

# Traumsequenzen

Traumsequenzen

Ästhetik sequenzieller Imagination im Film

Diplomarbeit von Maria Schöpe

Szenenbild

Hochschule für Film und Fernsehen

Konrad Wolf Potsdam Babelsberg

2007



Hochschule für Film und Fernsehen *Konrad Wolf* Potsdam Babelsberg  
Studiengang Szenenbild

# Traumsequenzen

Ästhetik sequenzieller Imagination im Film

Diplomarbeit von Maria Schöpe

Mentoren:  
Prof. Zakiah Omar  
Prof. Christian Bussmann

März 2007

|      |  |     |  |  |
|------|--|-----|--|--|
| 1    | Vorwort .....  | 7   |  |  |
| 2.   | Der Traum .....  | 9   |  |  |
| 2.1  | Tagtraum und Nachttraum .....                                | 9   |  |  |
| 2.2  | Traum und Wahrheit .....                                     | 10  |  |  |
| 2.3  | Das Sequenzielle .....                                       | 10  |  |  |
| 3.   | Traumsequenzen im Film .....                                 | 11  |  |  |
| 3.1  | Die Reise zum Mond .....                                     | 12  |  |  |
| 3.2  | Der letzte Mann .....  | 14  |  |  |
| 3.3  | Der Zauberer von Oz .....                                    | 16  |  |  |
| 3.4  | Spellbound .....   | 18  |  |  |
| 3.5  | Wilde Erdbeeren .....  | 21  |  |  |
| 3.6  | Der Würgeengel .....   | 23  |  |  |
| 3.7  | Achteinhalb .....  | 25  |  |  |
| 3.8  | Der Spiegel .....  | 28  |  |  |
| 3.9  | Dancer in the dark .....                                     | 31  |  |  |
| 3.10 | Science of Sleep .....                                       | 33  |  |  |
| 4.   | Traum in der Fotografie von Philip Kwame Apagya .....        | 37  |  |  |
| 5.   | Realität und Traum in <i>Deutschland. Deine Lieder</i> ..... | 41  |  |  |
| 5.1  | Synopsis .....   | 41  |  |  |
| 5.2  | Realität und Traum in den Szenen .....                       | 42  |  |  |
|      | Episode Sabine .....   | 42  |  |  |
|      | Episode Martin .....   | 60  |  |  |
|      | Episode Miriam .....   | 76  |  |  |
| 5.3  | Gestaltung der Realsequenzen .....                           | 90  |  |  |
|      | Gestaltungskonzept .....                                     | 90  |  |  |
|      | Motive .....   | 91  |  |  |
|      | Farbkonzept .....  | 93  |  |  |
|      | Kamera und Licht .....                                       | 94  |  |  |
|      | Realisierung .....   | 94  |  |  |
| 5.4  | Gestaltung der Traumsequenzen .....                          | 95  |  |  |
|      | Gestaltungskonzept .....                                     | 95  |  |  |
|      | Motive .....   | 96  |  |  |
|      | Farbkonzept .....  | 96  |  |  |
|      | Kamera und Licht .....                                       | 99  |  |  |
|      | Realisierung .....   | 100 |  |  |
| 5.5  | Ästhetische Aspekte der Traumsequenzen .....                 | 104 |  |  |
|      | Collage .....  | 104 |  |  |
|      | Spiegelung .....   | 106 |  |  |
| 6    | Resümee .....  | 109 |  |  |
| 7    | Nachwort .....   | 115 |  |  |
| 8    | Anhang .....   | 117 |  |  |
| 8.1  | Anmerkungen .....  | 117 |  |  |
| 8.2  | Quellen .....  | 118 |  |  |
| 8.3  | Danksagung .....   | 121 |  |  |
| 8.4  | Eidesstattliche Erklärung .....                              | 121 |  |  |
| 8.5  | Impressum .....  | 122 |  |  |

## 1 Vorwort

Die vorliegende Arbeit setzt sich mit der Darstellung von Träumen im Film auseinander. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Sequenzen von Träumen, die in Bezug zu einer erzählten Realität stehen und in diese Rahmenhandlung eingebettet sind. Bei der Auseinandersetzung geht es mir weniger um die allgemeine Analogie von Traum und Film oder Filme, die als ganze als Traum gedeutet werden können. Vielmehr interessieren mich definierte Traumsequenzen in einer filmischen Wirklichkeit.

