meinung, dass der Traum nicht bloß mit physiologischen Erklärungsversuchen zu begründen sei, noch weniger wollte er sich mit einem primitiven Aberglauben zufrieden geben. Er betrieb jahrelange Forschungen, auch an seinen eigenen Träumen und kam zu dem Ergebnis, dass „der Traum einen psychologischen Sinn hat (etwas Wesentliches über den Seelenzustand des Träumer aussagt), einen formalen Aufbau, eine Struktur mit gewissen Gesetzmäßigkeiten aufweist und ihm eine psychohygienische Funktion zukommt.“¹⁰⁰ Für ihn stand die Auseinandersetzung mit dem Inhalt des Traumes und deren Deutung im Vordergrund, da die Träume dem Wachzustand fremd gegenüberstehen. Auch die Herkunft der Träume ist dem Menschen nicht bewusst. Der Traum hat seinen Ursprung im inneren Seelenleben, während die Traumbilder aus dem Wachzustand stammen.

⁹⁶ Vgl. Friebe, 2000, S. 61.

⁹⁷ Freud, 2005, S. 12.

⁹⁸ Ebd. S. 12.

⁹⁹ Vgl. Ebd. S. 12f.

¹⁰⁰ Elhardt, Siegfried: Tiefenpsychologie. Eine Einführung. - Stuttgart (u.a.): Kohlhammer, 1978, S. 12.

„Wer sich die Entstehung der Traumbilder nicht zu erklären weiß, wird sich auch um das Verständnis der Phobien, Zwangs- und Wahnideen, eventuell um deren therapeutische Beeinflussung, vergeblich bemühen.“¹⁰¹

Sigmund Freud unterscheidet beim Traum vier verschiedene Traumquellen, nämlich die äußere (objektive) Sinneserregung, die innere (subjektive) Sinneserregung, den inneren Leibreiz und die psychischen Reizquellen.¹⁰² Für ihn sind Träume in drei verschiedene Kategorien zu bringen: zum ersten gibt es Träume, die „sinnvoll und gleichzeitig verständlich sind,“ das heißt sie sind in das seelische Leben problemlos einzuordnen, die zweite Gruppe bilden jene Träume, „die zwar in sich zusammenhängend sind und einen klaren Sinn haben, aber befremdend wirken,“ weil dieser Sinn nicht ins Seelenleben zu passen scheint, zum dritten gibt es Träume, die weder Sinn und Verständlichkeit mitbringen, sie erscheinen somit „unzusammenhängend, verworren und sinnlos.“¹⁰³ Die meisten Träume weisen den Charakter der dritten genannten Gruppe auf.

Weiters unterscheidet Freud beim Traum zwei zentrale Begriffe: „der manifeste Traum“ und „der latente Traumgedanke“ (direktes Traummotiv) spielen eine verschiedene Rolle. Der manifeste Traum „ist jenes flüchtige Gebilde während des Schlafens, das uns allen vertraut ist, und dann auch dessen Umsetzung in Sprache nach dem Erwachen.“¹⁰⁴ Bis auf ein paar Ausnahmen ist der manifeste Traum von Sinnlosigkeit gekennzeichnet, Freud ist der Meinung, dass der manifeste Traum immer auf etwas anderes hindeute und nicht das Eigentliche sei. Diese Unterteilung bietet den Grundstein für die nachstehende Traumanalyse. Um zum latenten Traumgedanken vorzudringen, welcher sich im Verborgenen befindet, werden die Träumer/innen aufgefordert sich über die einzelnen Elemente des Traums Gedanken einfallen zu lassen, die damit in Verbindung stehen könnten. Es findet eine freie Assoziation zum manifesten Trauminhalt statt, dies nennt Freud den „latenten“ Traumgedanken. Die einzelnen Traumelemente werden anschließend neu zusammengesetzt, der rekonstruierte Traumsinn wirkt befremdlich, da er dem Träumer unbewusst ist. Dies stellt die Arbeit der Traumanalyse dar, der Versuch zum direkten Traummotiv zu gelangen.¹⁰⁵

„Der Traum, so das Ergebnis der psychoanalytischen Traumforschung, verarbeitet die Traumen der Persönlichkeitsgeschichte und jene unbewussten Abwehrmechanismen,

¹⁰¹ Brumlik, Micha: Sigmund Freud. Der Denker des 20. Jahrhunderts. - Weinheim (u.a.): Beltz, 2006. S. 75.

¹⁰² Freud, 2005. S. 28.

¹⁰³ Ebd. S. 30.

¹⁰⁴ Raguse, Hartmut: Traumdeutung in der Tradition von Sigmund Freud. - In: Traumwelten – Der filmische Blick nach innen. Charles Martig, Leo Karrer. Hrsg. Marburg: Schüren, 2003. S. 32.

¹⁰⁵ Vgl. Ebd. S. 33f.

die der Träumer gegen größten Ängste und Schmerzen je errichtet hatte, oder er versucht beides immer von neuem zu verarbeiten.“¹⁰⁶

Das Gegenstück der Traumanalyse, den Vorgang der Verwandlung vom latenten Traum zum manifesten Traum nennt Freud die „Traumarbeit“, diese wird in vier Kategorien eingeteilt und ist eine seiner bedeutendsten Entdeckungen, da die Traumarbeit die bildende Kunst und die Literatur enorm beeinflusst hat. Diese vier deutenden Elemente sind bei Freud: die *Verdichtung*, die *Verschiebung*, die *Verwendung von Symbolen* und zuletzt die *Umsetzung von Gedanken in visuelle Bilder*. Bei der Verdichtung steht ein Element des manifesten Trauminhaltes für mehrere Aspekte des latenten Traumgedankens. Diese Zusammenfassung der Traumelemente kennzeichnet den Bereich der Verdichtung und beruht auf einer metaphorischen Funktion der Sprache. Die Verschiebung bezieht sich auf die metonymische Funktion der Sprache, hier wird der ursprüngliche psychische Sinngehalt eines Traumgedankens aus dem bedeutungsvollen Zusammenhang gelöst und in einen anderen verschoben. Mit der Symbolisierung ist bei Freud die Benutzung fester Symbole gemeint, die dem jeweiligen Menschen kulturell vorgegeben sind. Das vierte Element definiert sich als die Umsetzung von Gedanken in visuelle Bilder, hier findet eine Übersetzung in eine andere Sprache statt. Alle vier genannten Bereiche werden in der Traumarbeit verwendet.¹⁰⁷ Der latente Traumgedanke erfährt durch die Mechanismen der Verdichtung und Verschiebung eine Entstellung. Durch die Forderungen der Symbolisierung wird dem Traum das Bedürfnis nach Verständlichkeit erfüllt. In der Praxis kommt es oft zu absurden Trauminhalten, Freud führt dies auf die Notwendigkeit der Traumentstellung zurück.¹⁰⁸

3.2.2.1. Der Traum als Wunscherfüllung

„Der Traum ist eine höchst kunstvolle psychische Schöpfung, in der sowohl Wunschinhalt wie Abwehr einen Kompromiss gebildet haben.“¹⁰⁹

Sigmund Freud fasste in seinem Buch *Die Traumdeutung* seine Studien, welche er in den neunziger Jahren durchführte, zusammen. Er geht davon aus, dass die unbewussten Vorgänge, ausgehend von einer psychischen Ursache, eine Wirkung erzielen. Der Traum stellt für ihn diese Wirkung dar, die Ursachen entsprechen verdrängten Wünschen, für ihn ist der Wunsch

¹⁰⁶ Freud, 2005. S. 11.

¹⁰⁷ Vgl. Raguse, 2003. S. 36.

¹⁰⁸ Vgl. Freud, Sigmund: *Die Traumdeutung* (Studienausgabe 2). - Frankfurt am Main: Fischer, 1994. S. 314.

¹⁰⁹ Elhardt, 1978. S. 12.

immer verkleidet und drückt sich im Traum in einer symbolischen Form aus.¹¹⁰ Das zentrale Element in Sigmund Freuds Traumtheorie besagt, dass jeder Traum das Ziel hat einen unbewussten Wunsch zu erfüllen, welcher sich über Traumgedanken bildet und sich im Trauminhalt manifestiert. Demnach ist der Traum eine Wunscherfüllung, er zeigt „den Wunsch als bereits erfüllt, stellt diese Erfüllung als real und gegenwärtig dar, und das Material der Traumdarstellung besteht vorwiegend – wenn auch nicht ausschließlich - aus Situationen und meist visuellen Sinnesbildern.“¹¹¹

Nach Freud ist der Traum eine Wunscherfüllung, durch den Traum schafft sich der Träumer eine Halluzination einer Erfüllung der eigenen Wünsche, die am Tag nicht realisiert oder gestillt wurden, oft sind dies auch Dinge, die sich unbewusst im Inneren abspielen, die man bewusst nicht wahrhaben will oder es einem nicht zusteht. Je mehr die Wünsche im Unterbewusstsein vergraben sind, desto verschlüsselter und verstellter ist auch die Traumwunscherfüllung.

Freud geht bei seiner Traumtheorie von einer Traumentstellung aus, welche bei der Transformation vom manifesten Trauminhalt in den latenten Traumgedanken auftreten kann. Es gibt aber eine Kategorie von Träumen, bei der dies nicht der Fall ist, das bedeutet, dass der manifeste Trauminhalt mit dem latenten Traumgedanken zusammenfällt. In diesem Fall spricht er von Wunscherfüllungsträumen, diese sind die von kleinen Kindern, können aber ebenso bei Erwachsenen vorkommen. Freuds Theorie besagt, dass alle entstellten Träume in ihrem Kern eine Wunscherfüllung sind, „die Triebkraft der Traumentstehung wäre ein Wunsch.“¹¹² In der frühen Kindheit haben die meisten Wünsche ihren Ursprung, da sich in Kinderträumen die unverhüllte Wunscherfüllung am besten beobachten lässt.¹¹³

3.3. Drogen und Rausch

3.3.1. Der Rauschzustand

Das Interesse des „Rauschzustands“ lässt sich nicht auf einen bestimmten Zeitraum beschränken, da er seit Beginn der Menschheit existiert und bis in die heutige Zeit fortlebt, jedoch wird der „Rausch“ in jedem Jahrhundert anders beleuchtet und die Hintergründe

¹¹⁰ Gamwell, 2000. S. 19f.

¹¹¹ Freud, 2005. S. 36.

¹¹² Raguse, 2003. S. 34.

¹¹³ Vgl. Ebd. S. 34.

Drogen zu konsumieren, gehen teilweise aus verschiedenen Beweggründen hervor. Die Surrealisten zeigten deshalb großes Interesse an Rauschzuständen, da dieser Zustand, wie es auch der Traum ist, von Irrationalität und ohne jegliche Kontrolle durch Logik oder Vernunft gekennzeichnet ist. „Im Rausch erfolgt nämlich der Zugriff auf eine dem ganzen Dasein zugrunde liegende, dem Wachbewusstsein aber meist verborgene Wahrheit, die demjenigen ähnlich zu sein scheint, was C.G. Jung das ‚kollektive Unbewusste‘ nennt.“¹¹⁴ Die alten Realitätskonzepte sollten überwunden werden, eine neue Surrealität sollte hervorgebracht werden, in diesem Zusammenhang kam dem Drogenrausch als „unbewusste Quelle“ im Surrealismus eine wichtige Bedeutung zu. Durch ihre Vorliebe für andere Bewusstseinszustände und einer neuen geistigen Revolution, liegt es nahe, dass sie auch mit Drogen in Berührung kamen und in weiterer Folge der Rauschzustand eine Inspiration für künstlerische Werke liefert.

André Breton ist der Ansicht, dass Rauschzustände nicht unbedingt durch substanzielle Art hervorgerufen werden müssen, sondern dass der Surrealismus selbst wie eine Droge wirken kann. In seinem Manifest äußert er sich folgendermaßen dazu:

„Der Surrealismus verbietet denen, die sich ihm ergeben haben, sich nach Belieben von ihm abzuwenden. Alles deutet darauf hin, dass er in einer ähnlichen Weise wie die Rauschmittel auf das Bewusstsein einwirkt; wie jene erzeugt er eine Abhängigkeit und kann schreckliche Entzugserscheinungen hervorrufen. Es ist, wenn man will, ein weiteres künstliches Paradies, und seinen Wonnen gebührt dieselbe Baudelaire'sche Kritik wie den anderen Paradiesen. Wenn die nähere Untersuchung auch zeigt, dass er mysteriöse Wirkungen und einzigartige Freuden erzeugen mag, so präsentiert sich der Surrealismus doch von einigen Seiten als ein neues Laster...; wie das Haschisch bietet er allen Anspruchsvollen Befriedigung...Mit surrealistischen Bildern verhält es sich wie mit den Opiumbildern, die der Mensch nicht mehr selbst heraufbeschwört, sondern die spontan und unerbittlich auf ihn zukommen. Er kann sie nicht abweisen, weil der Wille keine Macht mehr hat und die [sinnlich-rationalen] Instanzen nicht mehr beherrscht.“¹¹⁵

Breton vergleicht den Surrealismus mit einem Rauschzustand, ein Zustand, welcher auftritt, als hätte man selbst Drogen in Form von Substanzen eingenommen. Er selbst sprach sich gegen die Einnahme von Drogen in jeglicher Form aus, obwohl Formen der Halluzination und auch Trancezustände maßgeblich an den Ergebnissen des surrealistischen Schaffens beteiligt waren. Die Surrealisten wollten die Kräfte des Rausches für sich und ihre Revolution gewinnen, die im Drogenrausch surreal gesehene und erlebte Realität stand für sie im

¹¹⁴ Kupfer, 1996. S. 267.

¹¹⁵ Breton. zit. n. Kupfer, Alexander: Göttliche Gifte. Kleine Kulturgeschichte des Rausches seit dem Garten Eden. - Stuttgart: Metzler, 1996. S. 162.

Vordergrund. Somit ergibt sich ein eindeutiger Widerspruch seitens Bretons, doch andere Kollegen seiner Zeit schienen in den Räuschen mehr zu finden als er selbst. Der Surrealismus plädiert für eine andere Wahrnehmung und einer neuen Sicht der Dinge, fern von jeglichen erlernten Verhaltensweisen und Konventionen. „In seinem radikalen Bemühen mag dieser moderne Künstler das Haschisch (oder jede andere Droge) benutzen, doch er muss es nicht, zumal unter seinem Zugriff prinzipiell alles tauglich ist, um wie eine Droge benutzt zu werden, nämlich zur Demontage der gewohnten Sicht der Dinge.“¹¹⁶ Aus diesem Grund ist die Verbindung von Surrealismus und Drogen unverkennbar, da diese zwei Welten, die kreierte Welt der Surrealisten und die Rausch- und Drogenwelt die gleichen Bewusstseinsveränderungen und andere Wahrnehmungen zum Inhalt haben.

3.3.2. Ein kulturgeschichtlicher Abriss der Drogen

„Droge bezeichnet in der Medizin im weiteren Sinne eine Zubereitung aus Pflanzen, im engeren Sinn, der auch die umgangssprachliche Verwendung charakterisiert, ein Rauschmittel; interessanterweise subsumiert die Umgangssprache das wichtigste und bekannteste Rauschmittel, nämlich den Alkohol, nicht unter Drogen (ebenso wenig Nikotin und Koffein), sodass Droge im allgemeinen Sprachgebrauch im wesentlichen ein illegales Rauschmittel bedeutet.“¹¹⁷

Ich werde in diesem Kapitel einen kurzen kulturgeschichtlichen Überblick der Drogen geben, beide Definitionen der „Droge“ sind für diese Arbeit relevant. In Hinblick auf die Kulturgeschichte werde ich die legale Droge „Alkohol“ einbeziehen, auf alle anderen legalen Drogen jeglicher Art wird nicht weiter eingegangen werden. Die darauffolgenden Kapitel, die sich mit dem Rauschzustand, der Wirkung der Drogen und den Halluzinationen beschäftigen, befassen sich ausschließlich mit den heute illegalen Drogen, natürlich auch mit den synthetisch hergestellten, im Gegensatz zu Thomas Köhlers Definition. Ins Besondere wird Augenmerk auf die halluzinogenen Drogen gelegt werden, da diese die meisten Auswirkungen auf das menschliche Bewusstsein zur Folge haben.

Drogen in frühen Kulturen

Alexander Kupfer schreibt in seinem Werk *Die künstlichen Paradiese*, dass die Geschichte der Rauschmittel genauso alt, wenn nicht sogar älter, wie die Geschichte der Menschheit ist.

¹¹⁶ Kupfer, 1996. S. 56.

¹¹⁷ Köhler, Thomas: Rauschdrogen und andere psychotrope Substanzen. - Stuttgart (u.a.): Kohlhammer, 2000. S. 13.

Er ist der Ansicht, dass bereits „die verbotene Frucht im Garten Eden gewissermaßen den Prototyp des bewusstseinsverändernden Rauschmittels darstellt.“¹¹⁸ Wenn man seinen Gedanken weiterführt, wird klar, dass es sich hierbei um nichts anderes handelt, als um ein durch eine Substanz hervorgerufenes anderes Bewusstsein, welches davor noch unentdeckt zu sein schien. Die bewusstseinsweiternden Drogen zählen zu den ältesten bekannten Drogen der Menschheit, unter anderem waren diese bei großen Kulturen wie den Mayas oder den Azteken ein fester Bestandteil ihres Lebens.

Die Herstellung der ersten alkoholischen Getränke geht wohl auf eine zufällige Entdeckung zurück, als man feststellte, dass Früchte im Gärungsprozess eine berauschende Wirkung hervorrufen, in der Zeit von ca. 6000-2000 v. Chr. fand man in Gräbern auch schon Bier- und Weinkrüge. Vermutlich waren in jener Zeit auch schon andere Drogen bekannt, es ist anzunehmen, dass die Sumerer und Assyrer Haschisch als Heilmittel benutzt haben. Schon im alten Ägypten ca. 4000 v. Chr. ist die Herstellung von Bier zu verzeichnen, auch Wein wurde 3000 v. Chr. angebaut und gewann hohes Ansehen. Auf Wandmalereien sind Trinkgelage abgebildet, auch ägyptische Texte lassen darauf schließen, dass Trunkenheit durchaus willkommen war und man sich bis zur Bewusstlosigkeit berauschte. In Gewebeproben ägyptischer Mumien lässt sich außerdem der Gebrauch von Kokain und Haschisch nachweisen.¹¹⁹

Im alten Griechenland ist die Verwendung von Mohn und Opium zu verzeichnen, auch der Gebrauch von Haschisch wird erwähnt. Die Einnahme von Drogen in dieser Epoche geht hauptsächlich auf die Mythenkulte und die griechischen Gottheiten zurück. Das wichtigste Rauschmittel der Griechen war jedoch der Alkohol, der privilegierte „Tropfen“ wurde in der Literatur in ein positives Licht gerückt, auch der berühmte Satz „im Wein liegt die Wahrheit“ ist einer griechischen Tragödie zu entnehmen.¹²⁰

Auch bei den Römern ist eine Vorliebe für Orgien und Trunksucht kaum zu übersehen, der von den Griechen begonnene Weinbau setzte sich in Rom bis übers ganze Land fort. Neben dem Alkohol zählte auch das Opium als ein beliebtes Rauschmittel in der Römerzeit, die Römer verwendeten es wie schon die Griechen zu medizinischen Zwecken, auch kann davon ausgegangen werden, dass ein großer Teil der besseren Gesellschaft süchtig gewesen ist.¹²¹

¹¹⁸ Kupfer, 1996. S. 12.

¹¹⁹ Vgl. Ebd. S. 14.

¹²⁰ Vgl. Ebd. S. 14-15.

¹²¹ Ebd. S. 15-16.

Bis zum Ende des 18. Jahrhunderts lässt sich zusammenfassend sagen, dass die Einnahme und der Gebrauch von Drogen, aus religiösen, heilkundlichen und „kulinarischen“ Motivationen hervorging.¹²²

Drogen im 19. Jahrhundert

Wie schon erwähnt spielten Rauschmittel zu jeder Zeit und seit Beginn der Menschheit eine große Rolle, jedoch rückte dieses Thema seit der Romantik immer mehr ins Bewusstsein der Menschen, aus diesem Grund bezeichnet Logan das 19. Jahrhundert als „age of intoxication“, als das „Zeitalter des Rausches.“¹²³ Seit dem 19. Jahrhundert, insbesondere seit der Romantik kam eine vierte Motivation für den Gebrauch von Drogen hinzu, nämlich die Ergründung des „Mystischen“ und der eigenen Psyche stand nun im Vordergrund. Aus diesem Grund flossen die im Drogenrausch entstandenen Erkenntnisse in die Kunst und in die Literatur ein. Das meist verbreitete Rauschmittel im 19. Jahrhundert war das Opium, es wurde für mehrere Zwecke eingesetzt, es wurde als Schmerzmittel und als billiges Universalheilmittel verwendet, wodurch eine enorme Anzahl an Süchtigen und Toten zu verzeichnen war. Im 19. Jahrhundert erfolgte schließlich auch ein künstlerisches Interesse an Drogen und Rausch, nicht zuletzt war die Sehnsucht nach den künstlichen Paradiesen, wie es in der Romantik der Fall war, maßgeblich an dieser Entwicklung beteiligt. Das subjektive Weltverständnis und der Standpunkt, der abseits jeglichen rationalen Standpunkts gegründet war und die Suche nach einer weltlichen Ganzheit und dem Sinn des Lebens, stellten die Bedeutung des Rausches und der Drogen in den Vordergrund. Ganz im Sinne der Surrealisten wollte man andere Wege einschlagen, Dinge erforschen, die bislang noch nicht erforscht waren, somit fungierten Drogen als ein Mittel zu einer neuen Erkenntnis.

Drogen im 20. Jahrhundert

Das im 19. Jahrhundert begonnene öffentliche Interesse an Drogen reicht bis ins 20. Jahrhundert hinein und ist auch in diesem noch immer präsent. Vor allem die beiden Weltkriege im 20. Jahrhundert waren unter anderem Auslöser für die herrschende bedrückende Realität, aus welcher einige Intellektuelle durch Drogen- und Rauscherfahrungen zu fliehen versuchten. Im Zusammenhang der inneren Befreiung des

¹²² Vgl. Ebd. S. 85.

¹²³ Vgl. Ebd. S. 25.

Menschen und seiner eigenen spirituellen Erfahrungen im Drogenrausch sagte der englische Schriftsteller Aldous Huxley 1954 folgendes:

„Dass die Menschheit im Großen und Ganzen jemals in der Lage sein wird, auf die Künstlichen Paradiese zu verzichten, erscheint höchst unwahrscheinlich. Die meisten Männer und Frauen führen ein Leben, das schlimmstenfalls so qualvoll und bestenfalls so monoton, armselig und beschränkt ist, dass der Wunsch, ihm zu entfliehen, die Sehnsucht aus sich selbst herauszugehen, und wenn auch nur für einige Momente, eine der hauptsächlichen Bestrebungen der Seele ist und immer war.“¹²⁴

Der Rausch wird somit wie auch schon im 19. Jahrhundert durch De Quincey und Baudelaire auf einer intellektuellen Ebene bewertet und in die aktuellen weltanschaulichen Zusammenhänge eingebunden. Im 20. Jahrhundert kam es schließlich auch zu einer weitreichenden Kriminalisierung durch die private Beschaffung von Drogen, wodurch die Künstler in ein schlechtes gesellschaftliches Licht gerückt wurden, wenn sie in Verbindung mit Rauschmitteln gebracht wurden. Die Avantgarden waren diejenigen, die sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch ihre Vorreiterrolle in Bezug auf ihre Weltanschauung als eine Art „Subkultur“ definierten, die sich später weiterentwickeln sollte.¹²⁵

Alexander Kupfer geht bei den wichtigsten Phänomenen des Drogenkonsums im 20. Jahrhundert von drei historischen Phasen aus. Er nennt als erste Phase die Prohibitionszeit in den USA in den Jahren 1919-1933, als zweite die „Goldenen zwanziger Jahre“ in Europa, wo das Kokain als die Gesellschaftsdroge schlechthin galt und seine Beliebtheit am Höhepunkt angelangt war. In der Literatur dieser Zeit finden sich zahlreiche Beispiele, die auf den Kokaingebrauch verweisen, unter anderem schrieben der Surrealist Robert Desnos oder Hermann Hesse in ihren Werken über diese Droge. Die Rauschmittel, es waren neben dem Kokain auch andere Drogen populär, galten in dieser Zeit für ein künstlerisches Schaffen sozusagen zum Equipment, wobei in den meisten Fällen die Grenze zwischen avantgardistischen Experimenten und persönlicher Berauschtigkeit nicht mehr gezogen werden kann. Die dritte bedeutende Phase ist die „Psychedelische Ära“, diese kennzeichnet sich durch die jugendliche Drogenbewegung der sechziger und siebziger Jahre, welche in weiterer Folge als die Hippiebewegung anzusehen ist. Diese Zeit ist durch die geistige Revolution gekennzeichnet, welche in den 1960er Jahren ihren Anfang nahm, indem sich die Jugendlichen gegen die vorherrschende industrialisierte und kapitalistische Gesellschaft und gegen die Lebens- und Verhaltensmuster der Eltern auflehnten. In diesem Zusammenhang spielten Drogen von Anfang an eine entscheidende Rolle. „Die Wirkung vieler psychoaktiver

¹²⁴ Huxley, Aldous. zit. n. Kupfer, 1996. S. 159.