Ausgangspunkt dieser Arbeit ist mein Diplomfilm *Deutschland. Deine Lieder*, dessen Szenenbild ich entworfen und realisiert habe. Dieser Film enthält Traumsequenzen: Die Protagonisten fliehen aus ihrer Realität in eine Traumwelt. Diese Sequenzen waren der spannendste Teil meiner szenografischen Auseinandersetzung und stellten einen besonderen Reiz dar, mich in dieses Thema zu vertiefen.

Wir kennen diese Momente, in denen man in einen Tagtraum abgleitet und Vorstellungen „wie ein Film“ an einem vorbei ziehen. Viele Menschen können sich auch an ihre Schlafträume erinnern. Doch beginnt man zu überlegen, wie der Traum genau aussah und wie man ihn filmisch umsetzen könnte, bleibt man oft im Ungewissen. Fing mein Traum jetzt mit einem Reisschwenk an oder eher mit einer Lochblende? Hatten die Ränder Unschärfen? War er farbiger als die Realität oder in schwarz-weiß? War es dunkel oder hell? War es eine Doppelbelichtung von der Phantasievorstellung und der Realität? Hatte ich einen subjektiven Blick oder sah ich mich von außen? Und sieht es vielleicht bei jedem anders aus? Ist der Versuch diese Zustände darstellen zu wollen, ein Versuch, der echten Wahrnehmung so nah wie möglich zu kommen oder ist es eine Frage des visuellen Standpunktes?

Faszinierend finde ich die Möglichkeiten der Visualisierung dieser Bewusstseinszustände im filmkünstlerischen Schaffen. Wie sehen Traumsequenzen im Film aus? Welche künstlerischen Formen gibt es? Und wie verhalten sich die Darstellungen von Träumen in den Jahrzehnten der Filmgeschichte zu seinen gesellschaftlichen Bedingungen? Welche sind die unterschiedlichen Funktionen und technischen Möglichkeiten?

Die schriftliche Arbeit ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Teil untersuche ich empirisch die visuelle Umsetzung von Traumdarstellungen im Film an einigen ausgewählten Beispielen aus verschiedenen Jahrzehnten der Filmgeschichte. Ergänzend dazu beleuchte ich ein Beispiel aus dem Bereich der inszenierten Fotografie. Im zweiten Teil stelle ich die szenografische Konzeption meines Diplomfilms *Deutschland. Deine Lieder* mit besonderer Aufmerksamkeit auf die darin vorkommenden Traumsequenzen vor.

## 2 Der Traum

### Tagtraum und Nachttraum

In der griechischen Mythologie wurde der Traum mit dem Schlafgott Hypnos, Sohn der uranfänglichen Nyx (Nacht) und Bruder von Eros (Liebe) und Thatanos (Tod) identifiziert. Wie in seiner Herkunft abzulesen, ist Hypnos eine ambivalente Gottheit, die widersprüchliche Gaben verteilt: nächtlicher Schlaf zur Erholung, schreckliche Alpträume und Einblicke in die Zukunft durch Prophezeiungen.

Ein prinzipieller Unterschied der Träume liegt in ihrer Kontrolle durch den Träumer: „Es gibt zwei Arten von Träumen. Im ersten Fall steuert der träumende Mensch die Traumereignisse wie durch Zauberkraft. Er beherrscht die Situation, er ist der Schöpfer. Im zweiten Fall ist der Träumende nicht in der Lage, die Dinge zu lenken.“<sup>1</sup> (Andrej Tarkowskij)

Der Tagtraum ist eine Phantasie oder Imagination im Wachzustand, in dem Bewusstsein und Kontrolle über den Traum zustand herrscht. Der Träumer steuert die Trauminhalte und kann sie einer Realitätsprüfung unterziehen. Der Wachraum mit offenen Augen geht oft mit einer Realitätsflucht einher, in dem sich der Träumende einer Illusion hingibt und in einem Hirngespinst seine Sehnsüchte und Befürchtungen auslebt.