¹²⁵ Vgl. Ebd. S. 159f.

Substanzen ließ eine Form von Entgrenzung und Überschreitung erfahren, die im Kontrast zum engen Verhaltenskodex der Elterngeneration stand.“¹²⁶ Der zu dieser Zeit alternative Entwurf des Lebens war von Gemeinsamkeit, Frieden gekennzeichnet und richtete sich gegen das vorherrschende Denken der Gesellschaft. Die Bewegung wuchs schnell, das Zentrum war San Francisco, die „psychedelische Ära“ brachte eigene Formen hervor, in der Literatur, in der Musik und in der bildenden Kunst. Allen voran galten Timothy Leary und Richard Alpert als Philosophen der Hippie-Bewegung, beide waren zu dieser Zeit Harvard Professoren und wollten möglichst viele Menschen für eine neue Weltansicht gewinnen. Die Droge LSD gewann für den Faktor der Bewusstseinsweiterung großes Ansehen. „Eine Hochzeit psychedelischer Kunst waren die 1960er und 70er Jahre, der Drogenkonsum nahm einen breiten Aufschwung.“¹²⁷ Der Gebrauch von illegalen, psychoaktiven Substanzen geht heute weit über Jugendkulturen hinaus und ist zu einem Alltagsphänomen geworden.

3.3.3. Die verschiedenen Drogen im Überblick

Im Film *Fear and Loathing in Las Vegas* werden eine Menge zahlreicher Drogen konsumiert und die Auswirkungen, die sie auf die Protagonisten haben, dem Zuschauer dargeboten. Aus diesem Grund möchte ich einen Überblick über die verwendeten Drogen im Film geben, ihren Ursprung, ihre allgemeine Wirkung und die Verwendung der einzelnen Stoffe erläutern.

Äther:

Als Äther (Ether) wird eine farblose, klare und charakteristisch riechende Flüssigkeit bezeichnet, welche eine leicht entzündliche Verbindung von Alkohol und Schwefelsäure ist. Das erste Mal wurde Äther im 13. Jahrhundert von Raymundus Lullus hergestellt, zu dieser Zeit war seine schmerzbetäubende Wirkung noch unbekannt. Als Rauschmittel wurde es erst im 19. Jahrhundert bekannt, und schließlich auch als Ersatz von Alkohol ausgeschenkt. Zu diesem Zeitpunkt entdeckte man auch seine Verwendbarkeit als Narkosemittel, die Wirkung gleicht dem des Alkohols, allerdings setzt der betäubende Effekt viel schneller ein. Durch die unangenehmen und gefährlichen Nebenwirkungen wird er heute nicht mehr als Narkosemittel eingesetzt, auch als Rauschmittel hat er an Beliebtheit verloren.¹²⁸

¹²⁶ Jungaberle, Henrik (Hrsg.): Rausch im Bild - Bilderrausch. - Heidelberg: Sammlung Prinzhorn, 2004. S. 13.

¹²⁷ Ebd. S. 18.

¹²⁸ Vgl. Kupfer, 1996. S. 311-312.

Amphetamine:

Amphetamine sind Stimulantia auf der Basis von Phenylethylamin, welches als erstes von dem Chemiker Edeleanu synthetisiert wurde. Zu Beginn wurden Amphetamine als Appetitzügler und als Aufputzmittel verwendet. Der Szenename für Amphetamine ist Speed und galt seit den sechziger Jahren als Billigdroge, wenn Kokain und Heroin nicht erhältlich waren.¹²⁹ Die bekanntesten Aufputzmittel, welche keine Wirkungsdifferenzen aufweisen, sind das Benzedrin und das Pervitin, welche beide auf der Amphetaminbasis hergestellt werden. Durch die Einnahme werden die Hormone Noradrenalin und Adrenalin freigesetzt, dies hat eine aufputschende Wirkung und eine gesteigerte Herzfrequenz zur Folge. Weiters wird das Gefühl der Müdigkeit unterdrückt, die Initiative wird erhöht und die Denkfähigkeit beschleunigt sich. Bei starkem Gebrauch von Amphetaminen kann eine physische und psychische Abhängigkeit entstehen.¹³⁰

Cannabis – Haschisch und Marihuana:

Der Hanf und seine Drogen – Haschisch und Marihuana wurden schon immer für verschiedene Zwecke von den Menschen benutzt. Die Rauschdroge Cannabis kann auf zwei verschiedenen Arten gebraucht werden: in Amerika ist es vor allem das Marihuana, in Afrika und in Asien eher häufiger das Haschisch und in Europa sind beide Varianten gebräuchlich. Neben dem Alkohol gibt es keine andere Rauschdroge, welche so weit verbreitet ist und seit Beginn der Menschheit benutzt wird. Bei der Verarbeitung des Hanfs handelt es sich immer um die blühenden weiblichen Pflanzen. Beim Haschisch handelt es sich um das unveränderte, reine Harz (Cannabis sativa und indica) aus den Blütenspitzen. Das Marihuana ist im Gegensatz dazu das Gemisch aus den getrockneten Blüten und Blättern der weiblichen Hanfpflanze, demnach ist die berauschende Wirkung des Haschisch auch wesentlich stärker. Die wirksame halluzinogene Substanz ist das THC (Delta-9-Tetrahydro-cannabionol), dieses variiert je nach Sorte und Qualität in einer Konzentration von fünf bis zwölf Prozent. Haschisch und Marihuana kann gegessen, gelöst getrunken oder geraucht werden, wobei Letzteres die stärkste Wirkung hat. Cannabis ist im Vergleich zu anderen Rauschdrogen in eine eigene Klasse einzuordnen. Es wirkt stimulierend, beruhigend, halluzinierend und betäubend, trotzdem ist es in die Gruppe der Halluzinogene einzuordnen. In hohen Dosen

¹²⁹ Vgl. Ebd. S. 313.

¹³⁰ Vgl. Schmidbauer, Wolfgang: Handbuch der Rauschdrogen. - Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1998. S. 352-355.

können Halluzinationen auftreten, obwohl Cannabis keine Kreuztoleranz zu den echten Halluzinogenen, wie zum Beispiel dem LSD und dem Meskalin, hat.¹³¹

Kokain:

Das Kokain ist ein Extrakt und das wichtigste Alkaloid, welches in den Blättern des Coca-Strauches (*Erythroxylon coca*) enthalten ist. Gleich wie beim Hanf hängt die Konzentration des Wirkstoffs stark von der Tagestemperatur der Reifezeit ab. Das Kauen der Coca-Blätter ist schon lange in Südamerika durch die Inkas bekannt, dies war ein Teil ihrer Rituale.¹³² Die chemische Isolation des Kokains fand zum ersten Mal 1860 durch Albert Niemann statt, die berauschende Wirkung von Coca wurde ein Jahr zuvor von einem italienischen Arzt in einem umfassenden Werk veröffentlicht. Sigmund Freud untersuchte die Droge auf psychologischer Ebene, auch auf die Wirksamkeit als Lokalanästhetikum wurde man aufmerksam. Im Gegensatz zu den Indianern, wo das Kauen der Coca-Blätter auf einer langen Tradition beruht, findet man in den Industrieländern lediglich das weiße isolierte Pulver vor. Schon nach der ersten Herstellung von Kokain ist eine enorme Vermarktung zu verzeichnen, Süßigkeiten, Wein oder Tabak wurden mit neuen Rezepturen mit Kokain versetzt. Das wohl bekannteste Produkt ist das Coca-Cola, welches mit einem kokainhaltigen Sirup versetzt wurde, durch starke Kritiken wurde der Kokainanteil im Getränk 1903 durch Koffein ersetzt. Kokain wurde seit den 1920er Jahren die Modedroge schlechthin, die Popularität der Droge riss nicht ab und reicht bis in die Gegenwart, obwohl es wegen des hohen Preises ursprünglich als die Droge der Reichen galt.¹³³ Durch die Einnahme von Kokain, welches meistens geschnupft wird, erlebt der Berauschte eine Euphorie, Hemmungslosigkeit und erhöhten Bewegungsdrang. Nach dem Rausch können Depressionen oder Angstzustände und Panikattacken auftreten. Kokain zählt neben dem Heroin und dem Morphin wegen seiner suchtbildenden Wirkung als das gefährlichste Rauschmittel, was in der Medizin bekannt ist.¹³⁴

Meskalin:

Der Peyote, er wird auch *Lophophora Williamsii* genannt, ist ein kleiner rübenförmiger Kaktus, welcher in der Gegend zwischen New Mexico und Texas vorkommt. Der Kopf dieser Kakteenart, der sogenannte peyote-button, ist der einzige Teil, der an die Erdoberfläche tritt, dieser wird quer abgeschnitten und getrocknet. Die berauschende Wirkung dieses buttons ist

¹³¹ Vgl. Ebd. S. 254.

¹³² Vgl. Ebd. S. 186.

¹³³ Vgl. Kupfer, 1996. S. 316-317.

¹³⁴ Vgl. Ebd. S. 316f.

schon seit den lebenden Indianerstämmen bekannt und wurde von ihnen für rituelle Zwecke verwendet. 1890 wurde Peyote von dem Berliner Pharmakologen Luis Lewin chemisch untersucht, indem er eine narkotisch wirksame Substanz isolierte.¹³⁵ Das Meskalin ist demnach das wichtigste von mehr als dreißig Alkaloiden des Peyote Kaktus, welches zum ersten Mal in reiner Form 1894 von Arthur Heffter hergestellt wurde. Populär wurde das Meskalin als Droge durch die Schriften von Aldous Huxley und wurde somit auch der Masse bekannt gemacht. Durch den Verzehr von Peyote wird man erwiesenermaßen nicht süchtig, beim Meskalin wird dies allerdings angezweifelt. Das Meskalin kann mit Recht als ein typisches Halluzinogen bezeichnet werden, es können ihm dieselben psychischen Effekte wie die des LSDs zugesprochen werden. Wie auch der Rauschzustand nach der Konsumation von LSD, ist ein Meskalin-Rausch durch Visionen gekennzeichnet, wobei die körperlichen Nebenwirkungen ausgeprägter wie beim LSD sein können. Nicht zu verwechseln ist das Meskalin mit dem Mescal, was ein aus Mexiko stammender Schnaps aus gebrautem Agavensaft ist.¹³⁶

LSD:

LSD ist die Abkürzung für Lysergsäurediäthylamid, welches 1938 von dem schweizerischen Chemiker Albert Hofmann hergestellt wurde. LSD ist eine halbsynthetische Verbindung, die Basis ist das Mutterkorn, ein Pilz, auch *Claviceps purpurea* genannt, welcher seit Jahrhunderten bekannt ist. Der Chemiker Hofmann entdeckte durch Zufall erst fünf Jahre später die halluzinatorischen Eigenschaften dieser Substanz und fand dabei heraus, dass bereits 0,03 bis 0,05 Milligramm LSD eine mittelstarke Dosis ausmachen.¹³⁷ Durch die Einnahme von LSD werden Halluzinationen hervorgerufen, die Raum- und Zeitwahrnehmung verändert sich und es tritt eine zuvor unbewusste Bilderwelt auf, wie es auch bei Schizophrenen der Fall sein kann. Weiters kommt dem LSD eine psychedelische und bewusstseinsweiternde Funktion zu. Durch die Absetzung der Droge kommt es zu keinen Entzugerscheinungen, da es sich um kein Suchtgift handelt, eine psychische Abhängigkeit ist nur in seltenen Fällen bekannt. Die eigentliche Gefahr, die sich hinter dieser Droge versteckt, ist die Unvorhersehbarkeit der Rauschentwicklung, welche man im Rausch selbst kaum beeinflussen kann. Hierbei kann im schlimmsten Fall die Realitätsorientierung zusammenbrechen, der Berauschte kann sich von Tieren oder Teufeln bedroht fühlen, somit können auch Psychose ähnliche Reaktionen, wie sie bei Geisteskranken vorkommen, folgen.

¹³⁵ Vgl. Ebd. S. 319-320.

¹³⁶ Vgl. Schmidbauer, 1998. S. 259-261.

¹³⁷ Vgl. Kupfer, 1996. S. 318.

Da es sich um eine halluzinogene Droge handelt, können auch zu einem späteren Zeitpunkt sogenannte Flashbacks auftreten, die mit Angstzuständen und Orientierungslosigkeit einhergehen können.¹³⁸

Heroin:

Heroin ist ein Morphin Derivat, durch die chemische Reaktion von Morphin und Essigsäure entsteht eine Substanz: das Diacetylmorphin, aufgrund dieser „heroischen Wirkung“, die diesem Arzneimittel zugeschrieben wurde, kam es zur Bezeichnung des „Heroins.“ 1898 wurde es zum ersten Mal hergestellt, in der Annahme, man könne damit Morphinsüchtige von der Abhängigkeit heilen. Nach einiger Zeit stellte man jedoch fest, dass die Suchtgefahr noch viel größer ist als beim Opium oder Morphinum. Heroin ist für eine euphorisierende Wirkung und für die Betäubung von Schmerzen, ohne das Bewusstsein völlig auszuschalten, bekannt. In der heutigen Drogenszene wird es meistens gespritzt, Heroin ist das schlimmste Suchtmittel, was bisher entdeckt wurde.¹³⁹

3.3.3.1. Die Wirkung der Drogen auf das Bewusstsein

Durch die Einnahme von Rauschmitteln werden die Großhirnrinde und andere Teile des zentralen Nervensystems stimuliert, der Berauschte wird auch oft von einem euphorischen Gefühl begleitet. Während der Wirkungszeit der Drogen werden die Sinneswahrnehmungen, die Motorik aber auch die intellektuellen Zentren und Persönlichkeitsmerkmale beeinflusst. Rauschmittel wirken also erheblich auf das Bewusstsein ein, wodurch einige Psychologen ihren therapeutischen Nutzen bejahten und mit Drogen experimentierten. Sigmund Freud führte Experimente mit Kokain durch und William James unternahm Versuche mit Lachgas und Äther.¹⁴⁰ Es ist erwiesen, dass durch die Einnahme von Drogen, Teile des Unbewussten ins Bewusstsein vordringen, so wie Aniela Jaffé die Behauptung aufstellte, dass „durch die Schwächung des Bewusstseins der Zugang zur Welt des Unbewussten“¹⁴¹ freigelegt wird. Es wird von der Annahme ausgegangen, dass durch die Einnahme von Rauschmitteln eine Bewusstseinsveränderung oder eine Bewusstseinsverengung stattfindet. Durch Forschungen kam man zu der Ansicht, wie Alexander Kupfer schreibt, dass Drogen jedoch keine Dinge hervorrufen können, die nicht bereits im Unterbewusstsein gespeichert sind, sie dringen

¹³⁸ Vgl. Schmidbauer, 1998. S. 232-234.

¹³⁹ Vgl. Ebd. S. 293.

¹⁴⁰ Vgl. Kupfer, 1996. S. 233.

¹⁴¹ Jaffé, Aniela. zit. n. Kupfer, 1996. S. 233.

lediglich im Rausch an die Oberfläche, ins Bewusstsein. Nichts desto trotz kann man durch die Einnahme von Rauschmitteln neue Erkenntnisse über die eigene Person erfahren, da Drogen auf die Psyche einwirken. Im Rauschzustand wird die Aufmerksamkeit auf andere Dinge gelenkt, dadurch erfährt man das Gefühl eines verschärften Wahrnehmungsvermögens, somit wird das Wachbewusstsein durch andere Sehensweisen abgelöst, der Bewusstseinshorizont verändert sich im Rausch. Leuner beschreibt diesen Zustand folgendermaßen:

„Dieser Verlust der integralen Funktion wird nun gewissermaßen durch die Entwicklung neuer Ganzheiten wettgemacht, die sich aus Beziehungen bildlicher, klanglicher und bedeutungsmäßiger Art aufbauen und auf einer anderen Ebene zu liegen scheinen. Eine mehr absolute, unbekümmerte Form des Sehens, eine neue Realität etabliert sich...“¹⁴²

Dieser Zustand, welcher als „bewusstseinserweiternd“ wahrgenommen wird, obwohl dieser paradoxerweise durch eine Reduktion des Bewusstseinshorizonts herbeigeführt wird, erzielt seine größte Wirksamkeit unter dem Einfluss von Meskalin oder LSD.

3.3.3.2. Halluzinationen und Drogenvisionen

Halluzinationen können unter mehreren Umständen entstehen, jedoch die unter Drogeneinfluss hervorgerufenen, sind die Bekanntesten. Unter einer Halluzination versteht man „die irrige Zuschreibung innerer Bilder oder innerer Rede auf Quellen außerhalb der eigenen Person.“¹⁴³ Halluzinationen werden oft als Einbildung der jeweiligen Personen abgetan, in den meisten Fällen handelt es sich immer um eine innere Realität, um eine subjektive Wirklichkeit. Sinnestäuschungen im Wachzustand ohne reale Wahrnehmungsobjekte kennzeichnen Halluzinationen, es handelt sich bei der halluzinierenden Person um keine reale Wahrnehmung. Dem Traum ähnlich, ist in diesem Zustand jegliche rationale Kontrolle ausgeschaltet, die Phantasie und die Imagination der inneren subjektiven Bilder nehmen Überhand über das kontrollierte Bewusstsein. Bei der Halluzination können mehrere Sinne betroffen sein, in den meisten Fällen ist es der Seh- und der Hörsinn. Unter Drogeneinwirkung erlebte Halluzinationen können in Form von Flashbacks spontan zurückkehren, allerdings sind es in den meisten Fällen nur Fragmente davon. Der Auslöser dafür können äußere Reize oder Bedingungen sein, die ident mit

¹⁴² Leuner, Hanscarl. zit. n. Kupfer, 1996. S. 235.

¹⁴³ Friebe, 2000. S. 63.

welchen aus der Zeit der erlebten Halluzinationen sind. Die Flashbacks kennzeichnen sich entweder durch 1-2 Sekunden lange Schnappschüsse oder durch Filme, welche eine Dauer von bis zu einer Stunde haben können.¹⁴⁴

Für die Surrealisten gab es auch eine Methode Halluzinationen herbeizuführen, ohne Drogen einzunehmen. Durch einen Schlafentzug wird ein künstlicher Wachtraum hervorgerufen, dadurch können ermüdungsbedingte Halluzinationen entstehen, in welchen das unbekannte Unterbewusstsein zum Vorschein treten kann.

3.4. Die Imagination und die Phantasie

Die Surrealisten bezogen sich in ihrer Kunst auf die Bereiche der Imagination und Phantasie und ließen diese in ihre Werke einfließen. Bereits im *Ersten surrealistischen Manifest* plädiert André Breton für diese unverzichtbaren Elemente als Gegenstück für die von Rationalismus und Logik geprägten Denkweisen. Bei der Hinwendung zur Imagination ging es den Surrealisten nicht darum, „die bewusste Aktivität durch die unbewusste zu ersetzen, sondern darum, den Menschen wiederum in den Stand zu versetzen, sich der Totalität seiner Fähigkeiten zu bedienen.“¹⁴⁵

„Ihre Vorstellungen von einer dem Diktat der Vernunft und ästhetischer Systeme nicht unterworfenen Imagination haben die Surrealisten mit dem Konzept einer praktischen Poesie verbunden, die nicht auf die literarischen Formen reduziert werden soll. Mit dieser neuerlichen Aufwertung der Imagination zum Organ der Poesie griffen sie auf Gedanken der Romantik, vor allem der deutschen und englischen, zurück und führten sie weiter.“¹⁴⁶

Schon Charles Baudelaire, welcher unter anderem ein Vorbild der Surrealisten darstellte, war der Ansicht, dass die Imagination „die Königin der Fähigkeiten“¹⁴⁷ sei. Er gehörte auch zu jenen Dichtern, die Drogen mehr oder weniger dazu benutzt haben, um die Einbildungskraft zu stimulieren, da die Imagination in dieser Zeit bei den Dichtern als eine neues „Zauberwort“¹⁴⁸ galt. Die Imagination und die Phantasie nehmen in den ästhetischen und

¹⁴⁴ Vgl. Ebd. S. 65-66.

¹⁴⁵ Bürger, 1996. S. 68.

¹⁴⁶ Barck, Karlheinz: Poesie und Imagination. Studien zu ihrer Reflexionsgeschichte zwischen Aufklärung und Moderne. - Stuttgart: Metzler, 1993. S. 8.

¹⁴⁷ Ebd. S. 6.

¹⁴⁸ Gros, Hans (Hrsg.): Rausch und Realität: eine Kulturgeschichte der Drogen. - Stuttgart (u.a.): Klett, 1997. S. 87.

kunsttheoretischen Reflexionen der Moderne eine zentrale Rolle ein, sie werden als das Organ des Fiktiven kategorisiert.¹⁴⁹

Die Imagination ist die Einbildungskraft und die Fähigkeit, „bildhaft anschauliche Vorstellungen vor dem inneren Auge entstehen zu lassen.“¹⁵⁰ Das Leben eines jeden Menschen ist stark von Bildern und Vorstellungen geprägt, Bilder sind allgegenwärtig und das menschliche Erleben kann stark durch diese dominiert und beeinflusst werden. Vorstellungen und persönliche Erfahrungen über kommunikative Wege zu übermitteln, stellt oft eine Schwierigkeit dar, da Zeichen und Worte bereits mit einer Abstraktion und mit festgelegten Normen einhergehen. Während Worte für die Kommunikation nach außen dienen, entstammen Bilder aus dem Inneren und sind somit privater. Durch ihre Verbindung nach innen, sind Bilder somit auch genauer und lebendiger, mehr als Worte sein können. Im Gegensatz zu den Anstrengungen der „Realisten“, waren es immer schon die Träume und innere Bilder, die die Welt bewegen. Die Hauptelemente der Imagination sind innere Bilder, die eng mit der visuellen Wahrnehmung verbunden sind. Die Imagination bietet die Möglichkeit, dass die Wahrnehmung nach außen nicht die einzige Ordnung der Dinge zeigt, die Welt wird bei der Imagination im Gegensatz zur Wahrnehmung nicht abgebildet, sondern die inneren Bilder werden im Gehirn konstruiert.¹⁵¹ Imaginationsprozesse entstehen erst dann, wenn vorhandene Daten als Bild mental abgebildet werden können. Beim Entwicklungsverlauf des Menschen spielt das Denken in Bildern eine große Rolle, später wird dies jedoch durch abstrakte Denkweisen überdeckt.¹⁵²

„In der Phantasie werden bildhafte Vorstellungen und Erlebniserinnerungen umgeformt, neu strukturiert und gegebenenfalls verstärkt.“¹⁵³ Beide Begriffe, die Imagination und die Phantasie implizieren eine Vorstellung und innere subjektive Bilder, die bei vollem Bewusstsein präsent sind. Die Phantasie eines jeden Menschen steht vor allem im Zusammenhang mit verdrängten Wünschen und mit persönlichen Bedürfnissen. Phantasien können im Wachzustand Überhand nehmen und sich in weiterer Folge als Tagträume kennzeichnen. Sie können eine kompensatorische Funktion haben oder als imaginäre Wunscherfüllungen dienen.¹⁵⁴

Der Spanier Luis Buñuel, welcher der surrealistischen Gruppe angehörte und dem der bekannteste Film dieser Zeit zuzuschreiben ist, erklärte die Fähigkeit der Imagination als

¹⁴⁹ Vgl. Barck, 1993 S. 3.

¹⁵⁰ Tewes; Wildgrube, 1992. S. 277.