Anders ist der Nachttraum als ein Erlebnis beim Schlafen, eine psychische Verfassung, die sich der rationalen Kontrolle des Ichs vollkommen entzieht und dabei eine ganz besondere Beziehung zum Unterbewusstsein hat. Im Schlaftraum taucht der Träumer in seine Vorstellungen, von denen er sich nicht lösen kann. Wahrnehmung und Vorstellung sind vereint. Der Traum wird als real erlebt, da der Träumende (meistens) nicht weiß, dass er träumt. In den Phasen des Schlafes gibt es zwei Formen: In der

REM-Phase (Rapid-Eye-Movement) dominieren irrationale Träume, in der Non-REM Phase eher die logischen, vernünftigen. Somit haben echte Träume eine Ähnlichkeit mit filmischen Träumen.

Eine Zwischenform ist der so genannte Oneirismus (griechisch: oneiros, der Traum), eine Psychose einer traumähnlichen Erlebniswelt von realen Vorgängen. Während dieses Zustands können auch innere Bilder als sehr real empfunden werden, so dass Traumwelt und Realwelt nicht getrennt werden können.<sup>2</sup>

### Traum und Wahrheit

Imaginationen sind fiktive visuelle Wahrnehmungen, die sehnliche Wünsche, Phantasien, Erinnerungen, Vorahnungen, Befürchtungen, Visionen, Halluzinationen und Vorstellungsbilder umfassen können. Die Erinnerung ist wirklich gewesen, der Traum ist nicht wirklich, die Halluzination erscheint nur für den Protagonisten wirklich und die Phantasie ist nicht wirklich, kann aber Wirklichkeit werden. Erinnerungstagträume können stimmen oder nicht, dennoch beziehen sie sich auf Wirkliches. Dabei können sie verzerrt sein, je nach Bedingung der Erinnerung. Auch Visionen können mit dem eintretenden Geschehen übereinstimmen. Träume können nicht lügen, da sie in keinem Kommunikationsprozess stattfinden. Träume erzählen innere Geschehen, sind also irreal. Dabei verweisen sie aber auf die Wirklichkeit, in dem sie Elemente aus ihr transformieren. Im Traum geht es um subjektive Verarbeitung von Wirklichkeit, nicht um Wahrheit.

### Das Sequenzielle

Traumsequenzen sind sequenzielle Bilderfolgen, die einen oneirischen Zustand darstellen. Wenn wir im Film die Unterscheidung real versus geträumt vornehmen, hat der Filmtraum den Status einer Sequenz. Diese Filmträume haben identifizierbare Abweichungen von dem realen Geschehen. Charakteristisch dafür ist die Trennung in zwei Welten. Das Traumhafte findet seinen Abschuss in einen Übergang in das Wachbewusstsein. Ist der Traum definiert, werden Beginn und Ende der Traumsequenzen meist mit eindeutigen Signalen markiert, in der die Normalwahrnehmung verändert wird. Manchmal genügt es schon, wenn im Film mit einfachen Indikatoren darauf aufmerksam gemacht wird, dass es sich um einen Traum handelt. Das Prinzip der Einbettung besagt, dass die eingebettete Sequenz abhängig ist vom Einbettenden und dass sie durch diese Umklammerung regiert wird.<sup>3</sup> Der eingebettete Filmtraum artikuliert eine Gegenstimme oder einen Kontrastpunkt zum Rahmen und wird durch seinen Kontext interpretiert und deutet ihn. Der Traum schließt an den Charakter, die Erfahrungswelt, Dilemmata, Wünsche und Ängste des Träumers an. Umfeld und Traum bilden ein komplexes Sinngefüge.

## 3 Traumsequenzen im Film

Im Folgenden untersuche ich einige ausgewählte Filme aus verschiedenen Filmpochen hinsichtlich ihrer Traumpassagen. Angesichts der Fülle der Filmbeispiele konzentriere ich mich auf die ästhetische Formensprache der Traumsequenzen und deren Wirkung, ihre Beziehung zur Realität und die Gestaltung der Übergänge in die Traumwelt.

## Die Reise zum Mond

Georges Méliès, Frankreich 1902

Basierend auf dem Roman *Von der Erde zum Mond* von Jules Verne schuf Méliès die phantastische Geschichte einer Expedition von Wissenschaftlern zum Mond. Nach der Landung legen sich diese von der Reise ermüdet schlafen und träumen, dass die Planeten und Sterne über ihnen lebendig werden.