¹⁵¹ Vgl. Friebe, 2000. S. 9-21.

¹⁵² Vgl. Ebd. S. 39.

¹⁵³ Tewes; Wildgrube, 1992. S. 277.

¹⁵⁴ Vgl. Ebd. S. 277.

Ausdruck innerer bildlicher Vorgänge für unverzichtbar, sowohl im Leben als auch im Bereich der Kunst:

„Irgendwo zwischen Zufall und Geheimnis schleicht die Imagination sich ein, die völlige Freiheit des Menschen. Diese Freiheit hat man, wie die anderen, herabzumindern, auszulöschen versucht. Das Christentum hat zu diesem Zweck die Gedankensünde erfunden. Früher verbot mir, was ich für mein Gewissen hielt, bestimmte Bilder: meinen Bruder zu töten, mit meiner Mutter zu schlafen. Ich sagte mir: Wie fürchterlich! und schob wütend diese seit ewigen Zeiten verdamnten Gedanken weg. Erst im Alter von sechzig oder fünfundsechzig Jahren habe ich die Unschuld der Imagination ganz begriffen und hingenommen. All die Jahre habe ich gebraucht, um zuzugeben, dass das, was in meinen Kopf vorgeht, mich allein betrifft, dass das durchaus keine, wie man sagt, „bösen Gedanken“ sind, durchaus keine Sünde ist und dass ich meiner Phantasie, auch wo sie blutrünstig und pervers ist, ihren Lauf lassen sollte. (...) Die Imagination ist unser oberstes Prinzip. Unerklärlich wie der Zufall, der sie provoziert. Mein Leben lang habe ich mich bemüht, die zwanghaften Bilder, die sich mir aufdrängen, einfach aufzunehmen, ohne sie verstehen zu wollen.“¹⁵⁵

¹⁵⁵ Buñuel, Luis: Objekte der Begierde. - Berlin: Klaus Wagenbach, 2000. S. 97.

4. Surrealismus und Film

4.1. Der surrealistische Film

Für die Surrealisten schien das neue Medium Film geradezu perfekt: viele von ihnen waren nicht nur begeisterte Kinogänger, einige unter ihnen schrieben über den Film oder verfassten Drehbücher, sie waren als Schauspieler oder auch als Drehbuchautoren tätig. Die Surrealisten hatten schon früh Interesse am Film, so waren sie unter anderem von *Fantômas* (1913), *Dr. Caligari* (1919) und *Nosferatu* (1922) begeistert, da das Groteske, das Phantastische und das Grauenhafte in diesen Werken Bewunderung bei ihnen hervorrief.

„Aus der Perspektive surrealistischer Ästhetik faszinierte sie die Fähigkeit des Films, die Schwerkraft aufzuheben, die Zeiten durcheinanderzuwirbeln, die Räume nach Belieben zu wechseln, die Figuren überraschend zu verwandeln, Gewaltakte zu simulieren, unwahrscheinliche Metamorphosen durchzuführen, Ereignisse unglaublich zu beschleunigen, kurz: die Welt nicht nach den Naturgesetzen, sondern frei nach der Imagination aus Elementen der Wirklichkeit zu gestalten. Das alles konnte die Literatur auch, aber der Film leistete es frappierend, besonders irreführend oder bestürzend durch seine direkten, überprüfbaren Realitätsbezüge.“¹⁵⁶

Bei den surrealistischen Filmen handelt es sich um nichtkommerzielle und unabhängige Filme, die in den späten 1920er Jahren das französische Avantgarde-Kino bilden.¹⁵⁷ „Der Unterschied zwischen einem Avant-garde Film und irgendeinem anderen Film liegt in der geistigen, seelischen und moralischen Haltung des Filmemachers.“¹⁵⁸ Durch das vorherrschende kommerziell betriebene Kino wurden die Filme in den 1920 Jahren von den Außenseitern – Künstlern, Literaten und Fotografen – „bewusst oppositionell-einfach und eher experimentell betrieben.“¹⁵⁹ Das neue Medium wurde von den Avantgardisten für revolutionierende Ausdrucksmöglichkeiten benutzt, doch die Surrealisten unterscheiden sich auch beim Film von allen anderen Avantgardeströmungen, da „sie sich mehr mit Inhalt als mit Form befassen.“¹⁶⁰ Eine eigene surrealistische Filmtheorie gab es dennoch nicht, vielmehr wurden die Vorstellungen, die man vom surrealistischen Bild hatte, verfolgt. Wie auch der

¹⁵⁶ Schneede, 2006. S. 194.

¹⁵⁷ Vgl. Bürger, Peter: Surrealismus. - Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1982. S. 313.

¹⁵⁸ Hein, Birgit: Film im Underground. - Frankfurt am Main; Wien (u.a.): Ullstein, 1971. S. 24.

¹⁵⁹ Schneede, 2006. S. 195.

¹⁶⁰ Krakauer, Siegfried: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. - Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001. S. 253.

abstrakte Film, welcher allerdings mit gegenstandslosen Darstellungen arbeitete, hat der surrealistische Film seine Wurzeln ebenso in der bildenden Kunst.¹⁶¹

Siegfried Krakauer schreibt über den surrealistischen Film im Vergleich zu anderen Avantgardefilmen folgendes:

„Anders als die meisten dieser Filme huldigen sie dem Glauben, die innere Realität sei der äußeren unendlich überlegen. Folglich ist es ihr dringlichstes Vorhaben, den Strom inneren Lebens und alles das, was er an Instinkten, Träumen, Visionen und dergleichen mit sich führt, ohne die Hilfe einer Story oder irgendeines anderen rationalen Kunstgriffs sichtbar zu machen. Nicht als ob die Surrealisten leugneten, dass die „äußere Haut der Dinge, die Epidermis der Realität...das Rohmaterial des Kinos ist“, aber sie sind einstimmig der Meinung, dieses schattenhafte und vergängliche Material könne nur dann Bedeutung gewinnen, wenn es dazu verwendet werde, die inneren Triebe und Interessen des Menschen bis zu ihren unbewussten Wurzeln hinab darzustellen.“¹⁶²

Die Macher des surrealistischen Films machten es sich zur Aufgabe, das Unsichtbare, die Imagination, die halluzinatorischen Zustände, das Unbewusste, verdrängte Wünsche und die Träume auf die Leinwand zu bringen. Die neuen Ideen und Vorhaben und die „surrealen“ Elemente, die in den vorigen Kapiteln erläutert wurden, manifestierten sich nun im neuen Medium Film. Die Surrealisten waren, wie im ersten Kapitel schon darauf eingegangen wurde, immer auf der Suche nach dem Verhältnis zwischen Traum und Realität, diese Frage „durchzieht die gesamte Geschichte des Surrealismus wie ein roter Faden,“¹⁶³ somit war es abzusehen, dass sie sich auch das neue Medium „Film“ zu eigen machten. Der Film besitzt die Fähigkeit subjektive psychische Vorgänge wie zum Beispiel das Träumen in einem Bilderfluss, so wie die menschliche Wahrnehmung funktioniert, dazustellen.

„Der Film ist eine wunderbare und gefährliche Waffe, wenn er von einem freien Geist gehandhabt wird. Er ist das beste Instrument, um die Welt der Träume, der Emotionen, des Instinkts auszudrücken. Der schöpferische Mechanismus der filmischen Bilder ist allein durch seine Art, wie er funktioniert, unter allen menschlichen Ausdrucksmitteln dasjenige, das der Funktionsweise des menschlichen Geistes am meisten ähnelt, mehr noch, es ist dasjenige, das die Arbeit des Geistes im Traum am besten imitiert.“¹⁶⁴

Buñuel war von Beginn an vom Kino fasziniert und erkannte die Parallelen zwischen Traum und Film, außerdem verwies er auf „die Traumanalogien, die außer dem Film auch die

¹⁶¹ Hein, 1971. S. 24.

¹⁶² Krakauer, 2001. S. 254.

¹⁶³ Geisel, 2003. S. 91.

¹⁶⁴ Buñuel, Luis: Die Flecken der Giraffe. Ein und Überfälle. - Berlin: Wagenbach, 1991. S. 144.

Wahrnehmung der Zuschauer betrifft.¹⁶⁵ Es ging den Surrealisten aber nicht vorrangig um die bloße Darstellung des Traums sondern mehr um die damit verbundenen freudschen Traummechanismen¹⁶⁶ wie Verschiebung, Verdichtung, Symbolisierung und die verdrängten und verborgenen Wünsche.

Zu dieser Zeit hatte bereits das Interesse an aufwendigen Kinogeschichten, technischer Perfektion und dem narrativen Film begonnen. Im surrealistischen Film wird auf eine lineare Handlung und eine narrative Kontinuität verzichtet. Er richtet sich gegen alle vorherrschenden Konventionen des Kinos, „es handelt sich um Experimente, die darauf angelegt sind, jeweils die Grenzen der Wahrnehmungsfähigkeit, die Gewohnheiten und Grenzen des Sehens, Hörens und Fühlens abzutasten, aufs Spiel zu setzen, neu zu prüfen und zwar jeweils an den Bruchstellen kultureller, gesellschaftlicher, künstlerischer Traditionen und Konventionen.“¹⁶⁷ Der surrealistische Film möchte den Zuschauer schockieren, um die Wahrnehmung auf ungewohnte Dinge zu richten. „Der Schrecken wird zur wirklichkeitsbefreienden Emotion, ein Weg zur Sur-Realität.“¹⁶⁸ Um dies zu erreichen, bedienten sie sich den Verfremdungseffekten, indem sie ursprüngliche Dinge aus dem Kontext rissen und diese in einem anderen Zusammenhang darstellten. Sie kombinierten nicht Zusammenpassende Gegenstände und führten Metamorphosen durch. Durch die Technik der Montage waren die willkürliche Anordnung der Bilder und die Durchführung von Raum- und Zeitsprüngen möglich. In den surrealistischen Filmen stand das Bild anstelle der Narration im Vordergrund, sie „weisen eine Traumästhetik auf und sind Produkte von Traumphantasien, indem sie auf die Einbildungskraft der Träume und auf das Imaginäre verweisen.“¹⁶⁹

Umso mehr die surrealistische Ideologie in den Künsten wie der Literatur, der bildenden Kunst oder der Fotografie zu finden ist, kann man beim filmischen Surrealismus eher auf wenige Werke zurückgreifen. Die finanziellen Mittel und der hohe technische Aufwand, um Filme zu produzieren, gelten als Gegenstück zum spontanen und unbewussten Arbeiten der Surrealisten. Im *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, welches in den 1930er Jahren von den Surrealisten verfasst wurde, werden folgende Filme genannt, die in den Kanon des

¹⁶⁵ Roloff, Volker: Zum Traumdiskurs in surrealistischen Filmen, Texten und Bildern. - In: Träumungen – Traumerzählung in Film und Literatur. Bernard Dieterle Hrsg. St. Augustin: Gardez! Verlag, 1998. S. 151.

¹⁶⁶ Vgl. Kapitel 3.2.

¹⁶⁷ Roloff, Volker: Metamorphosen des Surrealismus in Spanien und Lateinamerika. Medienästhetische Aspekte. - In: Spielformen der Intermedialität im spanischen und lateinamerikanischen Surrealismus. Uta Felten Hrsg. Bielefeld: transcript, 2004. S. 18.

¹⁶⁸ Scheele, Uwe: „El obispo podrido“. Buñuels Schock-Ästhetik zwischen Hyperrealismus und innerer Bilderwelt. - In: Luis Buñuel. Film-Literatur-Intermedialität. Ursula Link-Heer Hrsg. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1994. S. 147.

¹⁶⁹ Roloff, 1998. S. 154.

surrealistischen Films einzuordnen sind: *Emak Bakia* (1926) und *L'Étoile de mer* (1928) von Man Ray, *Anémic cinema* (1925) von Marcel Duchamp, *La perle* (1929) von Georges Hugnet, *Un chien andalou* (1928) und *L'Âge d'or* (1930) von Luis Buñuel und Salvador Dalí.¹⁷⁰

Hein Birgit weist darauf hin, dass der Film *Entracte* von Francis Picabia und René Clair als Vorläufer des surrealistischen Films geltend gemacht werden kann, obwohl er meistens der Dadabewegung zugeordnet wird. Bereits hier sind die Hinweise auf Träume und Visionen und irrealen Vorgänge, die als real geschildert werden, zu erkennen.¹⁷¹ Weiters könnte man *La Coquille et le clergyman* (1927) von Antonin Artaud und Germaine Dulac und den eher dadaistischen Film *Le Retour à la raison* (1923) von Man Ray als frühe surrealistische Filme bezeichnen.¹⁷² Doch auch nach *L'Âge d'or* „numerous surrealists made forays into the medium.“¹⁷³ Der erste richtige und als surrealistisch anerkannte Film war jedoch ohne Zweifel *Un chien andalou*. Breton beruht auch später noch auf der Meinung, dass dieser und *L'Âge d'or* die einzig wahren surrealistischen Filme seien. Seine Annahme basiert auf der Tatsache, dass im Surrealismus die verschiedenen Formen von Automatismen, diese wurden im vorigen Kapitel erläutert, als Ausgangspunkte für jedes künstlerische Schaffen, sei es in der Literatur, der Malerei oder beim Film, dienen. Jedes künstlerische Resultat, welches davor mit Logik oder mit Form- oder Inhaltsänderungen umgestaltet wird, gilt - laut Breton - somit nicht mehr als surrealistisches Werk.

Wie man feststellen kann, ist dieses Gebiet sehr schwer abzugrenzen, klar ist jedoch, dass *Un chien andalou* definitiv dem surrealistischen Film zuzuordnen ist, deshalb möchte ich einen Überblick über diesen geben, um die Merkmale zu definieren.

4.1.1. *Un chien andalou* – Luis Buñuel und Salvador Dalí

„Wir suchten ein labiles und unsichtbares Gleichgewicht zwischen Rationalem und Irrationalem, um durch letzteres eine Fähigkeit zum Verständnis des Nichtbegreifbaren, zur Verbindung von Traum und Wirklichkeit, von Bewusstsein und Unbewusstsein zu erhalten, unter Vermeidung jeglicher Symbolik.“¹⁷⁴

Luis Buñuel wuchs in Calanda, einem Ort in Aragonien auf, wo er eine strenge Erziehung in einem Jesuitenkolleg genoss. Durch diese lehnte er sich schon in seiner Jugendzeit gegen den Katholizismus auf. Als er 1917 wegen seines Studiums nach Madrid kommt, schließt er in der

¹⁷⁰ Bürger, 1982. S. 313.

¹⁷¹ Hein, 1971. S. 42.

¹⁷² Schneede, 2006. S. 195-197.

¹⁷³ Short, Robert: The age of gold. Surrealist Cinema. - London: Creation, 2003. S. 167.

¹⁷⁴ Buñuel, Luis: Die Erotik und andere Gespenster. - Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch, 1995. S. 44.

Residencia des Estudiantes Freundschaften mit Salvador Dalí und Federico García Lorca. Schon während seiner Studienzeit fing Buñuel an, sich mit den Schriften Freuds auseinanderzusetzen und führte auch selbst hypnotische Experimente durch. Um 1927/28 fing Luis Buñuel an sich für das Medium Film zu interessieren, als er mehrere französische Avantgarde Filme sah, jedoch war das Avantgarde-Kino noch nicht nach Spanien gelangt. Als er Weihnachten mit Dali verbrachte, schlug er ihm vor, einen Film zu machen. Sie erzählten sich ihre Träume: Buñuel träumte davon, dass er jemandem das Auge durchschnitt und Dali davon, dass Ameisen auf seiner Hand kribbelten. Von diesen Ausgangspunkten ihrer Traumwelten beschlossen sie, einen Film zu drehen und schrieben das Drehbuch für *Un chien andalou* in sechs Tagen.¹⁷⁵ Der Film ist also ein Zufallsprodukt, Dalí und Buñuel griffen mit ihrer Methode auf die bereits erwähnte „automatische“ Niederschrift zurück, indem sie durch ihre freie Assoziation die irrationalen Bilder aufstiegen ließen, die keinerlei Erklärung lieferten. Das Drehbuch wurde nach der einfachen und übereinstimmenden Regel beiderseits verfasst, so Buñuel:

„...keine Idee, kein Bild zuzulassen, zu dem es eine rationale, psychologische oder kulturelle Erklärung gäbe; die Tore des Irrationalen weit zu öffnen; nur Bilder zuzulassen, die sich aufdrängten, ohne in Erfahrung bringen zu wollen, warum.“¹⁷⁶

Inhalt

Der Film beginnt mit einer Texteinblendung „Es war einmal“, auf diese folgt eine Art Prolog: Man sieht einen Mann, der neben einem Fenster ein Rasiermesser schleift. Danach tritt er auf den Balkon hinaus, raucht eine Zigarette und betrachtet den Vollmond am Himmel. Eine längliche Wolke ist am Himmel zu sehen, die sich auf den Mond hinbewegt, in der nächsten Einstellung tritt an die Stelle des Mondes das aufgerissene Auge einer jungen Frau. In demselben Moment, als die Wolke über den Mond vorbeizieht, als würde sie diesen in zwei Teile teilen, wird das Auge der Frau, welches von dem Mann aufgehalten wird, mit der Rasierklinge durchgeschnitten und ein Glaskörper tritt aus dem Auge. Diese Eingangssequenz ging in die Filmgeschichte ein, Buñuel und Dalí hatten mit dieser den Inbegriff des Schocks in der surrealistischen Filmarbeit geprägt.

In der nächsten Einstellung folgt wieder ein Text: „Acht Jahre später“, danach sieht man einen seltsam gekleideten Radfahrer, der eine gestreifte Box umgehängt hat, eine menschenleere

¹⁷⁵ Vgl. Buñuel, Luis: Mein letzter Seufzer. Erinnerungen. - Königstein: Athenäum, 1983. S. 147f.

¹⁷⁶ Ebd. S. 148.

Straße entlang fahren. Danach sieht man wieder die Frau, der das Auge durchgeschnitten wurde, in einem Zimmer ein Buch lesen. Sie schlägt das Buch energisch zu und geht nervös wirkend ans Fenster, so als ob sie schon vorher wissen würde, was gleich geschehen wird. Der Radfahrer stürzt und fällt auf die Straße, die Frau läuft hinunter und küsst ihn leidenschaftlich. Dann sieht man die Frau wieder im Zimmer, sie öffnet die Box des Radfahrers, in welcher sich eine Krawatte befindet, und legt sie auf das Bett. Sie setzt sich auf einen Stuhl und die Einstellungen wechseln zwischen der Frau, welche einen seltsamen Gesichtsausdruck hat, und dem Bett. Schließlich erscheint der Radfahrer wieder im Zimmer bei der Tür, er starrt auf seine Handfläche, in der sich ein Loch befindet, aus welchem Ameisen herauskrabbeln. Es folgen mehrere kreisförmige Überblendungen von nicht zusammenpassenden Bildern, wie zum Beispiel den Ameisen, einem Seeigel, bis schließlich eine Frau in einer Menschenmenge zu sehen ist, die mit einer amputierten Hand auf der Straße liegend, mit einem Stock damit herumspielt. Die Frau und der Mann aus der Wohnung verfolgen aus dem Fenster schauend das ganze Spektakel. Schließlich hebt ein Polizist aus der Menschenansammlung die Hand auf und gibt sie wiederum in die gestreifte Box, welche er dann der Frau gibt. Im nächsten Moment wird die Frau von einem Auto überfahren und liegt tot auf der Straße. Wieder im Zimmer fängt der Mann sehr erregt an, die Frau zu begehren, er berührt ihren Körper, welcher abwechselnd bekleidet und nackt gezeigt wird, bis sie schließlich von ihm wegläuft. Der Mann versucht sie zu fangen, doch er kommt nicht voran da er plötzlich an zwei Seilen befestigt ist, diese hängen an zwei Klavieren, die jeweils mit Eselskadavern und Melonen beladen sind. Weiters sind an den Schnüren zwei Priester angebunden, die er hinter sich nachziehen muss. In der nächsten Einstellung läuft die Frau aus dem Zimmer und schlägt die Tür zu. Als der Mann ihr nachläuft, klemmt sie seinen Arm in den Türspalt und wieder sind auf seiner Hand die krabbelnden Ameisen zu sehen. Als nächstes ist wieder der Radfahrer zu sehen, der nun an ein Bett gefesselt ist, wieder trägt er eine seltsame Kleidung und hat die Krawatte aus der Box umgebunden.

Es folgt der nächste Zwischentitel: „Trois heures du matin“, darauffolgend ist ein Mann mit Hut und mit dem Rücken zur Kamera gerichtet, der an einer Türglocke läutet, zu sehen. In der nächsten Einstellung sieht man den Radfahrer im Bett, dann zwei Hände, die durch eine Wand greifen und einen Cocktailshaker halten. Danach kommt der Mann, der dasselbe Gesicht hat wie der Radfahrer, ins Zimmer und holt den komisch gekleideten Mann aus dem Bett und reißt ihm die seltsame Kleidung vom Körper und schmeißt sie aus dem Fenster. Der Radfahrer steht nun mit dem Gesicht zur Wand in ängstlichem Zustand im Zimmer. Wieder die Einblendung: „Seize ans avant“. Der Mann geht in Zeitlupe zum Tisch, schlägt zwei

Notizblöcke zu und gibt sie dann dem Radfahrer, bis diese sich plötzlich in zwei Revolver verwandeln. Mit energischem Gesichtsausdruck erschießt der Radfahrer den anderen Mann. Der Erschossene fällt zuerst in einem Park auf eine nackte Frau, bis er schließlich alleine regungslos auf dem Boden liegt. Ein paar Männer kommen, um zu sehen ob er tot ist, bis sie ihn schließlich wie bei einem Leichenumzug wegtragen. Danach sieht man wieder die Frau im Zimmer ankommend mit einem verängstigten Blick, sie blickt an die Wand, auf der ein Schmetterling zu sehen ist, der die Tätowierung eines Totenkopfes hat. Plötzlich taucht der Mann mit den Pistolen wieder auf, abwechselnd sieht man ihn, dann wieder die Frau und so weiter. Der Mann führt seine Hand zu seinem Mund, doch dieser verschwindet. Dann erscheinen Achselhaare und die Frau bemerkt, dass sie keine Achselhaare mehr hat, doch der Mann trägt sie als Bart. Sie läuft aus dem Zimmer und zeigt ihm die Zunge. Darauffolgend sieht man einen Steinstrand am Meer, wo der Mann wartet, die Frau geht schnellen Schrittes zu ihm und küsst ihn. Es folgt eine Einblendung seiner Armbanduhr, da sie sich verspätet hat, dann gehen sie umarmt am Strand spazieren. Auf den Steinen sind nun die Gegenstände wie die Schachtel, die komische Kleidung und die Stricke zu sehen, die zuvor aus dem Fenster geworfen wurden. Der nächste Titel „Au printemps“ folgt. Die Frau und der Mann liegen beide bis zur Brust im Sand versunken am Strand. Es wird dunkel und das Ende erfolgt durch die Einblendung „FIN“.

Un chien andalou gilt als das Paradebeispiel des surrealistischen Films und weist viele charakteristische surrealistische Merkmale und Motive auf, es wurden Verfahren des Surrealismus aufgegriffen, die ich im Folgenden erläutern möchte.

“It is profoundly shocking. Nothing prepares us for this gratuitous attack. The effect is exacerbated because, unusually for the cinema, the woman’s eye is looking directly out at the audience – returning our gaze – implicating us. We grasp that is ourselves who are also the intended victims of this visual assault.”¹⁷⁷

Bereits im Prolog und in den ersten Einstellungen ist zu erkennen, dass sich *Un chien andalou* allen bisherigen Konventionen des Kinos widersetzt. Durch den Schnitt durch das menschliche Auge, welches in Großaufnahme zu sehen ist, haben Buñuel und Dali die Schockästhetik in der Filmgeschichte geprägt, auch wenn diese Wirkung heute vielleicht nicht mehr vorhanden ist. Durch den ausgelösten Schock beim Zuschauer wird die Wahrnehmung auf ungewohnte und grausame Dinge gerichtet.

¹⁷⁷ Short, 2003. S. 71.