Die filmische Realität hat durch das Science-Fiktion-Genre und damit der Tatsache, die Mondlandschaft nicht am Originalschauplatz, sondern in einem theatralischem Bühnenbild zu drehen per se eine eigene Phantastik, die Méliès mit visuellen Effekten wie Stop Motion und Doppelbelichtung füttert. Die Traumsequenz ist ein als Schlaftraum definierter Abschnitt des Kurzfilmes, in der die Traumgestalten in Form von Allegorien der Gestirne über den Köpfen der Schlafenden im dunklen Himmelsnetz erscheinen. Die sechs Forscher träumen scheinbar synchron. Der Traum ist ein kollektiver Traum, wie er auch in *Der Würgeengel* von Luis Buñuel (siehe Kapitel 3.6) zu finden ist. Die Bildsprache verändert sich im Vergleich zur dargestellten Realität nicht und die Abenteuer, welche sie später mit der Mondbevölkerung erleben, sind bedeutend phantastischer als ihre Träume.



Das frühe Kino war von der Attraktion des neuen Mediums Film und weniger von einem narrativen Impuls geprägt. Obwohl *Die Reise zum Mond* eine Handlung hat, bot es in erster Linie den Rahmen für die Demonstration der „magischen“ Möglichkeiten des Kinos mit seinen Tricks und kinematischen Manipulationen.<sup>4</sup> „Um das Szenario, die Fabel oder die Erzählung habe ich mich am allerwenigsten gekümmert. Ich kann nur betonen, dass das Szenario als solches keine Bedeutung für mich hatte, weil ich es ausschließlich als Vorwand für die Mise en scène, die Trickeffekte und für spektakuläre Tableaus verwenden wollte.“<sup>5</sup> (Georges Méliès)

Die erste Traumdarstellung der Filmgeschichte, die ich recherchieren konnte, gab es schon zwei Jahre zuvor in *Let me dream again* des britischen Filmpioniers George Albert Smith.<sup>6</sup> Der einminutige Kurzfilm aus dem Jahre 1900 ist eine Komödie über die Unzufriedenheit im Alltagsleben. Ein gut gekleideter Mann genießt einen Drink und

flirtet mit einer attraktiven, jungen Frau. Plötzlich fährt der Mann aus dem Schlaf auf und blickt auf seine neben ihm schlafende Ehefrau. Der Traum beschreibt eine prototypische Beziehungssituation, in der sich der Träumende unbemerkt von der realen Situation distanziert. Das Einbettungsverhältnis des Schlafes bildet den Integrationsrahmen für den Traum. Die beiden Ebenen bilden sowohl ein Abhängigkeits- als auch Kontrastverhältnis. Die hier verwandte formale Kennzeichnung des Traums im Film ist bis heute dominant.<sup>7</sup>

## Der letzte Mann

Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1924

Ein Hotelportier wird aufgrund seiner Altersschwäche zum Toilettenwächter im Keller degradiert. Dieser verkraftet den Verlust seiner prächtigen Uniform und dem damit verbundenen Ansehen nicht und trägt weiterhin nach Feierabend in seinem persönlichen Umfeld eine Livree. Als der Schwindel auffliegt, wird er verlacht und gedemütigt. In einem Nachspiel kehrt sich das Schicksal wieder um, indem der Portier durch einen Zufall zum Millionär wird.

Im Alkoholrausch schlummert der ehemalige Portier ein und träumt sich in eine Wunschwelt. Diese Sequenz ist die einzige oneirische Darstellung in der sonst realen Erzählstruktur. Die benebelte und schwindelige Wahrnehmung des Betrunkenen, der in den Traumzustand übergeht, wird mit einer „entfesselten Kamera“ mit dem subjektiven Point of View des Portiers dynamisch visualisiert.