„Der Schock resultiert aus dem widersprüchlich erscheinenden Charakter der Bilder, in denen eigentlich Unvereinbares zusammengebracht wird, aus der arbiträr erscheinenden Montage dieser Bilder und aus dem Widerspruch des Gezeigten zu den Konventionen bürgerlicher Kunst und Moral.“¹⁷⁸

Das äußere Sehen wird somit ausgeschaltet, die alltäglichen Sehgewohnheiten und die Erwartungen werden eingestellt, um den Fokus in die innere Sicht zu lenken.¹⁷⁹ „Die schockierende Blendung des menschlichen Auges im *Chien andalou* ist wohl im Sinne einer Zerstörung der Grenze zwischen objektiver Außenwelt und subjektiver Innenwelt zu lesen.“¹⁸⁰ Der Schauspieler mit dem Rasiermesser wird von Luis Buñuel selbst dargestellt, somit möchte der Autor selbst der Initiator sein, um den inneren Blick zu ermöglichen. Er möchte die Wahrnehmungsgewohnheiten ausschalten, um den Blick in die inneren, surrealistischen Tiefen zu führen.

Wie aus dem vorher beschriebenen Inhalt hervorgeht, kennzeichnet sich Buñuels und Dalís Werk durch den Verzicht einer logischen, in der Erzählung eingebetteten, Handlung. In der Stummfilmzeit wurden Zwischentitel verwendet, um Zeitsprünge in der erzählten Geschichte zu erklären und um beim Zuschauer Orientierung zu verschaffen. Durch die Zeitangaben in *Un chien andalou*, die mit Untertiteln eingeblendet werden, glaubt der Zuschauer Orientierung zu gewinnen, doch dadurch entsteht höchstens Verwirrung, da diese immer in einem anderen Format eingeblendet werden und die Titel nicht logisch in das Geschehen einzuordnen sind. Jede Bemühung des Zuschauers erweist sich als zwecklos, da die Zwischentitel mit der Szene nicht zusammenpassen.¹⁸¹

„Es ging nicht darum, ein Bild mit dem anderen zu verbinden auf der Grundlage von Verstand und Unverstand, sondern ausschließlich darum, dass sich eine Kontinuität entwickelte, die uns im Unterbewusstsein Befriedigung verschaffte, ohne das Bewusste zu verletzen, das aber seinerseits keine direkte Beziehung zum Rationalen hatte. Das heißt etwas, was theoretisch dem näher gewesen wäre, was Breton als die exakte Wesensart des Surrealismus definiert hat.“¹⁸²

Durch die Montage werden Kontinuitätsbeziehungen suggeriert, obwohl keine vorhanden sind. Ameisen, Achselhaare oder Seeigel werden durch den Schnitt in Beziehung in das Bild gebracht, obwohl kein logischer Zusammenhang existiert. Die Dinge werden aus ihrem

¹⁷⁸ Geisel, 2003. S. 100.

¹⁷⁹ Vgl. Schneede, 2006. S. 198-200.

¹⁸⁰ Scheele, 1994. S. 147.

¹⁸¹ Vgl. Geisel, 2003. S. 115.

¹⁸² Buñuel, 2000. S. 61f.

ursprünglichen Kontext gerissen, um sie in einem neuen Zusammenhang darzustellen und veranschaulichen somit Beispiele der Entfremdung. An dieser Stelle ist auch die Bekleidung des Radfahrers zu nennen, diese Art Kinderkleidung, die ein Erwachsener trägt, wirkt ebenfalls befremdlich. Buñuel bedient sich den surrealistischen Bildmethoden wie der Kombinatorik, in dem er nicht Zusammenpassendes miteinander verbindet. Beispiele dafür stellen die toten Eseln auf dem Klavier oder die Ameisen, die aus dem Loch in der Handfläche krabbeln, dar. Die Kombinatorik setzt sich auch auf der akustischen Ebene fort, klassische Opernmusik wechselt sich mit schnellem Tango ab. Notizblöcke verwandeln sich in Revolver, Achselhaare in Ameisen und der Körper der Frau ist abwechselnd bekleidet und nackt, diese Beispiele kennzeichnen die Metamorphosen im Film.

Der Film kennzeichnet sich durch eine Aneinanderreihung von Bildern, die in keinem Zusammenhang miteinander stehen, so wie sie auch im Traum vorkommen.¹⁸³

„Die Bilder erscheinen und verschwinden wie im Traum durch Auflösung und Verdunkelungen; Zeit und Raum werden fließend, schrumpfen oder verlängern sich nach ihrem Willen, die Zeitfolge und die relativen Werte der Dauer entsprechen nicht mehr der Wirklichkeit [...] das Kino scheint erfunden worden zu sein, um das unterbewusste Leben zum Ausdruck zu bringen, das die Poesie von ihren Wurzeln her tief durchdringt.“¹⁸⁴

Buñuel benutze die freudschen Traummechanismen und setzte sie bewusst in *Un chien andalou* ein. Im Gegensatz zu Freud, welcher Interesse an den Bedeutungen der Traumsymbole¹⁸⁵ hatte, ging es in diesem Film darum, das bildliche Material, welches durch den Traum zur Verfügung stand, auf die Leinwand zu bringen. Die irrationalen Bilder, die sie darstellten, waren von Bedeutung und nicht die rationale Deutung der Träume. Buñuel äußert sich folgendermaßen hierzu:

„Im Film werden surrealistische Ästhetik und die Entdeckungen Freuds verschmolzen. [...] Obwohl ich mich etlicher Traumelemente bediente, ist der Film nicht die Beschreibung eines Traums. [...] Der Film richtet sich an die unbewussten Gefühle der Menschen.“¹⁸⁶

Traumbilder und das Erlebte im Traum folgen keinen physikalischen Gesetzen in Bezug auf Zeit und Raum, diese Tatsache wird im gesamten Film dargestellt. Aus diesem Grund öffnet die Frau in einer Einstellung die Eingangstür des Zimmers und anstatt eines logischen

¹⁸³ Vgl. Baumert, Saskia: Die Faszination der Blicke bei Buñuel. - Berlin: Köster, 2010. S. 79.

¹⁸⁴ Buñuel, 1991. S. 145.

¹⁸⁵ Vgl. Kapitel 3.2.

¹⁸⁶ Buñuel, zit. n. Gamwell, 2000. S. 37.

Zusammenhangs, führt der Ausgang des Zimmers zum Strand. Ein weiteres Beispiel hierfür ist der im Zimmer erschossene Mann, welcher nach einer logischen und selbstverständlichen Schlussfolgerung im Zimmer zu Boden fallen sollte, aber stattdessen fällt er in einen Park. Das Erwartete wird nicht gezeigt und Buñuel reiht sonst unvereinbare Bilder aneinander, ohne diese zu hinterfragen. Die Traumbilder in *Un chien andalou* sind nicht darauf angelegt, einen erkennbaren Sinn zu ergeben, vielmehr wird die Traumerfahrung zu einer ästhetischen transformiert.¹⁸⁷ *Un chien andalou* kennzeichnet sich durch traumartige und reale Ebenen, doch diese werden nicht als verschiedene Welten dargestellt, somit verschwimmen Traum und Realität ineinander und werden ununterscheidbar. Buñuel arbeitet im gesamten Film mit starken Schnitten und schnellen Szenenwechsel, wobei die subjektive und objektive Blicksituation häufig nicht mehr klar zu erkennen ist. „Der Zuschauer erlebt den Film ähnlich wie ein Schlafwandler auf der Schwelle zwischen Traum und Bewusstsein.“¹⁸⁸

4.2. Vom surrealistischen Film zum Surrealismus im Film

Wie schon zuvor kurz darauf eingegangen wurde, gelten die Filme *Un chien andalou* und *L'âge d'or*, beide von Luis Buñuel und Salvador Dalí in filmgeschichtlichen Abhandlungen „heute als die einzigen definitiv surrealistischen Filme jener Zeit,“¹⁸⁹ „it seemed to us that there was no truly surrealist cinema after *Un chien andalou*, the films of Bunuel excepted.“¹⁹⁰ Die Verbindung von Surrealismus und Film hat spätestens seit dem zweiten Weltkrieg für viele an Bedeutung und Wirkung verloren, der Surrealismus gehört für viele zu den Avantgarde Bewegungen und ist historisch abgeschlossen. „...Surrealism was effectively the last of the filmic avant-gardes until the coming of cheaper technologies in the 1950s, a fate which of which the upside was the assurance of Surrealism's reputation thereafter as the model of filmic subversion.“¹⁹¹ Weder Luis Buñuel noch Man Ray wollten Filme machen, um Geld zu verdienen, gerade der unabhängige und nichtkommerzielle Film war mit den ernsthaften und selbstlosen Hintergründen der Filmemacher verbunden. Durch das Aufkommen des Tonfilms und den enormen Produktionskosten, die mit den

¹⁸⁷ Vgl. Winklbauer, Andrea: Träume für jedermann: Die Geschichte einer Einschreibung. - In: Psyche im Kino. Sigmund Freud und der Film. T. Ballhausen, G. Krenn, L. Marinelli Hrsg. Wien: Verlag filmarchiv austria, 2006. S. 165ff.

¹⁸⁸ Baumert, 2010. S. 82.

¹⁸⁹ Stiglegger, Marcus: Surrealismus. - In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. - Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2007. S. 699.

¹⁹⁰ Short, 2003. S. 167.

¹⁹¹ Ebd. S. 168f.

Filmproduktionen verbunden waren, rückte das Medium Film für die Surrealisten in einen Bereich außerhalb ihrer Möglichkeiten. Losgelöst von den historischen „ismen“ kann man feststellen, dass auch die folgenden Jahrzehnte – „vor allem im Rahmen des Experimentalfilms – immer wieder Bezüge zum Surrealismus und dessen Bestrebungen,“¹⁹² hervorbrachten.

“Of all the movements of modern art, Surrealism is the most popular, widely known and immediately recognised. No other modernist ‘ism’ has the same currency. In the sense that Surrealism wanted to build a bridge between art and life, it has partly succeeded because it has changed our sensibility.”¹⁹³

Ohne Zweifel waren es die Surrealisten, die nach neuen Formen der Wahrnehmung und Darstellung suchten, doch „die dunkle, groteske und fantastische Kehrseite des Imaginären“¹⁹⁴ war seit Beginn des Kinos von großer Bedeutung.

Filme weisen eine besondere Affinität zur sichtbaren Welt und somit auch zur Realität auf, ganz besonders der Surrealismus setzte sich mit filmischen und intermedialen Experimenten auseinander. Außerdem hat der Film mit seinen Bildern, im Gegensatz zu literarischen Texten, viel Wirklichkeitscharakter, sodass die Unterscheidung zwischen subjektiven Vorstellungen und objektiven Beobachtungen manchmal schwer festzustellen ist.

„Der Film macht sichtbar, was wir zuvor nicht gesehen haben oder vielleicht nicht einmal sehen konnten. Er hilft uns in wirksamer Weise, die materielle Welt mit ihren psycho-physischen Entsprechungen zu entdecken. Wir erwecken diese Welt buchstäblich aus ihrem Schlummer, ihrer potentiellen Nichtexistenz, indem wir sie mittels der Kamera zu erfahren suchen.“¹⁹⁵

Die Autoren des Werkes *Surrealismus und Film* weisen in der Einleitung darauf hin, dass der surrealen Aktualität, die seit der Nouvelle Vague bis zur Gegenwart an Bedeutung gewonnen hat, in der gegenwärtigen Filmtheorie zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird. Eine dringende Notwendigkeit besteht außerdem darin, „sich von konventionellen Periodisierungen der Filmgeschichte“¹⁹⁶ zu lösen, um die aktuellen Metamorphosen des Surrealismus durchschauen zu können. Auch Werner Spies bekennt sich zu dieser Beobachtung:

¹⁹² Stiglegger. In: Koebner, 2007. S. 699.

¹⁹³ Short, 2003. S. 176.

¹⁹⁴ Lommel, Michael (Hrsg.): Surrealismus und Film. Von Fellini bis Lynch. - Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 8.

¹⁹⁵ Krakauer, 2001. S. 239.

¹⁹⁶ Lommel, 2008. S. 7.

„Auch in heutigen Bilderwelten [...] scheint die Realität einer ständigen Metamorphose unterworfen, die alle Identität sprengt und Abgründe aufreißt: Die Wirklichkeit wird grundsätzlich als veränderbar und doppeldeutig, bzw. mehrdeutig empfunden.“¹⁹⁷

Die surrealistische Ideologie beeinflusste viele Regisseure und die surrealen Darstellungsformen wurden in einigen Filmen umgesetzt. Nach dem zweiten Weltkrieg sind die surrealistischen Ideen vor allem in den Werken von Filmproduzenten aus Japan, Polen und Tschechien zu erkennen. In Prag ist der Surrealismus seit 1934 bis in die heutige Zeit präsent, vor allem die Filme von Jan Švankmajer stehen in engem Zusammenhang mit dem surrealistischen Film, dieser ist wiederum ein Vorbild von Terry Gilliam. Die surreale Ästhetik im Film gilt als ein inspirierendes Prinzip und ist auch in scheinbar konventionell erzählten und kommerziellen Filmen vorhanden, „...a young ‚indie‘ generation of American commercial filmmakers seized the chance take liberties with narrative, subject matter and film form that had never been claimed before America outside the avant-gardes.“¹⁹⁸ David Lynch ist wohl der bekannteste amerikanische Regisseur, der uns in mit seinen Filmen wie *Blue Velvet* (1986), *Lost Highway* (1996) oder *Mulholland Drive* (2001) in die surrealistischen Welten führt. Doch auch bei vielen anderen Regisseuren ist der surrealistische Einfluss unverkennbar.

“Beside Lynch, there are Terry Gilliam, Spike Jonze, David Cronenberg, Tim Burton and a host of others who feed our appetite for self-reflexivity and black humour – for films that bring out the absurd in everyday situations and situate the imagination at the centre of a character’s existence. Mainstream audiences are no longer phased by films that combine the realistic and the poetic, the rational and the irrational, the everyday and the fantastic. We are inured to displacements of the human body by other materials.“¹⁹⁹

Die Thematik der „surrealen Ästhetik“ im Film ist deshalb schon sehr umfangreich, da sie das ganze Weltkino betrifft und gerade auch Filme diese aufweisen können, die auf den ersten Blick nicht surreal erscheinen oder in Verbindung mit Surrealismus gebracht werden. „Surrealism in film is both everywhere and nowhere.“²⁰⁰ Hier stellt sich die Frage, durch welche Merkmale der surrealistische Einfluss im Gegenwartskino zu erkennen ist.

¹⁹⁷ Spies, Werner (Hrsg.): Die surrealistische Revolution. - Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2002. S. 12.

¹⁹⁸ Short, 2003. S. 179.

¹⁹⁹ Short, 2003. S. 180.

²⁰⁰ Ebd. S. 176.

4.2.1. Die wesentlichen Merkmale der surrealen Ästhetik im Film

Ich möchte im Folgenden einen kurzen Überblick über die wesentlichen Merkmale der „surrealen Ästhetik“ im Film geben. Diese kann grundsätzlich in jedem Film, egal von welcher Zeit stammend und unabhängig davon, welchem Genre dieser entspricht, vorhanden sein und dargestellt werden. Das Spektrum reicht von der Liebeskomödie bis zum Western, diese Elemente können in Filmen aufgegriffen werden, die sonst kaum als surrealistisch zu nennen wären, surreale Bildwelten sind im Weltkino allgegenwärtig. Ich werde an dieser Stelle die wichtigsten Punkte nennen, explizit werde ich im nächsten Kapitel anhand des Films *Fear and Loathing in Las Vegas* darauf eingehen und diese genauer erläutern. In Bezug der Merkmale einer „surrealen Ästhetik“ im Film möchte ich mich auf Michael Lommel, so wie er sie im Buch *Surrealismus und Film* anbietet, beziehen.²⁰¹

Das erste entscheidende Merkmal steht mit der filmischen Narration in Verbindung. Diese ist laut Lothar Mikos folgendermaßen zu definieren: Die Narration oder Erzählung ist in der Regel die kausale Verknüpfung von Situationen und Handlungen zu einer Geschichte, sie ist das Ergebnis einer kommunikativen Handlung, nämlich des „Erzählens“. Der konventionelle Film weist eine Erzählstruktur auf, in der die Schauspieler, die Situationen und die Abbilder einem logischen Erzählfluss folgen. Der Zuschauer wird ebenfalls in die Narration eingebunden.²⁰² Generell kann man von zwei verschiedenen Formen ausgehen, wie der Film seinen Inhalt organisiert; zum ersten geschieht dies narrativ (erzählend), indem eine oder mehrere Geschichten dargestellt werden; zum zweiten kann dies nicht-narrativ (nicht erzählend), also eher deskriptiv, beschreibend sein. Die beiden erwähnten Formen können aber auch parallel, als Mischformen auftreten, also in Kombination in einem Film vorkommen.²⁰³

Das erste Merkmal der surrealen Ästhetik kennzeichnet sich dadurch, dass das Bild und die Szenen wichtiger als die Narration oder die Handlung sind. Es wird etwas zur Schau gestellt und ist in diesem Fall eher eine Annäherung an das Theater oder die Malerei. Die Narration wird somit zweitrangig, da das Bild den höchsten Stellenwert einnimmt und die Wahrnehmung des Zuschauers ganz auf dies gerichtet ist.²⁰⁴ Auf dieses Merkmal wurde auch

²⁰¹ Lommel, 2008. S. 11.

²⁰² Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. - Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft, 2008. S. 47.

²⁰³ Vgl. Borstnar, Nils: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. - Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft, 2008. S. 51.

²⁰⁴ Vgl. Lommel, 2008. S. 11.

zuvor beim surrealistischen Film hingewiesen, da sich dieser ebenfalls einer Unterordnung und Chronologie der Erzählung und Handlung entzieht.

Das zweite Element hat ihren Ursprung in anderen Künsten des Surrealismus wie der Literatur und der Malerei und ist somit nicht filmspezifisch. Im ersten Kapitel dieser Arbeit wurden die Bildmethoden, die für das surrealistische Bild von Bedeutung waren, erläutert. Diese manifestierten sich schon in der bildenden Kunst, dann auch im surrealistischen Film. Die Verfremdung und Verschiebung, die Kombinatorik, die Absurdität, das Groteske, die Metamorphosen, die Paradoxie oder der Gegen-Sinn bilden das zweite Merkmal einer surrealen Ästhetik im Film.²⁰⁵ In diesem Zusammenhang steht auch die Schockästhetik, die der Film aufweisen kann. Der Schock ist ein entscheidendes Element der surrealistischen Filmarbeit, der Zuschauer soll durch etwas Unvorhergesehenes und Überraschungseffekte neue Inspiration erfahren. Durch das Schreckliche und Grausame, welches ganz plötzlich ohne Vorwarnung eintritt und somit wie ein Blitz in das Auge des Zusehers einschlägt, soll dieser von bisher eingprägten Konventionen wachgerüttelt werden. „Schock-Bilder sind das ästhetische Mittel der Konfrontation des Zuschauers mit einer emotional aufwühlenden Irritation.“²⁰⁶ Durch den Schock, welcher durch Verfremdung oder Verschiebung usw. hervorgerufen wird, soll sich die Wahrnehmung auf etwas Ungewohntes und Grausames einstellen, das äußere Sehen wird ausgeschaltet um der inneren Sicht den Weg frei zu machen. Durch Schockbilder soll die Aufmerksamkeit der Zuschauer voll und ganz auf diese gerichtet sein, die Bilder weisen unter anderem einen Charakter von Gemälden auf, da sie nicht in den logischen Erzählfluss des Films eingebettet sind. Der Schock wird somit nicht nur hervorgerufen, „weil sie Schreckliches oder Entsetzliches präsentieren, sondern weil sie nicht in die fortlaufende Erzählung zu passen scheinen.“²⁰⁷

Das dritte Kennzeichen bezieht sich auf die Transgression, auf die Verwandlung von Körper, Zeiten und Räumen. Der Film besitzt durch die Montage die Möglichkeit das Zeit- und Raumgefühl des Zuschauers durcheinanderzubringen und die Figuren im Film zu verwandeln. Michael Lommel weist außerdem darauf hin, dass es in vielen surrealen Filmen „keine Dominanz des Schauspielers als integralem Repräsentationsobjekt“²⁰⁸ gibt.

²⁰⁵ Vgl. Ebd. S. 11.

²⁰⁶ Stiglegger, Marcus: Schock. In: Koebner, 2007. S. 620.

²⁰⁷ Wulff, Hans. zit. n. Mikos, 2008. S. 252.

²⁰⁸ Lommel, 2008. S. 11.

Das vierte Charakteristikum ergibt sich aus den ersten drei Merkmalen und ist zugleich auch der wichtigste Aspekt. Durch die erwähnten Kennzeichen einer surrealen Ästhetik - Auflösung der Narration, Verfremdung, Metamorphosen usw. und Verwandlung von Zeit und Raum - wird die Wahrnehmung verändert und auf ungewohnte und irrationale Dinge gelenkt und der „Augen-Schein steht auf dem Spiel.“²⁰⁹ Daraus folgt die Ununterscheidbarkeit von Realität, Traum, Tagtraum, Halluzination, Vision, Imagination oder Phantasie, ebenso werden Wahrnehmung und Erinnerung ununterscheidbar.

„Der Film besitzt mit seinen Bildern sehr viel Wirklichkeitscharakter und es fällt oft schwer die subjektiven Vorstellungen und die objektiven Beobachtungen voneinander zu trennen. Träume, Halluzinationen, Visionen oder auch Phantasien benötigen oft eindeutige Signale, um den Beginn und den Schluss einer Sequenz zu markieren.“²¹⁰

Don DeLillo beschreibt in seinem Aufsatz *Über Kino und Gedächtnis* das Ineinandergreifen von Wahrnehmung, Erinnerung und Traum folgendermaßen:

„...wenn wir schweißgebadet aus einem Traum erwachen, an den wir uns nur halb erinnern, in Fragmenten und mit abrupten Übergängen, dann bewegen wir uns durch subjektive Zeit und subjektiven Raum, im Griff der Instrumente unseres eigenen Geistes, und diese Situation hat in ihrem Rhythmus etwas Filmisches, wie sie zu Fetzen, Blitzen, Erfahrungssegmenten geschnitten wird, die einen radikalen Abschied von dem ungebrochenen Fluß der Welt ringsum bedeuten.“²¹¹

²⁰⁹ Ebd. S. 11f.

²¹⁰ Koebner, Thomas: Erzählen im Irrealis: Zum neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze. - In: Träumungen – Traumerzählung in Film und Literatur. Bernard Dieterle Hrsg. St. Augustin: Gardez! Verlag, 1998. S. 71.

²¹¹ DeLillo, Don. zit. n. Lommel, 2008. S. 14.

5. Fear and Loathing in Las Vegas

5.1. Terry Gilliam und der surrealistische Einfluss

„Wie eine Collage aus verschiedenen Materialien unterschiedlicher Herkunft und Materialität angefertigt ist, so vereinen sich bei Gilliam historische, kunstgeschichtliche, genrespezifische und im weiteren Sinn mythologische Assoziationen mit witzigen und schrecklich-grotesken Elementen zu eigenständigen Werken, die eine eigene originelle Wirkung haben.“²¹²

Terrance Vance „Terry“ Gilliam wurde am 22. November 1940 in Minnesota, in den USA, geboren. Schon als kleiner Junge war sein zeichnerisches Talent unverkennbar, er hatte schon damals eine Vorliebe für außergewöhnliche Dinge, die er zu Papier brachte. Terry war elf Jahre alt, als er mit seiner Familie nach Los Angeles übersiedelte. Nach der High School studierte er auf dem Occidental College in Kalifornien Politikwissenschaften. In seiner Studienzeit begann er seine Zeichnungen zu veröffentlichen. Gemeinsam mit ein paar Freunden brachte er das Magazin *Fang* heraus, als stilistische Vorbilder der Zeitschrift galten die Magazine *MAD* und *Help!*. Nach dem College ging er 1962 nach New York und begann für das *Help!* Magazine zu arbeiten, wo er schließlich John Cleese kennenlernte.²¹³ Das Magazin beinhaltete Fotoromane mit Sprechblasen, die sogenannten *fumettis*, wofür immer bekannte Schauspieler gesucht wurden. Terry hatte immer schon eine Vorliebe für den britischen Humor, deshalb besuchte er eine Vorstellung einer britischen Theatergruppe. Hier fiel ihm der englische Komiker John Cleese auf, woraufhin man die beiden einander vorstellte. John Cleese verpflichtete sich für einen Fotocomic, dieser handelte von einem Mann, der sich in eine Barbiepuppe verliebt. Terry war der künstlerische Leiter des Projektes und so entstand eine Freundschaft mit dem englischen Schauspieler. Nach einigen Jobs als Illustrator bei Comicserien und Werbefilmen verließ Terry 1967 die USA und zog nach London. In England angekommen, arbeitete er wieder als Illustrator und Comiczeichner. Schon lange zuvor hatte er den Traum, als Regisseur beim Film zu arbeiten und war nun auf der Suche nach seiner eigentlichen Bestimmung. Aus diesem Grund rief er John Cleese an und dieser stellte ihm den Produzenten Humphrey Barclay vor.²¹⁴

²¹² Mühlbeyer, Harald: Perception is a strange thing. - Marburg: Schüren, 2010. S. 11.

²¹³ Vgl. Rainer, Armin: Terry Gilliam – Konstant gegen den Mainstream. Eine Untersuchung der filmischen Werke des amerikanischen Regisseurs unter besonderer Betrachtung von deren Gegensatz zum Mainstream-Kino. - Wien: Univ., Dipl.-Arb., 1999. S. 16-18.

²¹⁴ Vgl. Ebd. S. 19-20.

Durch die Bekanntschaft mit Barclay gelang es Terry seine erste Anstellung beim Fernsehen zu bekommen. Er arbeitete für die Kindersendung *Do not adjust your set*, Terry Jones, Eric Idle und Michael Palin waren die Darsteller und Autoren dieser Sendung. Als er zum Team stieß, war die Produktion der ersten Staffel bereits im Gange. Gilliams Texte und Vorschläge für Cartoons erwiesen sich als sensationell und das Team erklärte ihn wegen seiner bizarren Phantasie als unverzichtbare Bereicherung. Durch Barclay erhielt Terry auch eine Beschäftigung bei der Talkshow *We have ways of making you laugh*. Sein Job war es die Gäste der Show zu karikieren. Des Weiteren wurde er dazu beauftragt, einen Trickfilm für diese Fernsehreihe anzufertigen, für welchen er später auch berühmt wurde und seitdem ein Markenzeichen der Monty Python Gruppe darstellt. Der Fernsehsendung mangelte es allerdings an Budget, deshalb wurden keine Zeichnungen angefertigt. Terry bediente sich stattdessen an Gemälden und Fotos, die er kopierte und somit Hintergründe und Figuren ausschneiden konnte, um diese dann zu animieren.²¹⁵

Durch die Zusammenarbeit in der Talkshow gründeten Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin und Terry Gilliam die Gruppe namens *Monty Python*. Ihr gemeinsames Ziel war es, ein völlig neues Programm in der Comedy- und Sketchwelt des Fernsehens zu machen. 1969 bot ihnen die *BBC (British Broadcasting Corporation)* ihre erste eigene halbstündige Sendung an, nachdem die Mitglieder zu diesem Zeitpunkt schon als Sketchautoren und Darsteller, Gilliam als Karikaturist, bekannt waren. Ihre Serie, *Monty Python Flying Circus* wurde zwischen 1969 und 1974 in insgesamt vier Staffeln und 45 Folgen gesendet. Die Gruppe hatte damit eine neue Form von Fernsehkomik entwickelt, diese war „nicht mehr nach traditionellen Mustern des Sketches, auch nicht mehr nach traditionellen Mustern der Fernsehunterhaltung, sondern in hohem Maße selbstreferenziell.“²¹⁶ Die Sendung widersetzte sich allen Konventionen der gängigen Fernsehkomik, auch Tabuthemen wie Kirche und Kotzen wurden aufgegriffen. Zusätzlich wurden bunte Zeichentrickanimationen und absurde Motive in die Show eingearbeitet. Die Sendung führte den Zuschauer in surreale Abgründe und Welten, die Vorlieben von Terry Gilliam waren somit klar definiert.²¹⁷ Gilliam war bei *Flying Circus* für die Animation zuständig. Im Gegensatz zu seinen Kollegen, welche sich vor der endgültigen Sendung absprachen, um einen perfekt funktionierenden Sketch als Resultat zu haben, führt Gilliams Material unverkennbar an seinen Autor zurück. Terry hatte bei dieser Arbeit die größte Freiheit, er konnte alles ausprobieren.

²¹⁵ Vgl. Ebd. S. 20-21.

²¹⁶ Mühlbeyer, 2010. S. 12.

²¹⁷ Vgl. Ebd. S. 13.

In Gilliams Animationen sind seine grotesken Phantasien und die Vorlieben für das Unkonventionelle deutlich zu erkennen. Wie die Surrealisten entfremdete er Gegenstände und Figuren, indem er sie aus dem ursprünglichen Kontext riss. Er stellte Dinge, die nicht zusammenpassten, nebeneinander und gab ihnen eine neue Bedeutung, Gilliam wollte seine Zuschauer schockieren. Um dieses Ziel zu erreichen, vermischte er in seinen Animationen alles, indem er Figuren verwandelte oder deren Körper mit anderen Köpfen oder Gliedmaßen vertauschte.²¹⁸ Die Resultate der Bilder erinnern ebenfalls stark an das surrealistische Verfahren der *Cadavre exquis*.

„Wie Träume sich aus Resten von tatsächlich Erlebtem zusammensetzen, so sind auch die Animationen aus Teilen aufgebaut, die aus ihrem ursprünglichen Zusammenhang herausgerissen wurden und denen in neuem Beziehungsgeflecht neue Bedeutung gegeben wurde.“²¹⁹

Terry Gilliams Werke sind eindeutig auf die Zeit der Monty Pythons zurückzuführen, auch in seinen späteren eigenen Filmen sind die Einflüsse der Komikergruppe unverkennbar. An dieser Stelle möchte ich einen kurzen Überblick über Gilliams Filme geben - welche Elemente kommen darin vor, welche Themen werden auf der inhaltlichen Ebene aufgegriffen und wodurch kennzeichnen sich seine Werke. Für Gilliam fungieren Imagination, Phantasie und Träume als Lebenselixiere, seine Filme zeigen oft keine eindeutige Grenze zwischen diesen Elementen und der Realität.

„Das Groteske und die traumartig gestaltete Heterogenität von Elementen, die gerade wegen ihrer Traum-Qualitäten nicht als uneinheitlich erscheinen, die sich häufig parodistisch oder satirisch zu kleinen und großen Geschichten entwickeln, das sind Bausteine, aus denen Gilliam auch seine Filme zusammensetzt.“²²⁰

Das Hauptthema in Gilliams Filmen handelt von Träumen, die Figuren träumen manchmal im Schlaf, erleben Tag- und Wunschträume, leben in einer Fantasiewelt, oder die Traumwelt äußert sich im Wahnsinn, in Illusionen, Halluzinationen oder Drogentrips. Gilliam versucht „durch assoziative Überlagerungen von Motiven, durch surreale Momente und durch Ambivalenzen, die er seinen Filmen einschreibt, eine Atmosphäre des Traumes zu schaffen.“²²¹ Sein Film *Time Bandits* (1980) zeigt die Geschichte eines Wunschtraumes, auch *Twelve Monkeys* (1995) beginnt mit einem Traum, welcher später Realität wird. *Fear and*

²¹⁸ Vgl. Ebd. S. 31.

²¹⁹ Ebd. S. 16.

²²⁰ Ebd. S. 31.

²²¹ Ebd. S. 53.

Loathing in Las Vegas (1998) handelt von der Suche nach dem verlorenen Traum und Drogenhalluzinationen: Traum/Phantasie/Halluzination und Realität werden ununterscheidbar und verschwimmen ineinander, wie die nachfolgende Filmanalyse zeigen wird.

Terry Gilliam verzichtet in seinen Filmen ebenso auf die Darstellung von Helden im klassischen Sinn, er kreiert keine fehlerlosen, vollkommenen Menschen. Der Held bleibt stets „immer ein Gefangener seiner Illusionen oder Wunschträume; oder er weiß sein Scheitern von vornherein vorprogrammiert.“²²² Die Realität wirkt bedrohlich, deshalb kann die Erfüllung ausschließlich in den Träumen gefunden werden, doch diese zwei Ebenen treten meist nicht konträr zueinander auf, sondern vermischen sich. Gilliams Filme erzählen keine konventionellen Geschichten und sind oft gesellschaftskritisch. Seine besondere Aufmerksamkeit gilt dem Bild - mit seinen aufgeladenen Bildern und visuellen Anforderungen möchte er die Wahrnehmungsfähigkeiten der Zuschauer herausfordern.²²³

5.2. Die Romanvorlage *Fear and Loathing in Las Vegas: A savage journey to the heart of the American dream* von Hunter S. Thompson

Bei dem Film *Fear and Loathing in Las Vegas* von Terry Gilliam handelt es sich um eine Literaturverfilmung²²⁴ des gleichnamigen Romans von Hunter S. Thompson, aus diesem Grund möchte ich kurz auf die Romanvorlage und deren Hintergrund eingehen.

Der Roman *Fear and Loathing in Las Vegas: A savage journey to the heart of the American dream* gilt als das Kultbuch schlechthin, da es eine ganze Generation geprägt hat. Hunter war ein Teil der Hippiebewegung der 1960er Jahre und genießt durch seine zahlreichen Bücher, vor allem in den USA, einen Kultstatus. Der Text erschien erstmals im November 1971 in zwei Teilen, als Jubiläumsausgabe des vierten Geburtstages in der Zeitschrift Rolling Stone. Begleitet wurde der Roman von unvergleichlichen Illustrationen von Ralph Steadman, welcher unter anderem ein Vorbild Terry Gilliams war. *Fear and Loathing in Las Vegas* gilt als das bekannteste Werk des Gonzo-Journalismus und dieser ist ein bedeutendes Stilelement der Hippie- und Drogenkultur der späten 1960er und frühen 1970er Jahre.

Thompson war zu Lebzeiten als Reporter und Journalist tätig und gilt als der Begründer des Gonzo-Journalismus, den er selbst folgendermaßen definiert:

²²² Ebd. S. 55.

²²³ Vgl. Ebd. S. 10.

²²⁴ Literaturverfilmung ist die filmische Version einer literarischen Vorlage. Der Text kann verschiedenen literarischen Gattungen entnommen sein, als Vorlagen finden Kurzgeschichten und Erzählungen ebenso Verwendung wie Roman oder Drama.

„Dabei handelt es sich um einen Reportagestil, der auf William Faulkners Überzeugung basiert, die beste Dichtung sei weitaus „wahrer“ als jede Art von Journalismus – und die besten Journalisten haben das schon immer gewusst. Womit ich durchaus nicht sagen will, dass Dichtung notwendigerweise „wahrer“ als Journalismus sei – oder umgekehrt – sondern, dass es sich sowohl bei „Dichtung“ wie bei „Journalismus“ um künstliche Kategorien handelt; und dass beide Formen in ihren Sternstunden nur zwei verschiedene Mittel zum selben Zweck sind.“²²⁵

Der Gonzo-Journalismus ist durch einen subjektiven journalistischen Reportage Stil gekennzeichnet, „der Berichterstatter bringt sich selbst ein in seinen Text, und er reflektiert nicht nur den Gegenstand seines Artikels, sondern gleichzeitig die Entstehung des Artikels selbst.“²²⁶ Thompson praktizierte diese Art von Berichterstattung in seinen Reportagen, wobei im Endeffekt nicht das Thema der Reportage, sondern der Protagonist und das Umfeld in dem er sich befindet, im Vordergrund steht. Er selbst stellt in seinen Artikeln den Protagonisten, der sich allen Regeln widersetzt, dar. Thompson setzte sich somit über alle Genres hinweg und kreierte mit dem Gonzo-Journalismus etwas Eigenes. Bei *Fear and Loathing in Las Vegas* war es seine Idee, sich ein Notizbuch zu kaufen, alles darin aufzuschreiben, genau so wie es wirklich passierte, um es dann zu veröffentlichen. Alles sollte von Statten gehen, ohne es anschließend einem Redakteur zu geben, der etwas daran ändert, wegstreicht oder bearbeitet. Dies erwies sich als große Schwierigkeit und Thompson erappte sich selbst dabei, dass es einer Bearbeitung unterzogen wurde, indem er dem „verrückten“ Stück von Journalismus einen „normalen“ romanhaften Rahmen gab. Somit hielt er *Fear and Loathing in Las Vegas* für ein gescheitertes Experiment des Gonzo-Journalismus, obwohl es noch immer den meisten Bekanntheitsgrad genießt.²²⁷ Thompson begründet dies folgendermaßen:

„Aber das ist schwierig, und schließlich erwischte ich mich selbst dabei, wie ich dem, was als ein Stück normal/verrückter Journalismus begann, eine Art dichterischen Rahmen verpasste. Echte Gonzo-Reportage erfordert die Talente eines Meisterjournalisten, das Auge eines Künstlers/Fotografen und den Mumm eines guten Schauspielers. Denn der Schreiber *muss* teilhaben an dem, worüber er schreibt, während er schreibt – oder es zumindest per Tonband konservieren oder es skizzieren. Oder aber alles drei zugleich. Dem Ideal am nächsten käme wahrscheinlich ein Filmregisseur/Produzent, der seine eigenen Drehbücher schreibt, sein eigener Kameramann ist und es zudem auf irgendeine Weise schafft, sich selbst als Protagonist oder zumindest als eine der Hauptfiguren zu filmen.“²²⁸

²²⁵ Thompson, Hunter S.: *Gonzo Generation – Das beste aus den Gonzo Papers*. - München: Heyne, 2007. S. 61.

²²⁶ Mühlbeyer, 2010. S. 157.

²²⁷ Vgl. Thompson, 2007. S. 62.

²²⁸ Ebd. S. 62.

Thompsons erschaffene Geschichten entsprechen auch nicht immer der absoluten Wahrheit, verbreiten aber seiner Meinung nach eine höhere Art von Wahrheit. Seine Texte berichten über den Verlust der Wahrheit, welcher demzufolge durch die Gesellschaft oder die Kommerzialisierung das Resultat darstellt. Hunter spiegelt somit den gesellschaftlichen Verfall dieser Zeit wieder.

Die Person Duke wird immer wieder in seinen Artikeln erwähnt, im Roman *Fear and Loathing in Las Vegas* erfindet er sich selbst, alias Raoul Duke, als eine neue Figur.

„Der Autor gibt in *Fear and Loathing in Las Vegas* vor, der Protagonist zu sein und leugnet diese Behauptung gleichzeitig wieder – es ist laut *Klappentext* ein Buch, ‚dessen Wahrheitsgehalt immer ungewiss bleiben wird‘.“²²⁹

Thompson reiste wirklich im Frühling 1971 nach Las Vegas, der Anwalt Oscar Zeta Acosta begleitete ihn auf diese Reise. Der Grund dafür war ein nicht vorsätzlicher Mord am Journalisten Ruben Salazar vom Los Angeles County Department. An dieser Geschichte schrieb Hunter in Los Angeles, wobei sich hier deprimierende Recherchen ergaben. Unter schlafloser Paranoia leidend, glaubte er fest an die Tatsache, der nächste zu sein und um diesem Wirbel zu entkommen, in den er durch diese Story hineingeraten war, suchte er eine Möglichkeit, vor diesem Desaster zu fliehen. Sein wichtigster Kontaktmann bei dieser Story war ein alter Freund, Chicano-Anwalt Oscar Acosta, der von seinen Wählern ebenfalls ziemlich unter Druck gesetzt wurde, sobald er mit einem Gringo/Gabacho Journalisten wie Thompson sprach.²³⁰

Um ungestört, ohne Menschenansammlungen, mit ihm sprechen zu können, begleitete er ihn nach Las Vegas, denn Hunter sollte dort für Sports Illustrated über das Motorradrennen Mint 400 schreiben.²³¹

„Alles war ziemlich angenehm abgelaufen, was den Salazar-Artikel betraf – jede Menge Tatsachen-Talk darüber, wer Lügengeschichten erzählte und wer nicht, und Oscar hatte sich endlich hinreichend entspannt, um ohne viel Umschweife mit mir reden zu können. 110 Meilen die Stunde durch die Wüste in einem roten Kabrio, Verdeck selbstredend runter, da ist die Gefahr, abgehört zu werden, nicht groß. Aber wir blieben ein bisschen länger in Vegas, als wir geplant hatten. Zumindest *ich* blieb länger. Oscar musste zurück, um am Montag um neun Uhr vormittags vor Gericht zu erscheinen. Also nahm er einen Flieger, und ich blieb allein da draußen – ich ganz allein mit einer enormen Hotelrechnung, von der ich wusste, dass ich sie nicht zahlen konnte. Die vermaledeite Realität dieser Situation veranlasste mich, sechsunddreißig

²²⁹ Mühlbeyer, 2010. S. 159.

²³⁰ Vgl. Thompson, 2007. S. 60.

²³¹ Vgl. Ebd. S. 60f.

Stunden ununterbrochen in meinem Zimmer im „Mint Hotel“ zu verbringen... fieberhaft Notizen in ein Buch kritzelnd, die eine verdammt böse Situation beschrieben, aus der es meiner Ansicht nach kein Entkommen gab. Diese Notizen waren der Ursprung von *Fear and Loathing*.²³²

Auf die weiteren Ereignisse der Geschichte wird im nächsten Kapitel anhand des Films eingegangen, da der Roman und die Verfilmung, außer einem kleinen Detail am Schluss, ident sind.

Die ganze Odyssee und der Exzess in *Fear and Loathing in Las Vegas* haben einen durchaus ernsten Hintergrund, er beschreibt die Situation der beginnenden 1970er Jahre, die sich gegen Bürgerrechte und Politik richtete. Auch die 1968er Revolution steht stark in Verbindung mit dem Surrealismus, da zu dieser Zeit nicht nur surrealistische Sprüche an die Wände gemalt wurden, sondern auch die Ideologie der Surrealisten wurde in ihrem Sinne übernommen, um damit gegen die vorherrschende Gesellschaftsordnung zu revoltieren.

5.3. Entstehungsprozess des Films

Der Roman *Fear and Loathing in Las Vegas* galt lange Zeit als unverfilmbar, da er kein Handlungskonzept aufweist. Er enthält keine Struktur und erzählt nur kurze unsinnige Episoden unter Drogeneinfluss mit meist sinnlosen Handlungen von Duke und Gonzo in Las Vegas und Umgebung.

Terry Gilliam lebte zu dieser Zeit (1997) in London, als erneut die Idee aufkam, *Fear and Loathing in Las Vegas* zu verfilmen. Der Manager von Cameron Diaz machte Terry den Vorschlag für dieses Projekt. Er erzählte Gilliam, dass Johnny Depp bereits in das Projekt involviert war und für die Hauptrolle als Duke zugesagt hatte. Terry hatte allerdings schon zehn Jahre zuvor das Angebot für diesen Film erhalten, doch das damalige Vorhaben scheiterte aufgrund von Zeitmangel.²³³ Das letzte Drehbuch las er 1990, schon damals zeigte er Begeisterung mit den Worten: „a cinematic enema for the nineties.“²³⁴ Beim zweiten Versuch war Laila Nabulsi die Produzentin, die Terry durch einen Anruf mitteilte, dass Alex Cox, der zuvor das Drehbuch schrieb, gefeuert wurde. Er wollte, dass Gilliam den Film macht und so wurde ihm das Cox Skript geschickt, welches ihn aus vollem Herzen lachen ließ, nachdem er es gelesen hatte.

²³² Ebd. S. 63f.

²³³ Vgl. Gilliam, Terry: Gilliam on Gilliam. - London (u.a.): Faber, 1999. S. 243f.

²³⁴ Ebd. S. 243.

“It started exactly as the book starts, but later it fell apart. The characters become two rather boorish people senselessly crashing around the place, with no depth. I flew out to LA and met Laila, Hunter Thompson, and Johnny Depp and Benicio Del Toro, who were both already involved at that point.”²³⁵

Terry war fest entschlossen ein neues Drehbuch zu schreiben und dieses wurde innerhalb von acht Tagen, zusammen mit Tony Grisoni, realisiert.

5.4. Story und Struktur

Fear and Loathing in Las Vegas beginnt mit schwarz-weißen Originalausschnitten von Demonstrationen gegen den Vietnamkrieg, der zu dieser Zeit gerade stattfand. Danach hört man Dukes Stimme aus dem Off mit folgendem Satz: „Wir waren irgendwo in der Gegend von Barstow am Rande der Wüste, als die Drogen zu wirken begannen.“²³⁶ Der Zuschauer befindet sich sofort mitten im Geschehen, ohne langsam in die Geschichte eingeführt zu werden. Die erste Szene zeigt Duke (Johnny Depp) und seinen Anwalt Dr. Gonzo (Benicio del Toro) in einem roten Cabrio eine leere Straße in der Wüste entlang fahren. Die Geschichte wird subjektiv von Duke in der Vergangenheit aus dem Off erzählt. Ab diesem Moment sind beide komplett mit Drogen zugehörnt. Duke öffnet den Kofferraum und das ganze Drogenequipment ist zu sehen. Er sitzt am Steuer des Autos und halluziniert plötzlich Fledermäuse und beginnt wild mit einer Fliegenklatsche umherzuschlagen. Schließlich halten sie am Straßenrand an, um einen Anhalter mitzunehmen. Duke erzählt dem Anhalter, dass er Journalist ist und Dr. Gonzo sein Anwalt sei und sie vor 24 Stunden im Restaurant saßen. In einer Rückblende erfährt der Zuschauer warum die beiden auf dem Weg nach Las Vegas sind. Von der Stimme aus dem Off erfahren wir, dass wir uns im Jahre 1971 in den Vereinigten Staaten von Amerika befinden. Er und sein Anwalt Dr. Gonzo sitzen in einem Restaurant, vom Kellner wird ein Telefon wegen eines wichtigen Anrufes an den Tisch gebracht. Duke erhält den Auftrag nach Las Vegas zu fahren, um über das Wüstenrennen in Nevada zu berichten. Zuvor soll er sich mit einem portugiesischen Fotografen im Luxushotel Mint treffen, wo die Pressekonferenz stattfindet. Sein Anwalt möchte ihn auf dieser Reise begleiten, um mit ihm den „Amerikanischen Traum in Aktion“ zu erleben. Sie brauchen für die Reise ein Mietauto, jede Menge Drogen und einen Kassettenrecorder für die

²³⁵ Ebd. S. 243.

²³⁶ *Fear and Loathing in Las Vegas*. Regie: Terry Gilliam, DVD Video, Universum Film 2001. [00:01:35]

Interviewaufzeichnungen. Duke meint, dass sie das alles garantiert auf die Reihe bekommen würden, denn das alles sei „purer Gonzo-Journalismus“. Danach sieht man das ganze Szenario, wie sie das Auto besorgen und alles Restliche für die Reise erledigen, wobei nichts ohne Schwierigkeiten verläuft.

Die nächste Szene zeigt die beiden mit dem Anhalter wieder auf der Wüstenstraße im roten Cabrio, Dr. Gonzo ist am Steuer und Duke sitzt mit dem Anhalter auf der Rückbank. Der Anwalt bekommt aufgrund der konsumierten Drogen einen Anfall und schlägt wild um sich, doch trotz allem nehmen sie erneut Drogen. Als der Anwalt einen Revolver zieht, flüchtet der verängstigte Anhalter. Im Acid Rausch kommen sie vollkommen schweißgebadet im Hotel Mint in Las Vegas an. Doch auch das Einchecken an der Rezeption erweist sich als sehr schwierig, denn die Rezeptionistin verwandelt sich in ein Monster, alles beginnt sich zu drehen und der Teppichboden klettert die Wände hoch. Nachdem sie dies aber doch geschafft haben, begeben sie sich in die Hotelbar/Lobby, die sich sofort in einen Reptilienzoo verwandelt und plötzlich ist der ganze Boden mit Blut überströmt. Die Menschen verwandeln sich in Monster, die Stimmen sind nur mehr als ein undefinierbares Hallen und Dröhnen zu hören. Aufgrund des Gesichtsausdruckes und der wirren Dinge, die Duke von sich gibt, hat man den Eindruck, dass er den Verstand verliert. Danach befinden sich die beiden im Hotelzimmer, im Fernsehen sieht man die Bilder vom Vietnamkrieg. Flugzeuge und Bomben sind auf den Wänden und auf dem Boden des Hotelzimmers zu sehen. Erschrocken öffnet Gonzo die Türe, der erwartete portugiesische Fotograf kommt herein, doch dieser erscheint Duke ziemlich suspekt und er versteckt sich hinter dem Fernseher.

In der nächsten Szene ist Duke beim Wüstenrennen Mint 400 in Nevada, er sollte für diese wichtige Sportveranstaltung einen Bericht schreiben. Durch die Sandverwehungen bekommt er keine klare Sicht mehr, die endlos vielen Motorradfahrer und der ganze Trubel überfordern ihn, aus diesem Grund beschließt er die Berichterstattung abubrechen. Er steigt aus dem Jeep und bleibt alleine in der Wüste stehen.

Die darauffolgende Szene zeigt Duke und Gonzo wieder im Cabrio in Las Vegas herumfahren, es ist Samstagabend und sie wollen etwas erleben. Sie gehen in Casinos und versuchen sich in das Debbie Reynolds Konzert rein zu schleichen, dies endet allerdings mit einem Rausschmiss. Danach besuchen sie den Bazooko Circus, enorme Reizüberflutung durch Clowns, Zirkusvorführungen und die Karussellbar führen erneut zu einem wilden und aggressiven Anfall von Dr. Gonzo. Es folgt eine Rückblende, eine Szene im Hotelfahrrad wird gezeigt, Gonzo findet Gefallen an einer Fernsehjournalistin, sie weist ihn allerdings zurück und er beginnt sie und alle anderen Fahrgäste mit einem Messer zu bedrohen.

Wieder im Hotelzimmer zurück, dreht der Anwalt nun vollkommen durch. Duke verlässt daraufhin das Zimmer und stellt sich die Frage warum er eigentlich in dieser Stadt ist. Als er wieder ins Zimmer zurückkommt, findet er alles komplett verwüstet vor, Gonzo liegt mit Klamotten und Abfällen in der Badewanne und bittet Duke ihn umzubringen, er soll den angeschlossenen Kassenrekorder in die vollgelaufene Badewanne schmeißen. Duke versucht ihn auf seine Weise zu beruhigen, doch der Erfolg bleibt aus, er versperrt das Badezimmer und Gonzo randaliert die ganze Nacht. Anschließend sieht man Duke im Zimmer an der Schreibmaschine sitzen, er schreibt an dem Bericht der Vegas Story. Es folgt eine Rückblende in das Jahr 1965, es war das Jahr der großen San Francisco LSD-Welle und der Hippie-Zeit. Duke nahm auch schon zu dieser Zeit Drogen, man sieht viele Menschen in einem vernebelten Club, alle sind im Trancezustand. Dann befinden wir uns wieder im Hotelzimmer, Duke liegt nun alleine im Chaos am Boden, da der Anwalt verschwunden ist. Es folgt ein kurzes Bild, welches Gonzo im Flugzeug auf dem Weg nach Los Angeles zeigt. Nachdem Duke den Kellner mit einer Waffe bedroht hat und offene Zimmerrechnungen zurücklässt, versucht er mit seinem Koffer voller Drogen mit dem Auto zu fliehen. Beim Wegfahren stoppt ihn der Hotelpage, da er ein Telegramm für einen Mister Thompson zu Händen an Raoul Duke bereithält. Auf dem Telegramm befindet sich die Unterschrift von Dr. Gonzo, gestempelt in Los Angeles, der Page ist verwirrt, da er weiß, dass Gonzo zu diesem Zeitpunkt im Mint Hotel eingekcheckt war. Am Rande des Wahnsinns fährt Duke einfach los und wird schließlich von einem Streifenwagen, wegen zu hoher Geschwindigkeit, angehalten. Der Polizist sieht nach einer Erklärung wegen seines Vergehens und mit der Forderung eines Kusses von einer Strafe ab. Duke fährt weiter durch die Wüste, in Baker taucht plötzlich mitten auf der Straße der Anhalter auf. Mitten in der Wüste ruft er Dr. Gonzo an, der ihm erklärt, dass er zurück nach Las Vegas fahren soll, um einen Job zu übernehmen. Im Hotel Flamingo sei ein Zimmer für ihn reserviert und er soll in der Stadt über eine Anti-Drogenkonferenz der Staatsanwälte berichten, doch das alles stehe auch im Telegramm. Also fährt Duke wieder zurück und checkt im Flamingo ein. Im Hotelzimmer erwartet ihn bereits sein Anwalt mit einem Mädchen namens Lucy, Duke wusste nichts davon. Sie steht durch Gonzo unter Drogeneinfluss, ist Künstlerin und malt ausschließlich Porträts von Barbara Streisand. Die beiden wollen sie plötzlich loswerden und besorgen ihr ein Zimmer in einem anderen Hotel. Nachdem sich der Anwalt mehrere Male übergeben musste, besuchen beide den Staatsanwaltskongress über Betäubungsmittel und gefährliche Drogen. Diese Konferenz wirkt ebenfalls sehr absurd, die Vortragenden rauchen ziemlich exzessiv. Duke und Gonzo halten es nicht lange bei dem Kongress aus und begeben sich wieder ins Hotelzimmer. Nach

einem Anruf von Lucy imaginiert Duke, dass er und sein Anwalt in Ketten gebunden sind und Lucy im Zeugenstand davon berichtet, dass die beiden ihr LSD verabreicht haben. Danach nimmt Duke die Droge Adrenochrom, die ihn in einen bisher unerfahrenen Zustand versetzt. Beide erleben mehrere Ausbrüche, das Hotelzimmer wird komplett verwüstet, Duke kann sich danach an nichts mehr erinnern. Er liegt auf dem Boden des versauten Zimmers, überall ist Wasser, Blut, Dreck – das reinste Chaos und er hat Flashbacks. In einer Rückblende sehen wir die beiden, wie sie ein Zimmermädchen bedrohen, danach hört sich Duke die Aufzeichnungen an, um sich an etwas zu erinnern. Sie verlassen das Hotel und fahren in ein Cafe, wo es erneut zu Auseinandersetzungen kommt, da Gonzo die Kellnerin mit dem Messer bedroht. Nach dieser ganzen Odyssee und den Exzessen der letzten Tage wird Duke bewusst, dass sie sich allen Regeln widersetzt und gegen alle Gesetze verstoßen haben. Der Anwalt muss dringend zum Flughafen, auf der Fahrt dorthin sehen sie die total verstörte Lucy mit ihren Bildern unter den Armen auf der Straße stehen. Nach einer wilden Fahrt bringt Duke Dr. Gonzo noch rechtzeitig zum Flughafen. Am Schluss sieht man Duke wieder in dem verwüsteten Zimmer, an der Schreibmaschine den Las Vegas Trip schreiben. Er kommt zu der traurigen Erkenntnis, dass die besten Jahre vorbei sind und sie nie wieder kommen werden und erzählt von der gescheiterten Suche. Dann fährt Duke im Auto wieder zurück nach Los Angeles. Die letzte Einstellung zeigt eine Tafel, auf der folgendes steht: „You are now leaving fear and loathing. Founded 1971.“²³⁷

5.5. Hintergrund

Die Geschichte von *Fear and Loathing in Las Vegas* findet im Jahr 1971 in Nevada, Las Vegas in den Vereinigten Staaten von Amerika statt. Anfang der 1960er Jahre ging eine Bewegung von Jugendlichen aus, die sich gegen die vorherrschenden Lebens- und Verhaltensmuster der Gesellschaft auflehnten. Der ausschlaggebende Grund für die Entstehung der Hippiekultur in den USA war der zu dieser Zeit stattfindende Vietnamkrieg. Diese Bewegung richtete sich hauptsächlich gegen den Materialismus, den Kapitalismus und die militärischen Einsätze. Drogen spielten in der Hippie-Zeit von Anfang an eine wichtige Rolle. Durch die Wirkung der Drogen wollten die Hippies eine Form der Überschreitung der Grenzen erfahren, es war ein Weg um die universelle Freiheit zu erlangen und das Bewusstsein zu erweitern. Die Hippie-Bewegung wuchs schnell und ihr Zentrum war San

²³⁷ Ebd. [01:45:48]

Francisco. Neben eigenen Formen von Literatur, Musik und bildender Kunst gab es zwei Philosophen, die diese Generation mitgeprägt haben. Timothy Leary wollte mit seinem Slogan „turn on, tune in, drop out“ die jungen Menschen für eine neue Weltsicht gewinnen. Diese Ära ging jedoch zu Ende, ihre Ziele konnten nicht umgesetzt werden, ihre Lebenseinstellung war für die meisten ein Irrweg und viele gliederten sich in das vorherrschende System wieder ein.²³⁸ *Fear and Loathing in Las Vegas* beschreibt die Zeit kurz nach dieser Ära, Duke versucht in diese damalige Zeit zu fliehen, als es sich noch gelohnt hat, für etwas Neues zu kämpfen. Immer wieder sind Ausschnitte aus dieser Zeit im Film zu sehen, es sind die Erinnerungen Dukes, die ihn immer wieder einholen. Duke und Dr. Gonzo lehnen sich gegen die Gesellschaft auf, sie können sich an die vorherrschenden Gegebenheiten nicht anpassen. Andererseits sind sie in der Gesellschaft durch ihre beruflichen Tätigkeiten integriert - Duke ist Journalist und Dr. Gonzo ist Anwalt. Dieser Widerspruch, welcher sich daraus ergibt, ist im gesamten Film präsent. Die Protagonisten leben im vorherrschenden System, sind in diesem scheinbar eingegliedert, da sie angesehene Jobs haben, finden sich jedoch in der Gesellschaft nicht zurecht und begeben sich auf eine Suche, bei der es nichts mehr zu finden gibt.

5.5.1. Exkurs: Road Movie – Versuch einer Genrevertorfung

Fear and Loathing in Las Vegas lässt sich schwer in ein filmisches Genre einordnen, doch der Film weist einige Elemente des Road Movies auf, worauf ich im Folgenden kurz eingehen werde.

Das Genre des Road Movie stammt aus den Vereinigten Staaten von Amerika und hat sich ebenfalls dort weiterentwickelt und etabliert. Die Geschichte der USA und die daraus entstandenen gesellschaftlichen Veränderungen beeinflussten die genrespezifischen Elemente maßgeblich. Grob Norbert definiert den Road Movie folgendermaßen:

„Road Movies zählen nicht zu den klassischen Genres, die zur Zeit der großen Studios in Hollywood entstanden sind. Sie entwickelten sich, als die amerikanische Gesellschaft in die Krise geriet, zunächst Ende der Vierziger (als Folge des Zweiten Weltkriegs) inmitten der düsteren Fantasien des Film noir; dann Ende der Sechziger, Anfang der Siebziger (als Folge des Kriegs in Vietnam) in den rebellischen Biker- und Gangsterfilmen; und schließlich in den frühen Neunzigern, als durch die mediale

²³⁸ Röske, Thomas: „Ich bin du – erkennst du dich?“ Drogen, Kunst und Jugendliche in den 70er Jahren. - In: Jungaberle, 2004. S. 13f.

Vermittlung der Kriege in der Golfregion der Bilderstatus massiv in Frage gestellt wurde, in den radikalen Medienparodien von Oliver Stone oder David Lynch.“²³⁹

Duke und Dr. Gonzo sind in *Fear and Loathing in Las Vegas* auf der Suche nach dem amerikanischen Traum, den sie eigentlich schon verloren wissen. Die Charaktere, aber vor allem die Stimmungslage von Duke, sind von einer Melancholie gekennzeichnet. Der Hauptgrund dafür ist, wie schon zuvor erwähnt, dass die Protagonisten der Dynamik und der Offenheit einer Epoche nachtrauern und diese wieder herbeiführen wollen, obwohl es nicht mehr möglich scheint dies zu realisieren. Weder Duke noch Dr. Gonzo verkörpern den typischen Helden eines Hollywood Films. Sie haben zwar ein Ziel – die Stadt Las Vegas, wo Duke über das Wüstenrennen berichten sollte, jedoch wird dieses nicht zielstrebig verfolgt. Auf ihrer Reise stellen sich immer wieder Hindernisse in den Weg und sie geraten von einem Alptraum in den nächsten. Road Movies entstanden immer in Folge einer politischen und gesellschaftlichen Krise der USA, somit ist *Fear and Loathing in Las Vegas* ebenfalls in dieses Genre einzuordnen. Der Vietnamkrieg spielt im gesamten Film eine maßgebliche Rolle, die Bilder vom Krieg in Vietnam und die Demonstrationen dagegen sind ständig präsent – entweder in Fernsehausschnitten oder in den Vorstellungen von Duke, welcher sich vom Krieg verfolgt fühlt. Des Weiteren werden die gesellschaftlichen Normen und somit auch der amerikanische Traum in Frage gestellt und kritisiert.

„Das mythische Bild von Amerika, wo jeder seine Chance hat, insofern er nur genügend Engagement, List und Fantasie investiert, in Filmen aus Hollywood ja wieder und wieder entworfen, wird in Road Movies systematisch dekonstruiert.“²⁴⁰

Die Helden dieser Filme sind Außenseiter, nicht gerade zum Erfolg getrieben. Sie sind oft auch auf der Flucht vor Verfolgern – oder auch vor sich selbst. „Von zentraler Bedeutung ist deshalb für das Genre die Idee der Freiheit – im Denken, Fühlen und Handeln. Wenn alles entdeckt ist und alles geregelt, bleiben oft noch die Zwischenräume offen für Attacke und Umsturz, für Erstürmung und Eroberung.“²⁴¹

„Road Movies bilden in ihrem innersten Kern ein Genre des Aufbruchs. Die Protagonisten sind keine über sich hinauswachsenden Helden, sie stehen nicht vor diffizilen Konflikten, die sie zu bewältigen haben. Sie sind eher Suchende, die ihr Leben nicht in den Griff kriegen. Also ziehen sie los, von Stadt zu Stadt, um

²³⁹ Grob, Norbert; Klein, Thomas: Das wahre Leben ist anderswo...Road Movies als Genre des Aufbruchs. - In: Road Movies. Norbert Grob Hrsg. Mainz: Bender, 2006. S. 10.

²⁴⁰ Ebd. S. 10.

²⁴¹ Ebd. S. 10.

herauszufinden, was noch geschieht, irgendwie hoffend, dass so auch etwas mit ihnen geschieht.“²⁴²

Nach Berndt Schulz bezeichnen Road Movies „also ein Genre in dem das Personal sich fortbewegt, äußerlich und innerlich.“²⁴³ In *Fear and Loathing in Las Vegas* findet die Reise sowohl äußerlich als auch innerlich statt. Vor allem wird dem Zuschauer die Reise in die Vorstellungswelt von Duke dargeboten, da durch die subjektive Erzählweise und der subjektiven Kamera seine Eindrücke vermittelt werden.

Road Movies sind durch eine endlose Reise ins Innere gekennzeichnet. Die Protagonisten sind immer auf der Suche nach sich selbst, „immer voller Rebellion gegen den Alltag.“²⁴⁴

Fear and Loathing in Las Vegas zeigt in der ersten Sequenz Duke und Dr. Gonzo in einem roten Chevrolet Cabrio eine Wüstenstraße entlang fahren. Durch das Voice Over von Duke erfährt der Zuschauer, dass sie eine Menge Drogen im Kofferraum für ihren Trip dabeihaben, es wird jedoch nicht erklärt warum etwas passiert, es geschieht einfach. Ihr Ziel ist Las Vegas, was der Zuschauer auch innerhalb der ersten Minuten im Film durch eine Rückblende erfährt. Der Hauptschauplatz im Film ist neben der Stadt Las Vegas und den Hotelzimmern die Straße. Duke und Dr. Gonzo verbringen die meiste Zeit im Auto, zuerst in einem roten Chevrolet Cabrio, dann in einem weißen Cadillac, in dem Duke erneut in die Höllenstadt Las Vegas zurückkehren muss. Die Szenen wo sie auf der Straße unterwegs sind, sind von belanglosem Gerede und unsinnigen Handlungen der beiden gekennzeichnet, wodurch der Film in das Genre des Road Movie einzuordnen ist.

5.6. Figurenanalyse der Protagonisten

Terry Gilliams Figuren entsprechen keinem typischen Hollywood Schemata, er kreiert keine klassischen Helden, auch die Einordnung und Trennung der Figuren in die Kategorie gut und böse ist oft schwer festzustellen. Weiters ist bei Gilliam auffällig, dass seine Protagonisten eher Sonderlinge darstellen, die entweder nicht in der Gesellschaft integriert sind oder nicht mit ihr zurechtkommen. Der Protagonist in *Fear and Loathing in Las Vegas* ist der Journalist Duke, durch seinen Beruf ist er eigentlich in die Gesellschaft integriert, jedoch zeigt er wenig Interesse an seinen Aufträgen. Viel mehr findet er an seinen inneren Erlebnissen und den

²⁴² Ebd. S. 9.

²⁴³ Schulz, Berndt: Lexikon der Road Movies. - Berlin: Lexikon-Imprint-Verlag, 2001. S. 4.

²⁴⁴ Grob; Klein, 2006. S. 15.

Drogen Gefallen. Die Menge an Drogen, die in *Fear and Loathing in Las Vegas* sowohl von Duke als auch von Dr. Gonzo exzessiv eingenommen werden, sind als eine Metapher zu verstehen, um die äußere Umgebung, die als feindlich empfunden wird, zu ertragen. Die moderne Gesellschaft scheint für die beiden unerträglich, deshalb nehmen die Drogen den Platz ihrer Verteidigungswaffe ein.²⁴⁵ Die Einnahme der verschiedensten Drogen, diese wurden in Kapitel 2. genauer erläutert, wird während des Films nach und nach exzessiver und führt bei Dr. Gonzo des Öfteren zur Eskalation, Wutausbrüchen und Suizidversuchen.

„We’re doing Dante’s Inferno here, so basically our feeling was that Gonzo was Virgil – not the nice pagan poet, but a pagan primal force. He’s Mexican, not Italian, so what do you expect? Mexicans are crazed and there’s passion and demonic energy there, while Duke is really the Christian, with a morality that he’s testing, pushing to the limit.“²⁴⁶

Die Protagonisten werden mit einem Hang zur Melancholie und einer selbstzerstörerischen Energie dargestellt. Ihr Trip und die Suche nach etwas „Anderem“, welche anfangs noch einen humorvollen Beigeschmack hat, entpuppt sich am Ende als eine Fahrt durch die Hölle. Die Thematik der Selbstzerstörung und der inneren Verzweiflung spielt bei Duke eine wesentliche Rolle, wodurch auch die Einnahme der zahlreichen Drogen erklärend scheint. Duke scheint an seinem eigenen seelischen Untergang Gefallen zu finden, obwohl er sich das nie eingestehen würde.²⁴⁷

Auch das äußere Erscheinungsbild der beiden Protagonisten ist eher sonderbar, ebenso ihre Kleidung. Beide tragen am Anfang des Films blumige Hawaiihemden mit kurzen Shorts. Duke ist sehr schlank, kahlköpfig, trägt immer eine gelbfarbige Sonnenbrille und hat immer eine Zigarette mit einem Zigarettenhalter im Mund. Dr. Gonzo verkörpert von seiner äußeren Erscheinung genau das Gegenteil, er hat dunkles Haar, einen Bierbauch und trägt fast immer das Hemd aufgeknöpft, wodurch sein unästhetischer Körper zum Vorschein kommt. Im zweiten Teil des Films, als Duke erneut nach Las Vegas zurückfährt um über die Antidrogenkonferenz zu berichten, ist er auch anders gekleidet. Er trägt nun ein legeres Hemd, eine kurze Short und eine Art Golfkappe, weiße Socken und Sportschuhe. Diese Erscheinung lässt ihn wie einen typischen amerikanischen Tourist wirken. Die Veränderung der Kleidung symbolisiert auch den Umschlag der Geschichte, da der Trip in Las Vegas nun mehr und mehr zum Albtraum wird. Durch das Tragen der Hawaiihemden könnte man meinen, dass sie Hippies sind und mit ihrer Coolness die Flower Power leben, andererseits

²⁴⁵ Mühlbeyer, 2010. S. 155.

²⁴⁶ Gilliam, 1999. S. 246.

²⁴⁷ Worschech, Rudolf: *Fear and Loathing in Las Vegas*. - In: epd Film 10/98, Oktober 1998, S. 46-47.

sind beide zu alt dafür. Das Alter wird zwar nicht explizit erwähnt, doch das Erscheinungsbild lässt darauf schließen, dass sie weit über 30 Jahre alt sind. Auch die Tatsache, dass beide durch ihren Beruf, Duke ist Journalist und Dr. Gonzo ist Anwalt, schließt darauf, dass sie in der Gesellschaft integriert sind. Trotzdem finden sie sich in ihr nicht zurecht und lehnen sich dagegen auf. Speziell die Gestik und Mimik der beiden erscheint ebenfalls sehr komisch und sonderbar, ihr Gang und ihr Gesichtsausdruck wirken eher wie der von Tieren oder Zeichentrickfiguren, wie auch Harald Mühlberger schreibt:

„Duke und Gonzo werden inszeniert als Cartoonfiguren, die sich nicht wie Menschen, sondern wie Zeichentrickfiguren bewegen, mit wilden Grimassen, mit fahrigem, ruckigen Bewegungen, mit verdrehten Gliedmaßen, mit watschelndem, schwankendem Gang.“²⁴⁸

5.7. Abseits von Logik und Verstand

„Das Schockierende, Überraschende, Unbekannte sowie das Vieldeutige hat die Surrealisten inspiriert und als Motiv ihre Filme thematisch sowie ästhetisch erweitert. Diese Motive, die sich aus dem Widerspruch zu bürgerlichen Konventionen ergeben, avancierten zu entscheidenden Stilmitteln der surrealistischen Filmarbeit. Die karnevaleske Schaulust der Surrealisten, die traumanaloge Lust an der fröhlichen Darstellung von Grausamkeit und Groteskem manifestiert sich in surrealistischen Werken. Die Lust der Surrealisten, den Zuschauer zu überraschen bzw. zu verstören, macht sich auch in den Titeln surrealistischer Filme bemerkbar.“²⁴⁹

Luis Buñuel und Salvador Dalí gingen mit ihrem surrealistischen Meisterwerk *Un chien andalou* in die Filmgeschichte ein. Ihr oberstes Ziel war es einen Film zu drehen, der jenseits von Logik und Verstand gegründet ist. *Fear and Loathing in Las Vegas* funktioniert nach demselben Vorhaben. Der Film galt lange Zeit aus diesem Grund als nicht verfilmbar, da er keine richtige Handlung aufweist und die Protagonisten nicht logisch agieren. Es gibt keinen Plot und auch die dramaturgische Struktur wird von Terry Gilliam gegen alle Regeln eines Drehbuchautors schlicht durchbrochen.

Für Andre Breton und die Surrealisten war die Freiheit des Geistes die einzige Möglichkeit eine Freiheit zu erlangen, die sonst in der vorherrschenden Gesellschaft und deren Realität nicht möglich war. Der Wahnsinn stellte für sie einen Weg zu dieser Freiheit dar, unter anderem waren es auch die Halluzinationen, die als Quelle und als Schlüssel zur geistigen Befreiung dienten. Der Wahnsinn und die Abnormität stellen in *Fear and Loathing in Las*

²⁴⁸ Mühlbeyer, 2010. S. 163.

²⁴⁹ Geisel, 2003. S. 91.

Vegas ein zentrales Motiv dar. Die Protagonisten werden von Terry Gilliam als Verrückte inszeniert, die sich beide auf verschiedene Weise in einem Raum fernab von jeglicher Normalität befinden. Bereits am Anfang des Films, als Duke und Gonzo im Cabrio sitzen und die Straße entlang fahren, ist die Stimme aus dem Off von Duke zu hören. Er sagt:

„Ich weiß noch, dass ich sowas sagte wie: Mir ist irgendwie schwindelig, du solltest fahren, und eine Stimme schrie, Gott was sind das für Viecher, du bist dran mit Fahren, ich hielt es für unnötig die Fledermäuse zu erwähnen, das arme Schwein wird sie noch früh genug sehen. [...] Hab ich das gesagt oder nur gedacht, hab ich gesprochen? Haben die mich gehört?“²⁵⁰

Hier ist bereits deutlich zu erkennen, dass Dukes Geisteszustand sehr verwirrt sein muss, er selbst ist sich nicht im Klaren darüber, was er eigentlich sagt, denkt, erlebt oder halluziniert. Er sagt selbst, dass er nicht weiß was er gesagt hat, wodurch er seine Verrücktheit und Verwirrtheit selbst begründet. Ebenso fragwürdig erscheint das Verhalten der Nebendarsteller wie zum Beispiel das von Lucy oder dem Anhalter. Sie tauchen auf, dann verschwinden sie und sind dann noch einmal im Laufe des Films zu sehen, ohne Bedeutung und Begründung.

5.8. Die Diskontinuität der Handlung

Die surrealistischen Filme kennzeichnen sich unter anderem durch den Bruch filmischer Erzählkonventionen, die Storys sind oft durch Sprünge, Brüche und einer nicht kontinuierlichen Erzählweise geprägt. Beim Film *Un chien andalou* von Buñuel und Dalí, worauf zuvor schon eingegangen wurde, stellt sich die Frage, ob überhaupt eine logische Handlung existiert. Ganz nach dem surrealistischen Prinzip werden in *Fear and Loathing in Las Vegas* die gängigen Handlungskonventionen im Film durchbrochen, des Weiteren weist er keinen richtigen Plot im herkömmlichen Sinn auf, wie es üblicherweise in Hollywood – Spielfilmen der Fall ist. Gilliam:

„You’ve almost got to let yourself go and forget about narrative, forget about usual storytelling and do as Duke says later, you know: ‚Take the ride‘.“²⁵¹

Der Rezipient erhält am Anfang des Films zwar Informationen über die Zeit in der die Geschichte spielt, es wird jedoch nicht erklärt warum etwas passiert. Die Protagonisten

²⁵⁰ *Fear and Loathing in Las Vegas* [00:01:53]

²⁵¹ Mühlbeyer, 2010. S. 156. Audiokommentar der Criterion-DVD *Fear and Loathing in Las Vegas*.

werden ebenfalls nicht charakterisiert, der Zuschauer wird nicht in das Geschehen eingeführt. Terry Gilliam unternimmt keinen Versuch einer erzählerischen Rationalität und entspricht so seinem filmischen Ideal, zu filmen wie man träumt. Das Grundproblem des erzählerischen Standpunktes ist Dukes Alter Ego, die Stimme aus dem Off, da diese die Haltung des auktorialen Erzählers einnimmt, sich jedoch als unzuverlässig erweist. Claus Löser beschreibt diese sogar als eine Art von „dramaturgischer Hilflosigkeit“.²⁵²

„Der Film beschreibt, das macht er zu Anfang schon klar, die Realität in dem Augenblick, in dem sie stattfindet; und diese Gegenwärtigkeit wird nicht weiter begründet, weniger noch als im Roman...“²⁵³ Der gesamte Film handelt von unsinnigen Episoden mit den Protagonisten, die Nebendarsteller sind ebenso austauschbar, da sie keinerlei Einfluss auf die nächsten Geschehnisse oder Szenen haben.

5.9. Metamorphosen

Wie schon im ersten Kapitel und beim surrealistischen Film kurz angeschnitten wurde, gilt die Metamorphose als ein grundlegendes Prinzip in der surrealistischen Kunst, als Bildtechnik hatte sie ihren Ursprung in der Malerei, aber auch die Resultate des praktizierenden Verfahrens der *Cadavre exquis* hatten Metamorphosen zur Folge. Bei der Metamorphose findet ein Übergang von einem Gegenstand oder Körper in einen anderen statt. Durch die Verschmelzung von zwei nicht zusammenpassenden Körpern oder Objekten entsteht ein neues Bild, welches rational nicht erklärbar scheint und auf unbewusste Inhalte hindeutet und somit beim Betrachter als ein Traumbild empfunden werden kann. Beim Film verwandelt sich ein Bild in ein anderes, doch für den Zuschauer ist dies nicht zu erkennen, da der Übergang von einem Gegenstand oder Körper nahtlos ineinander übergeht. Als Resultat entsteht ein neues Bild, welches nicht mehr auf den physikalischen Gesetzen der Realität gegründet ist.²⁵⁴

In *Fear and Loathing in Las Vegas* gibt es eine Menge von Gegenständen, Objekten und Körpern, die der Technik der Metamorphose entsprechen und somit eine surreale Ästhetik entstehen lassen. In meinem Filmbeispiel entstehen alle Metamorphosen durch die Halluzinationen von Duke, es entstehen Bilder, die sich aus dem Unterbewusstsein von Duke

²⁵² Löser, Claus. *Fear and Loathing in Las Vegas*. <http://www.geocities.ws/Paris/7317/N981016.HTM>. Zugriff: 3.3.2013.

²⁵³ Mühlbeyer, 2010. S. 154.

²⁵⁴ Vgl. Kapitel 2.3.3.1.

speisen und sich fern von jeglicher Rationalität gründen. Ich möchte mich an dieser Stelle auf zwei bestimmte Sequenzen beziehen. Als erstes möchte ich die Szene näher veranschaulichen, in der Duke und Dr. Gonzo im Mint Hotel in Las Vegas bei der Rezeption einchecken wollen und der Teppichboden die Wände hochkriecht und sich die Rezeptionistin in ein Monster verwandelt. Zum zweiten werde ich mich auf die darauffolgende Szene beziehen, in der Duke und Gonzo in die Hotellobby/Bar gehen und alle Menschen plötzlich zu Reptilien mutieren und Erdnüsse zu Würmern werden. Weitere Sequenzen können in Hinblick auf die Technik der Metamorphose betrachtet werden, zum Beispiel die ganze Szene im Flamingo Hotel, nachdem Duke die Droge Adrenochrom eingenommen hat und Dr. Gonzo sich in einen Teufel verwandelt.

Terry Gilliam verwendet in *Fear and Loathing in Las Vegas* die Morphing-Technik um Metamorphosen zu erzeugen. Der Morphing – Effekt ist der Prozess der stufenlosen und realistisch wirkenden Umwandlung eines beliebigen Bild-Gegenstands in einen anderen.²⁵⁵ Auf filmischer Ebene wird diese Technik benutzt um ein Bild sprunglos fließend in ein anderes zu verändern. Somit können mittels Computer die Bilder einer Metamorphose unterzogen werden, diese Technik versteht sich im Gegensatz zur Überblendung, wie sie im surrealistischen Film zum Einsatz kam, um Verwandlungen durchzuführen.

Die moderne Tricktechnik erlaubt es somit den selten gesehenen „Realismus“ des Überwirklichen durch das Morphing zu zeigen. Die Surrealisten waren immer schon an Verwandlungen und der Aufhebung von Objekt und Subjekt interessiert.

Rezeption

Duke und Gonzo sind in der Warteschlange um bei der Rezeption im Mint Hotel einzuchecken. Dukes Gesicht ist im Close up zu sehen, die Gesichter der Rezeptionistin und der anderen wartenden Personen werden ebenfalls im Close up gezeigt. Danach wird der Hintergrund, aus subjektiver Sicht von Duke in Zeitlupe und mit Verzerrungen dargestellt. Das Gesicht der Rezeptionistin wird übergangslos mittels Morphing zu dem eines furchterregenden Reptils welches versucht Duke anzugreifen.

Hotellobby

Die beiden befinden sich nun in der Hotellobby, wo sie auf komische Gestalten treffen. Sich schwer auf den Beinen haltend, torkeln sie wie Verrückte in Richtung Bar. Auf dem Weg dorthin sind überall an den Wänden Spiegel angebracht, die den inneren zerrissenen Zustand

²⁵⁵ Bühler, Gerhard: Postmoderne, auf dem Bildschirm, auf der Leinwand. - Sankt Augustin: Gardez! Verlag, 2002. S. 101.

und die Halluzinationen Dukes verstärken. Spiegel vermitteln das Gefühl von Zerrissenheit und auf das Anormale. Das Objekt des Spiegels dient im Film als Symbol für Schwelle, an der sich zwei Welten kreuzen und sich daraus eine Spiegelwelt ergibt. Das Symbol des Spiegels ist ein Symbol für eine andere Welt.

Die gesamte Szene in der Hotellobby wirkt sehr sonderbar und komisch. Die Menschen trinken aus Gläsern mit Inhalten aus Neonfarben, alle schreien und lachen mit lauten und unnatürlichen Stimmen. Dukes Gesicht wirkt verzweifelt und seine Umgebung erscheint ihm mehr als angsteinflößend und furchterregend, als er feststellt, dass zu dem Chaos überall auf dem Boden Blut fließt. In einer Schüssel an der Bar sind Erdnüsse zu sehen, nach einem harten Schnitt befinden sich in ihr stattdessen plötzlich lebende Würmer. Aus allen Menschen sind nun Reptilien geworden und die Lobby gleicht einem Zoo mit wahnsinnigen Monstern, die schwer zu bändigen sind.

Im Flamingo Hotel – Hotelzimmer

Im Hotelzimmer des Flamingo Hotels sitzen die beiden herum, während Gonzo telefoniert, schenkt Duke seine ganze Aufmerksamkeit nur der Droge Adrenochrom. Am Ende des Telefonats beginnt Gonzo durchzudrehen und schlägt um sich, Duke verliert ebenfalls die Kontrolle über sich. Nachdem die Droge zu wirken beginnt, sieht man Dukes Gesicht im Close up, extrem verschwitzt, mit einem hilflosen und ängstlichen Blick. Gonzos Gesicht ist zuerst normal, nach einem harten Schnitt hat er die Augen eines Teufels und nach einem weiteren harten Schnitt Hörner auf dem Kopf und verwandelt sich in einen Teufel.

„Das Konzept der Metamorphosen relativiert Kategorien von Zeit und Ort, eine Vorstellung von der Identität der Geschlechter ebenso wie es Dichotomien von Leben und Traum, Realität und Virtualität, Vernunft und Wahn in Frage stellt.“²⁵⁶

5.10. Der Angriff auf die Gesellschaft und das Bürgertum

In *Fear and Loathing in Las Vegas* spielen immer wiederkehrende Objekte und Symbole eine entscheidende Rolle. Auffallend ist hier die Darstellung der amerikanischen Flagge, diese ist in vielen Szenen zu sehen und verdeutlicht die verschiedensten Aspekte und Formen des amerikanischen Traums. Zum ersten Mal ist die Flagge in der Anfangssequenz zu sehen, als Duke aus dem Wagen steigt, um den Kofferraum zu öffnen. Im Extreme Close up sind die

²⁵⁶ Rißler-Pipka, Nanette: Der Traum vom Surrealismus bei Švankmajer und Gondry. - In: Der Surrealismus in der Mediengesellschaft. Nanette Rißler-Pipka Hrsg. Bielefeld: transcript, 2010. S. 265.

zahlreichen Drogen wie Gras, Äther, Meskalin, Kokain und eine Flasche Whiskey zu sehen. Neben dem Drogenequipment sieht man rechts im Bild die zusammengerollte Flagge. In diesem Zusammenhang sei das bis zum Rand gefüllte Bild im Gilliam'schen Stil erwähnt, der amerikanische Traum wird in Zusammenhang mit den Drogen gebracht, andererseits passt die Flagge nicht zu den Drogen, wodurch eine surrealistische Kombinatorik entsteht. Bereits in der Anfangssequenz als Duke und Dr. Gonzo im Cabrio in der Wüste Richtung Las Vegas unterwegs sind, ist die amerikanische Flagge zu sehen. Sie ist im Auto auf dem Rücksitz deponiert, als Reisebegleiter bei der Suche nach dem amerikanischen Traum. In einer Rückblende sieht man Duke und Gonzo in einem Meskalinrausch bei Nacht am Strand, wo die amerikanische Flagge zum zweiten Mal zu sehen ist. Der Zuschauer weiß nun, dass sich die beiden wegen des Wüstenrennens, worüber Duke berichten sollte, auf den Weg nach Las Vegas machen wollen. In dieser Nacht befinden sie sich noch in Los Angeles, Duke ist in die Flagge eingewickelt und bewegt mit ihr seine Arme, als hätte er Flügel. Die Flagge verdeutlicht hier die Freiheit von Amerika, Duke erlebt im Rausch das Gefühl von Freiheit und dass ihm für den anstehenden Trip alles offen steht, um den amerikanischen Traum zu finden. In einem Flashback in dem Duke an Jefferson Airplane denkt, ist ein tanzendes Hippiemädchen zu sehen, das die amerikanische Flagge als ein Shirt trägt. Sie verkörpert in dieser Szene die Zeit zu Beginn der siebziger Jahre, deren Geist schon lange gegangen ist. Im Bazooka Circus wird ein Baby über ein Trapezseil geworfen, es trägt einen Helm mit der amerikanischen Flagge. Dieses ohnehin bis an den Rand gefüllte surreale Zusammenspiel von grotesken und skurrilen Bildern, ist als Angriff auf die amerikanische Gesellschaft zu verstehen und greift ein System an gegen welches sich auch keiner wehren kann. Am Ende des Films haben Duke und Gonzo ihre Hotelsuiten komplett verwüstet und überall sind Sprüche mit Blut an den Wänden. Auch hier ist im Close up die amerikanische Fahne in der demolierten Suite zu sehen, wodurch in dieser Szene ersichtlich wird, dass der amerikanische Traum zerstört ist.

5.11. Erzählperspektive

Fear and Loathing in Las Vegas wird von dem Journalisten Duke in der Vergangenheit erzählt. Der Film besteht aus sehr vielen Point of view shots, die sich immer auf Duke beziehen. Normalerweise sind die POVs in die objektiv erzählte Handlung integriert und zeigen in Folge dessen, meist in kurzen Abschnitten, was der Protagonist gerade sieht. Wenn

die subjektive Erzählperspektive allerdings über einen längeren Zeitraum erfolgt, kann dies zunächst verstörend wirken, da der Zuschauer nicht mehr genau zuordnen kann, aus welcher Perspektive man die diegetische Welt wahrnimmt.

„Bei der Darstellung subjektiver Sichtweisen sind die Möglichkeiten des Films begrenzt, weil im Kamerablick durch seine durch den technischen Apparat bedingte Tendenz zum Realitätsschein das Gezeigte dazu drängt, als Realität wahrgenommen zu werden. Die Kamera muss deshalb dem Zuschauer durch Abweichungen von der gewohnten Form des Kamerablicks deutlich machen, wenn der Kamerablick der einer direkt in das Geschehen involvierten Figur sein soll.“²⁵⁷

„Es kommt andererseits häufig vor, dass der Film gerade die übertriebene Subjektivität einer Gestalt aufzeigen will, indem er die Welt unter dem Bildwinkel und aus der Stimmung jener Gestalt heraus betrachtet. Man kann im Film nicht nur den torkelnden Trunkenbold zeigen, sondern auch verzerrte, taumelnde Häuser, wie sie der Betrunkene sieht. Seine subjektiven Gesichtseindrücke werden vom Film als objektive Gegebenheiten dargestellt.“²⁵⁸

In *Fear and Loathing in Las Vegas* weiß der Zuschauer immer gleich viel, wie Duke weiß. Es stellt sich jedoch bald heraus, dass diese Informationsquelle nicht glaubenswürdig ist, da sich Duke zunehmend mit jeglicher Art von Drogen vollpumpt und in der zweiten Hälfte des Films greifen die Halluzinationen, die Realität und die Fiktion ineinander. Der Zuschauer wird in das Bewusstsein von Duke gezwungen, sowohl in seine Wahrnehmung als auch in seine Einstellung der Welt gegenüber.

Harald Mühlbeyer schreibt von einer gewissen Distanz, welche während der ersten Hälfte des Films beibehalten wird:

„Der Film spielt mit der Perspektive, die er von Duke übernimmt, und er spielt dem Zuschauer diese Perspektive vor. Der Zuschauer wiederum kann Abstand wahren, denn das, was er sieht, ist ziemlich witzig in der ausgelassenen Gleichgültigkeit der Figuren ihrer Umwelt gegenüber bei gleichzeitigem zunehmenden Kontrollverlust über den eigenen Körper – wobei zugleich Dukes Gedankenstimme die Aktionen seiner Figur im Film neutral kommentiert.“²⁵⁹

²⁵⁷ Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. - Stuttgart (u.a.): Metzler, 2007. S. 127.

²⁵⁸ Balász, Béla: Der Film. - Wien: Globus-Verlag, 1972. S. 81.

²⁵⁹ Mühlbeyer, 2010. S. 156.

5.11.1. Der Ich-Erzähler aus dem Off

Die gesamte Geschichte im Film *Fear and Loathing in Las Vegas* wird von einem Ich-Erzähler, von Duke in der Vergangenheit aus dem Off erzählt. Nach Knut Hickethier kommt dem Ich-Erzähler im Film folgende Bedeutung zu:

„Der Ich-Erzähler in der Literatur erzählt das Geschehen, an dem er als Handelnder beteiligt ist, aus einer subjektiven Sicht, die eine begrenzte Perspektive auf die Geschichte als die des auktorialen Erzählers aufweist. Die Außenperspektive ist auf das durch eine Figur Erlebte beschränkt, die Innenperspektive auf die der Figur, die die Rolle des Erzählers übernommen hat, zugleich aber selbst in das Geschehen involviert ist.“²⁶⁰

Das gesprochene Voice Over von Duke wirkt jedoch oft sehr befremdlich und stört die diegetische Welt des Films und sorgt demnach für einen Verfremdungseffekt. An dieser Stelle möchte ich näher auf den Anfang des Films eingehen, um die erzeugte Verfremdung, die durch das Voice Over entsteht, zu veranschaulichen.

Bereits am Anfang von *Fear and Loathing in Las Vegas* wird die Erzählperspektive durch den Ich-Erzähler aus dem Off auseinandergerissen, da dieser die Haltung einer auktorialen Erzählweise übernimmt. Im Film findet nach Markus Kuhn eine Vernetzung zwischen dem Voice Over und dem szenischen Sprechen des Protagonisten statt, wodurch eine Ironie entsteht.²⁶¹ Nach den Originalausschnitten der Proteste gegen den Vietnamkrieg, der im Vorspann zu sehen war, hören wir das Voice Over von Duke zu einem black-screen mit folgenden Worten: „Wir waren irgendwo in der Gegend von Barstow am Rande der Wüste, als die Drogen zu wirken begannen.“²⁶²

„Dukes Voice Over Kommentar interpretiert die Handlung detailliert und distanziert, als sei er gar nicht dabei gewesen, und gleichzeitig sehen wir ihn im Bild scheinbar ohne Sinn und Verstand agieren.“²⁶³

²⁶⁰ Hickethier, 2007. S. 127.

²⁶¹ Vgl. Kuhn, Markus: Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell. - Berlin; New York: de Gruyter, 2011. S. 192f.

²⁶² *Fear and Loathing in Las Vegas* [00:01:35]

²⁶³ Mühlbeyer, 2010. S. 156.

5.12. Halluzinationen

Die surrealistischen Filme zielten nicht darauf ab, Träume zu zeigen, denn durch die Anordnung der Bilder und der fehlenden Logik der Handlung, wirkten die Filme selbst wie ein Traum. Der Film ist jedoch in der Lage die bestimmten Formen der Imagination wie Träume, Erinnerungen, Halluzinationen und Visionen in die Diegese als eingebettete Textstücke darzustellen.

In *Fear and Loathing in Las Vegas* sind die Halluzinationen fester Bestandteil der filmischen Handlung. Terry Gilliam lässt die Grenzen ganz nach surrealistischem Prinzip zwischen der diegetischen Realität und den Halluzinationen von Dukes verschwimmen, wobei der Rezipient verwirrt wird. In den surrealistischen Filmen ist nicht klar ersichtlich, ob es sich um Traumbilder handelt, da die Filme selbst wie ein Traum wirken. In der ersten Hälfte bei *Fear and Loathing in Las Vegas* ist die Unterscheidung der Halluzinationen und der diegetischen Realität noch vorhanden. Ab der zweiten Hälfte des Films, als Duke alleine in die Stadt Las Vegas zurückfährt, ist der Wechsel zwischen der diegetischen Realität und den Halluzinationen nicht mehr erkennbar.

Das einzige Merkmal, dass den Rezipienten erkennen lässt, wann Duke halluziniert, wird durch die Einnahme der Drogen ersichtlich. Durch das Voice Over von Duke wird immer offen dargelegt wann und welche Drogen er nimmt und somit ist dem Rezipienten klar, zu welchem Zeitpunkt sich Dukes Wahrnehmungen verändern. Terry Gilliam benutzt als Standardkameralinse ein Weitwinkelobjektiv, um das Bild bewusst zu verzerren und damit Dukes Halluzinationen darzustellen.²⁶⁴

„Traditionelle Signale wie das langsame Verschwimmen des Bildes vor einer Traumsequenz, Ton – und Farbverzerrungen bei Halluzinationen oder Phantasiebildern werden im zeitgenössischen Film nur noch selten eingesetzt. Traum und Wirklichkeit vermischen sich unverkennbar.“²⁶⁵

²⁶⁴ Rainer, 1999. S. 160.

²⁶⁵ Kamp, Werner: Vom Umgang mit Film. - Berlin: Volk-und-Wissen-Verlag, 1998. S. 110.

5.12.1. Drogen als Metapher

Drogen werden in *Fear and Loathing in Las Vegas* als eine Art Verteidigungswaffe benutzt, um sich vor der äußeren Umgebung zu schützen, die für die Protagonisten als feindlich empfunden wird. Durch die Einnahme der verschiedensten Drogen flüchten Duke und Gonzo in eine andere Welt, um die Realität ertragen zu können. Die Surrealisten hatten großes Interesse an Rauschmitteln, um so neue Erkenntnisse zu gewinnen, die nun aus dem Unterbewusstsein an die Oberfläche treten konnten. Gerade diese exzessive Einnahme unterschiedlicher Drogen wird den Protagonisten in *Fear and Loathing in Las Vegas* zum Verhängnis. Harald Mühlberger schreibt, dass durch die Drogen das Leben in der modernen Gesellschaft erträglicher und die Suche nach dem amerikanischen Traum erleichtert wird, doch schlussendlich landen sie auf dieser Suche schließlich in einer Hölle, da jede Situation mehr und mehr zum Albtraum wird. Terry Gilliam selbst verneint die Annahme, dass *Fear and Loathing in Las Vegas* von Drogen handelt, er sagt, dass es ein verzweifelteres Verhalten beschreibt, wenn die Welt zusammenfällt und man nicht weiß was man tun soll.²⁶⁶ Gilliam begründet dies folgendermaßen:

„Es geht in "Fear and Loathing..." also wirklich nicht um Drogen, sondern um Angst und Abscheu, um Paranoia, ums Leben bis zum Exzess und den Versuch, die Grenzen zu erweitern.“²⁶⁷

5.12.2. Farben und Licht

Duke und Gonzo werden im gesamten Film in sehr merkwürdigen Farben dargestellt, die Ausleuchtung des Sets ist manchmal extrem grell mit unrealen Farben und der Hintergrund erscheint wie blinkende Lichter. Die dominierende Farbe in *Fear and Loathing in Las Vegas* ist rot, die Stadt Las Vegas wirkt wie eine künstliche Welt mit vielen Neonlichtern und hat eine unnatürliche, oft ungewöhnlich grelle Farbgebung.

„Die Verknennung der Umgebung, atmosphärische Veränderungen wie Helligkeitsschwankungen und Farbmodifikationen können schließlich in bestimmten Rauschphasen zu Halluzinationen führen. Optische Sensationen und Lichtphänomene

²⁶⁶ Mühlbeyer, Harald: „Tideland“: Magisch und schön. Terry Gilliam über seinen jüngsten Film „Tideland“, über Depressionen und die Sixties. - In: screenshot – Texte zum Film, Dezember 2009. <http://screenshot-online.blogspot.co.at/2009/12/interview-terry-gilliam-tideland.html>. Zugriff: 3.3.2013.

²⁶⁷ Zehnder, Serge: *Fear and Loathing in Las Vegas* (1998). Die Wüstenstadt lebt. Interview mit Terry Gilliam. <http://www.cinenet.ch/previews/f/FearAndLoathingInLasVegas/TerryGilliam/TheTalk.htm>. Zugriff: 3.3.2013.

gelten als motivische Leitbilder des Berauschtseins. Farben ändern ihre Hell- und Dunkelwerte, ihre Intensität, ihre Leuchtkraft und schließlich ihre Farbpalette. Gegenstände zeichnen sich durch leuchtende Strahlkraft aus.“²⁶⁸

5.12.3. Animierte Objekte

Ein weiteres Element, das Terry Gilliam benutzt um eine surreale Ästhetik zu erzeugen, sind die Animationen von leblosen Objekten, die mittels Special effects zum Leben erweckt werden. Als Duke an der Hotelrezeption steht, wird mittels Point of view die Kamera auf den Teppichboden gerichtet, sein Muster verändert sich und es wird zum Leben erweckt, bis es sich schließlich vom Boden bis auf die Wand erstreckt. Als Duke und Gonzo anschließend das Hotelzimmer betreten, wird die Zimmertapete ebenfalls lebendig, wodurch die Realität in Frage gestellt wird. Special effects und Animationen sind in der gesamten Erzählung des Films integriert, wodurch eine surreale und groteske Atmosphäre entsteht.

5.13. Ununterscheidbarkeit zwischen Realität und Halluzination

Bereits in der Anfangssequenz erfährt der Zuschauer keine Klarheit darüber, was auf der filmischen Ebene Realität ist oder durch Drogen hervorgerufene Halluzinationen von Duke sind. Im gesamten Film verschwimmt die Grenze zwischen Realität, Traum und Halluzination, wobei die erste Hälfte des Films – der erste Aufenthalt von Duke und Dr. Gonzo in Las Vegas, noch harmlos erscheinen. In der zweiten Hälfte, als Duke erneut dazu beauftragt wird in die Höllenstadt für eine Berichterstattung der Antidrogenkonferenz zurückzufahren, eskaliert die Situation und der Zuschauer kann keine genaue Trennlinie zwischen Realität, Fiktion und Halluzination mehr ziehen.

Fear and Loathing in Las Vegas „übernimmt die Welt, wie Raoul Duke sie sieht: verzerrt, mit schwankendem Horizont, mit einer Unmenge blickender Lichter, mit ständigen Farbwechseln und mit einer allgemeinen Unsicherheit, ob das Geschehene auch wirklich real ist.“²⁶⁹

Ich möchte bei diesem Punkt auf mehrere Szenen Bezug nehmen, um die Ununterscheidbarkeit von Halluzination und Realität zu veranschaulichen. Als erstes Beispiel wäre die Anfangssequenz zu erwähnen, als Duke im Cabrio plötzlich beginnt mit einer

²⁶⁸ Marschall, Brigitte: Die Droge und ihr Double. - Köln; Wien (u.a.): Böhlau, 2000. S. 43.

²⁶⁹ Mühlbeyer, 2010. S. 155.

Fliegenklatsche herumzuschlagen, da er annimmt Fledermäuse zu sehen. Die zweite Szene, die ich veranschaulichen möchte, bezieht sich auf die Fragwürdigkeit der existierenden Personen im Film und somit auf den von Hunter S. Thompson begründeten Gonzo-Journalismus. In dieser Szene erhält Duke vom Hotelpagen ein Telegramm, welches an Thompson adressiert ist, doch auch von einem gewissen Duke entgegengenommen werden kann. Das dritte Beispiel wäre die Szene im Bazooko Circus, hier ist nicht mehr festzustellen, ob die reale Welt von Amerika oder die eines Drogenberauschten gleichzusetzen ist.

Anfangssequenz

Wie bereits erwähnt, ist Dukes Stimme aus dem Off zu hören, er erzählt die Geschichte in der Vergangenheit. Er sagt, dass er schreckliche Stimmen hörte, die von Fledermäusen kamen und gleichzeitig sind die Geräusche der Tiere zu hören.

„Ich weiß noch, dass ich sowas sagte: Mir ist irgendwie schwindelig, du solltest fahren. Plötzlich war die Luft von einem schrecklichen Dröhnen erfüllt, und der Himmel war voll von schrecklichen, kreischenden Fledermäusen, die um das Auto herumschwirrten, eine Stimme schrie: Gott Gütiger was sind das für Viecher.“²⁷⁰ Im Bild sieht man im gleichen Moment im Close up Dukes Gesicht, danach im Medium Close up und Fledermäuse sind in der Sonnenbrille zu sehen. Daraufhin fängt Duke an um sich zu schlagen, gleichzeitig hört man Dukes Stimme mit den Worten: „Verdammte Schweine,“²⁷¹ dann erfolgt ein Kameraschwenk, ein Close up zeigt Dr. Gonzos Hals, auf der eine blutende Bisswunde zu sehen ist. Obwohl die Fledermäuse aus Dukes Kopf zu kommen scheinen, ist auf der Realitätsebene die Wunde zu sehen, wobei sich erste Unklarheit breit macht, was nun Halluzination und Realität ist. Dr. Gonzo fragt ob er was gesagt hätte, Dukes Stimme aus dem Off: „Ich hielt es für unnötig die Fledermäuse zu erwähnen, das arme Schwein wird sie noch früh genug sehen.“²⁷² Im Bild ist der verzweifelte und hektische Blick von Duke zu sehen, dann zeigt die Kamera die beiden im Auto sitzen.

Nachdem Duke schließlich anhält, mit wankendem Gang und wild um sich schlagend den Kofferraum öffnet, befindet sich zufälligerweise in diesem neben allen erdenklichen Drogen, eine Fliegenklatsche, welche er energisch benutzt, um die Fledermäuse zu vertreiben, zu sehen sind aber keine. Als er wieder in das Auto einsteigt und sie weiterfahren, sieht man auf der Straße im Close up eine tote Fledermaus liegen.

²⁷⁰ *Fear and Loathing in Las Vegas* [00:02:03]

²⁷¹ Ebd. [00:02:17]

²⁷² Ebd. [00:02:24]

Das Telegramm von Thompson

Nachdem Duke die restlichen Dinge, die noch im Hotelzimmer vorhanden waren, ins Auto gepackt hat und losfahren will, schreit ihm der Hotelpage energisch mit „Mister Duke, Mister Duke“²⁷³ nach. Dukes Voice Over ist mit folgenden Worten zu hören: „Das Spiel war aus, sie hatten mich.“²⁷⁴ Duke spricht zu dem Pagen mit verstörten Sätzen und dieser sagt ihm, dass er ein Telegramm für einen Mister Duke hätte, aber eigentlich ist es gar nicht für ihn sondern für einen Mann namens Thompson bestimmt und auch zu Händen an einen gewissen Raoul Duke adressiert. Der Hotelpage ist verwirrt, da der Name Thompson nicht auf der Hotelliste angeführt war und des Weiteren das Telegramm mit der Unterschrift Gonzos versehen ist, obwohl dieser zur selben Zeit mit Duke im Hotel eingeecheckt war. In hektischer Aufregung erklärt Duke dem Pagen, dass die Presseleute mit Codes arbeiten – ganz besonders Dr. Gonzo und das Telegramm sei in Wirklichkeit von Mister Thompson und nicht für ihn. In dieser Szene ist nicht mehr festzustellen, ob es sich um Halluzinationen von Duke handelt oder er im Traum sich selbst (Thompson) begegnet.

Der Bazooko Circus

Der eigentliche Name dieses Casino Schauplatzes befindet sich in Las Vegas und heißt Circus-Circus, musste jedoch aus rechtlichen Gründen im Film umbenannt werden. Jahrmärkte und auch der Zirkus repräsentieren ohnehin keine reale Welt, es sind Welten die künstlich erstellt werden, wodurch sie für die Surrealisten besonders reizvoll waren und im Film eine surreale Ästhetik erzeugen können. Bevor Duke und Gonzo sich in den Bazooko Circus begeben, nehmen sie zuvor die Droge Äther ein. Danach zeigt die Kamera die beiden von hinten, während sie durch einen geöffneten Mund eines neonbeleuchteten Clowns gehen, der den Eingang des Zirkus-Casinos darstellt. Anstelle der Zähne des Clowns, sind Glühbirnen angebracht, es wird der Eindruck erweckt, dass die beiden durch das Maul verschluckt werden.

„The booths in Bazooko Circus were a chance to do all sorts of jolly nightmarish things, from throwing hypodermics at the drug-addict hippie to the little girl firing her M-16. If you look closely you'll see the kosher butcher with his prayer curls throwing meat cleaves at pigs, and there's a Ku Klux Klansman whose robe partially covers up the fact that he's been tarred and feathered. Is he, perhaps, a black man underneath?“²⁷⁵

²⁷³ Ebd. [00:57:42]

²⁷⁴ Ebd. [00:57:48]

²⁷⁵ Gilliam, 1999. S. 253.

Im Inneren dieses Zirkus befinden sich lauter eigenartige und verkrüppelte Menschen, wodurch diese Szene ziemlich grotesk und erschreckend wirkt, auch aufgrund der Nachahmung einer künstlichen Welt, die einen alptraumhaften Beigeschmack hat. Bei einer Trapeznummer wird über den Köpfen der Casinospieler einer Frau auf den Bauch geschlagen und danach kommt ein Baby im Raumfahreranzug, natürlich mit amerikanischer Flagge versehen, aus ihr heraus. Die Bar im Zirkus wird als ein Karussell dargestellt, durch die schnelle Rotation wird die optische Darstellung des Rausches noch verstärkt. Auch bei einem Spielautomaten, wo man kleine Enten schießen kann, stehen Spieler, welche typische vietnamesische Bauernstrohhüte tragen.

„In diese falsche Welt ohne wahres Lebensgefühl brechen Duke und Gonzo ein und stellen alles nochmals auf den Kopf. Die beiden travestieren ihrerseits die Travestie, die Las Vegas ohnedies schon ist, indem sie ihren Anarchismus, ihren Hedonismus, ihren Narzissmus unverstellt zur Schau tragen und damit in Las Vegas eine Gegenwelt zu Las Vegas entwerfen, wo dem Besucher, dem guten Amerikaner, immerhin noch ein richtiges Leben vorgegaukelt wird, eine Unschuld, die es in dieser von Wüste umgebenen künstlichen Stadt freilich nie gegeben hat.“²⁷⁶

Claus Löser schreibt in *film-dienst*, dass die Szene im Bazooko-Circus an die karnevalesken Aufmärsche von Alejandro Jodorowsky erinnern. Dieser widmete sich ebenfalls um die 1970er Jahre dem Surrealismus und schuf surreale strukturierte Filme, wobei die Szene im Casino an seinen Film *El topo* (1972) erinnert.²⁷⁷

Die Szene im Bazooko-Circus karikiert die Politik Amerikas auf drastische Weise und symbolisiert eine einzige Freak Show in der nichts einen Sinn macht. Durch die surreale Atmosphäre und der Darbietung der Artisten und Clowns wird die Welt von Las Vegas mit der eines Drogenberauschten gleichgesetzt und es bleibt offen, welche Welt die Irrsinnigere ist.

²⁷⁶ Mühlbeyer, 2010. S. 164.

²⁷⁷ Löser. <http://www.geocities.ws/Paris/7317/N981016.HTM>. Zugriff: 3.3.2013.

Nachwort

Das Ziel dieser Arbeit war es, die surreale Ästhetik im zeitgenössischen Film anhand von *Fear and Loathing in Las Vegas* aufzuzeigen und die surrealen Elemente, wie sie im Film vorkommen können, näherzubringen. Die beiden Analysen haben gezeigt, inwiefern der surrealistische Film auch jene der Gegenwart beeinflusst hat.

Durch den fehlenden Plot, den gesellschaftskritischen Aspekt, der subjektiven Darstellung von Halluzinationen und Rauschzuständen, der auseinandergerissene Erzählperspektive, die durch das Voice Over im ganzen Film präsent ist und der Ununterscheidbarkeit zwischen Realität und Halluzinationen, lässt sich die surreale Ästhetik in *Fear and Loathing in Las Vegas* finden.

Auf den ersten Blick möge vielleicht keine Verbindung zwischen Buñuel und Gilliam bestehen. Die surrealistischen Filmemacher rebellierten gegen vorherrschende Konventionen und wollten mit ihren Werken andere Sichtweisen aufzeigen und das Unbewusste darstellen. Dazu bezogen sie sich auf Literaten und Künstler und setzten sich intensiv mit Zuständen auseinander, die nicht rational erklärbar sind. Die Theorien und die Psychoanalyse Freuds legten einen Grundstein für ihr Schaffen, sie entwarfen eigene Techniken und Bildmethoden, um an die irrationalen Dinge zu kommen und diese darzustellen. Das Medium Film eignete sich hierzu als das perfekte Darstellungsmittel von Surrealität. Auch Gilliam widersetzt sich den gängigen Erzählkonventionen des Kinos und findet Gefallen daran, den Rezipienten in einem ungelösten Rätsel zurückzulassen. Seine Bilder sprechen für sich und es bleibt ungeklärt, was Realität oder Fiktion ist. Vor allem durch technische Mittel, wie dem Morphing, den Special effects und dem Verzicht von eindeutigen Markierungen subjektiver Kameraeinstellungen, kommt in *Fear and Loathing in Las Vegas* das Unbewusste zum Vorschein.

Die Untersuchungen haben gezeigt, dass eine Notwendigkeit besteht, sich von konventionellen Periodisierungen der Filmgeschichte zu lösen, um die surrealen Bildwelten im Film der Gegenwart, die in vielen Genres zum Einsatz kommen, wahrzunehmen. Das Spektrum einer surrealen Ästhetik im zeitgenössischen Film ist gewiss umfangreicher, als im Rahmen dieser Arbeit behandelt wurde, da es das Weltkino sowie auch nicht-kommerzielle Filme betrifft. Ich denke, dass einige Ansatzpunkte in diesem Themengebiet bearbeitet wurden und hoffe, dass es für weitere Einblicke nützlich sein kann.

Quellenverzeichnis

Bibliografie

Aragon, Luis: Der Pariser Bauer. - Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1996.

Balázs, Béla: Der Film. - Wien: Globus-Verlag, 1972.

Barck, Karlheinz: Poesie und Imagination. Studien zu ihrer Reflexionsgeschichte zwischen Aufklärung und Moderne. - Stuttgart: Metzler, 1993.

Baumert, Saskia: Die Faszination der Blicke bei Buñuel. - Berlin: Köster, 2010.

Benesch, Hellmuth: Dtv-Atlas Psychologie, Band 2. - München: Dtv, 1995.

Borstnar, Nils: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. - Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft, 2008.

Breton, André: Die Manifeste des Surrealismus. - Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1968.

Breton, André: Die verlorenen Schritte. Essays, Glossen, Manifeste. - Berlin: Edition Tiamat, 1989.

Brumlik, Micha: Sigmund Freud. Der Denker des 20. Jahrhunderts. - Weinheim (u.a.): Beltz, 2006.

Bühler, Gerhard: Postmoderne, auf dem Bildschirm, auf der Leinwand. - Sankt Augustin: Gardez! Verlag, 2002.

Buñuel, Luis: Die Erotik und andere Gespenster. - Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl., 1995.

Buñuel, Luis: Die Flecken der Giraffe. Ein und Überfälle. - Berlin: Wagenbach, 1991.

Buñuel, Luis: Mein letzter Seufzer. Erinnerungen. - Königstein: Athenäum-Verlag, 1983.

Buñuel, Luis: Objekte der Begierde. - Berlin: Klaus Wagenbach, 2000.

Bürger, Peter: Der französische Surrealismus. Studien zur avantgardistischen Literatur. - Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1996.

Bürger, Peter: Surrealismus. - Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1982.

Conley, Katharine (Hrsg.): Surrealism and its others. - New Haven, Conn.: Yale University Press, 2006.

Duplessis, Yves: Der Surrealismus. - Hamburg: Hoepfner, 1960.

Elhardt, Siegfried: Tiefenpsychologie. Eine Einführung. - Stuttgart (u.a.): Kohlhammer, 1978.

Fassbinder-Davidowicz, Naama Isabelle: André Breton und die überwirkliche Welt des Surrealismus. - Wien: Universität - Diplomarbeit, 2000.

Freud, Sigmund: Die Traumdeutung (Studienausgabe 2). - Frankfurt am Main: Fischer, 1994.

Freud, Sigmund: Über den Traum. - Frankfurt am Main: Fischer, 2005.

Friebel, Volker: Innere Bilder. Imaginative Techniken in der Psychotherapie. - Düsseldorf (u.a.): Walter, 2000.

Gamwell, Lynn (Hrsg.): Träume 1900 - 2000. Kunst, Wissenschaft und das Unbewusste. - München (u.a.): Prestel, 2000.

Geisel, Moritz: Transformationen. Luis Buñuel und die Surrealisten träumen. - In: Traumwelten – Der filmische Blick nach innen. Charles Martig; Leo Karrer Hrsg. Marburg: Schüren, 2003.

Gilliam, Terry: Gilliam on Gilliam. - London (u.a.): Faber, 1999.

Grob, Norbert; Klein, Thomas: Das wahre Leben ist anderswo...Road Movies als Genre des Aufbruchs. - In: Road Movies. Norbert Grob Hrsg. Mainz: Bender, 2006.

Gros, Hans (Hrsg.): Rausch und Realität: Eine Kulturgeschichte der Drogen. - Stuttgart (u.a.): Klett, 1997.

Hein, Birgit: Film im Underground. - Frankfurt am Main; Wien (u.a.): Ullstein, 1971.

Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. - Stuttgart (u.a.): Metzler, 2007.

Jung, Carl Gustav: Bewusstes und Unbewusstes. Beiträge zur Psychologie. - Frankfurt am Main: Fischer-Bücherein, 1957.

Jungaberle, Henrik (Hrsg.): Rausch im Bild - Bilderrausch. - Heidelberg: Sammlung Prinzhorn, 2004.

Kamp, Werner: Vom Umgang mit Film. - Berlin: Volk-und-Wissen-Verlag, 1998.

Koebner, Thomas: Erzählen im Irrealis: Zum neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze. - In: Träumungen – Traumerzählung in Film und Literatur. Bernard Dieterle Hrsg. St. Augustin: Gardez! Verlag, 1998.

Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. - Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2007.

Köhler, Thomas: Rauschdrogen und andere psychotrope Substanzen. - Stuttgart (u.a.): Kohlhammer, 2000.

Krakauer, Siegfried: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. - Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001.

Kuhn, Markus: Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell. - Berlin; New York: de Gruyter, 2011.

Kupfer, Alexander: Die künstlichen Paradiese. - Stuttgart (u.a.): Metzler, 1996.

Kupfer, Alexander: Göttliche Gifte. Kleine Kulturgeschichte des Rausches seit dem Garten Eden. - Stuttgart: Metzler, 1996.

Lommel, Michael (Hrsg.): Surrealismus und Film. Von Fellini bis Lynch. - Bielefeld: transcript Verlag, 2008.

Marschall, Brigitte: Die Droge und ihr Double. - Köln; Wien (u.a.): Böhlau, 2000.

Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. - Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft, 2003.

Mühlbeyer, Harald: Perception is a strange thing. - Marburg: Schüren, 2010.

Nadeau, Maurice: Die Geschichte des Surrealismus. - Hamburg: Rowohlt, 1986.

Raguse, Hartmut: Traumdeutung in der Tradition von Sigmund Freud. - In: Traumwelten – Der filmische Blick nach innen. Charles Martig, Leo Karrer Hrsg. Marburg: Schüren, 2003.

Rainer, Armin: Terry Gilliam - Konstant gegen den Mainstream. Eine Untersuchung der filmischen Werke des amerikanischen Regisseurs, unter besonderer Betrachtung von deren Gegensatz zum Mainstream-Kino. - Wien: Univ., Dipl.-Arb., 1999.

Rißler-Pipka, Nanette: Der Traum vom Surrealismus bei Švankmajer und Gondry. - In: Der Surrealismus in der Mediengesellschaft. Nanette Rißler-Pipka Hrsg. Bielefeld: transcript, 2010.

Roloff, Volker: Metamorphosen des Surrealismus in Spanien und Lateinamerika. Medienästhetische Aspekte. - In: Spielformen der Intermedialität im spanischen und lateinamerikanischen Surrealismus. Uta Felten Hrsg. Bielefeld: transcript, 2004.

Roloff, Volker: Zum Traumdiskurs in surrealistischen Filmen, Texten und Bildern. - In: Träumungen – Traumerzählung in Film und Literatur. Bernard Dieterle Hrsg. St. Augustin: Gardez! Verlag, 1998.

Röske, Thomas: „Ich bin du – erkennst du dich?“ Drogen, Kunst und Jugendliche in den 70er Jahren. - In: Rausch im Bild - Bilderrausch. Henrik Jungaberle Hrsg. - Heidelberg: Sammlung Prinzhorn, 2004.

Schmidbauer, Wolfgang: Handbuch der Rauschdrogen. - Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1998.

Scheele, Uwe: „El obispo podrido“. Buñuels Schock-Ästhetik zwischen Hyperrealismus und innerer Bilderwelt. - In: Luis Buñuel. Film-Literatur-Intermedialität. Ursula Link-Heer Hrsg. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1994

Schneede, Uwe: Die Kunst des Surrealismus. Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film. - München: Beck, 2006.

Schulz, Berndt: Lexikon der Road Movies. - Berlin: Lexikon-Imprint-Verlag, 2001.

Schweppenhäuser, Gerhard: Ästhetik. - Frankfurt am Main (u.a.): Campus-Verlag, 2007.

Short, Robert: The age of gold. Surrealist Cinema. - London: Creation, 2003.

Spies, Werner (Hrsg.): Die surrealistische Revolution. - Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2002.

Tewes Uwe; Wildgrube, Klaus (Hrsg.): Psychologie-Lexikon. - München; Wien: Oldenbourg, 1992.

Thompson, Hunter S.: Gonzo Generation - Das beste aus den Gonzo Papers. - München: Heyne, 2007.

Winklbauer, Andrea: Träume für jedermann: Die Geschichte einer Einschreibung. - In: Psyche im Kino. Sigmund Freud und der Film. T. Ballhausen, G. Krenn, L. Marinelli Hrsg. Wien: Verlag filmarchiv austria, 2006.

Worschech, Rudolf: *Fear and Loathing in Las Vegas*. - In: epd Film 10/98, Oktober 1998, S. 46-47.

Elektronische Quellen

Löser, Claus: *Fear and Loathing in Las Vegas*. - In: film-dienst.

<http://www.geocities.ws/Paris/7317/N981016.HTM> (Zugriff: 3.3.2013)

Mühlbeyer, Harald: „Tideland“: Magisch und schön. Terry Gilliam über seinen jüngsten Film „Tideland“, über Depressionen und die Sixties. - In: screenshot – Texte zum Film, Dezember 2009.

<http://screenshot-online.blogspot.co.at/2009/12/interview-terry-gilliam-tideland.html> (Zugriff: 3.3.2013)

Zehnder, Serge: *Fear and Loathing in Las Vegas* (1998). Die Wüstenstadt lebt. Interview mit Terry Gilliam.

<http://www.cinenet.ch/previews/f/FearAndLoathingInLasVegas/TerryGilliam/TheTalk.htm>
(Zugriff: 3.3.2013)

Filmografie

Ein andalusischer Hund. Regie: Luis Buñuel, DVD Video, Pierrot Le Fou 2010 (Orig. *Un chien andalou* F 1929/1930)

Fear and Loathing in Las Vegas. Regie: Terry Gilliam, DVD Video, Universum Film 2001 (Orig. *Fear and Loathing in Las Vegas* USA 1998)

Abstract

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der surrealen Ästhetik im zeitgenössischen Film. Obwohl der surrealistische Film einer abgeschlossenen Epoche zugeordnet wird, ist der Einfluss bestimmter Elemente aus dieser Zeit in vielen Filmen und Werken der Gegenwart unverkennbar. Zunächst wird der Hintergrund der surrealistischen Bewegung und ihrer Arbeit in der Kunst beleuchtet, um deren Anliegen, die im surrealistischen Film umgesetzt wurden, aufzuzeigen. Danach wird der Fokus auf die „surrealen“ Elemente gelegt. Das Unbewusste, Träume, Halluzinationen und die Phantasie fungieren als Hauptbestandteile surrealistischer Filmarbeit und spielen auch in Terry Gilliams Filmen eine entscheidende Rolle. Nach einer Analyse von Luis Buñuels und Salvador Dalís Paradebeispiel des surrealistischen Films *Un chien andalou* werden die Merkmale einer surrealen Ästhetik, die in jedem Genre vorkommen kann, definiert. Inwiefern sich diese im zeitgenössischen Film finden lässt, wird anhand von Terry Gilliams Film *Fear and Loathing in Las Vegas* analysiert.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name	Christina Mayer
Geburtsdatum	14.05.1983
Geburtsort	Wien
Kontakt	chrissi.99@gmx.at

Ausbildung

1993-1997 Realgymnasium, Wien

1997-2002 Höhere Bundeslehranstalt für wirtschaftliche Berufe (Ausbildungsschwerpunkt dritte lebende Fremdsprache), Wien

17. Juni 2002 Reife- und Diplomprüfung

2002-2003 Studium der Humanmedizin, Wien

seit 2003 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Wien