In einer Doppelbelichtung sehen wir auf einer Großaufnahme seines Gesichtes das erste Traumbild: Der Portier kommt wie in besseren Tagen durch die expressionistisch überdimensionierte Drehtür des Hotels. Die Schwingtür steht symbolisch für seinen Beruf, aber auch dafür, wie schnell man aus der Bahn geworfen werden kann. Er eilt sechs unfähigen Portiers zu Hilfe, um wie mit Zauberkraft einen tonnenschweren Koffer spielend leicht zu tragen. Die Hotelgäste applaudieren. Die harte Lichtführung, der dramatische Schatten der Drehtür, die sechsfache Reihung derselben Personen, die dunkle Umrahmung des Geschehens und das ausdrucksstarke Spiel verleihen dem Traum expressionistische Züge. Die Traumpassage verschwimmt immer mehr in Unschärfen und Verwischungen, was die Mischung von Trunkenheit und Traumwahrnehmung sehr gut widerspiegelt. Mittels einer Überblendung wird der Zuschauer zurück in die Realität des schlafenden, alten Mannes im Morgengrauen befördert. Das Kammerspiel behandelt psychologisch differenzierte, intime Befindlichkeiten. Die Figuren sind subtil nuanciert und einfühlsam charakterisiert.



## Der Zauberer von Oz

Victor Fleming, USA 1939

Bei einem Wirbelsturm verliert die Farmertochter Dorothy durch einen Schlag an den Kopf das Bewusstsein. Als sie wieder erwacht, findet sie sich im Zauberland hinter dem Regenbogen wieder. Sie glaubt, nur mit der Hilfe des Zauberers von Oz wieder nach Kansas zurück finden zu können. Auf ihrer Wanderung zu ihm erlebt sie mit ihren Gefährten allerlei Abenteuer. Schließlich genügt die feste Einsicht Dorothys, dass die Heimat der schönste Ort ist, um sie wieder im Kreis ihrer Familie aufwachen zu lassen. Die Reise erweist sich als Traum.

Der reale Handlungsstrang dient als Rahmenhandlung für den eigentlichen Kern der Geschichte, das Märchen. So füllt der Märchenpart fast den ganzen Film und erst zum Ende wird klar, dass alles nur ein Traum war.

Der Übergang von Kansas in das Zauberland geschieht im Epizentrum eines Wirbelsturmes: Dorothys Haus wird durch die Luft gewirbelt und durch das offene Fenster sieht man die Gestalten im Übergang vom Realen zum Märchenhaften auf einer irrealen Projektion. Als Dorothy erwacht, befindet sie sich noch in ihrem sepiafarbenen Farmhaus, vor der Haustür jedoch betritt sie die schillernde Märchenwelt.

Dorothys Heimat, ein schmuckloses Farmhaus in der öden Landschaft von Amerikas Mittelwesten, ist in einer für heutige Sehgewohnheiten unwirklichen Studiolandschaft mit gemalten Prospekten dargestellt. Im starken Kontrast zur sepiafarbenen Filmrealität steht das üppige, märchenhafte Zauberland im farbenprächtigen Technicolor. Die kräftigen Farben der Landschaften, das Zauberpferd, welches von Bild zu Bild die Farbe wechselt und die skurrilen Gestalten dienen als Abbild eines paradiesischen Märchenlandes. Die Farmarbeiter aus der Rahmenhandlung sind als schwachköpfige Vogelscheuche, als herzloser Blechmann und als ängstlicher Löwe in





das Traummärchen integriert. Sehr zum Erfolg des Kinderfilms trug bei, dass es sich bei dem Film um einen der ersten in Technicolor handelte. Auch entstand durch die Entwicklung des Tonfilms in den dreißiger Jahren das Filmmusical im Klassischen Hollywood.

### Spellbound

Alfred Hitchcock, USA 1945

Der unter Amnesie leidende Dr. Edwards beginnt als neuer Leiter einer Psychiatrie. Bald erkennt er, dass er nicht der ist, für den er sich hält. Er hatte unbewusst die Identität des renommierten Psychiaters angenommen, dessen Mörder er sein soll. Dr. Peterson, seine Kollegin und Geliebte, glaubt an seine Unschuld. Sie flieht mit ihm

und versucht heraus zu finden, was mit dem echten Dr. Edwards passiert ist. Die Psychoanalyse eines Traumes des an Gedächtnisschwund Leidenden gibt Hinweise auf den wahren Täter und fördert zugleich einen Schuldkomplex zutage.

Der Patient erzählt seinen Traum, der gleichzeitig filmisch umgesetzt wird. Diese Traumsequenz ist eine Sonderform: der erzählte Traum, der nicht im Moment der Darstellung geträumt wird, sondern aus der Erinnerung berichtet wird. „Ich erinnere mich, ich habe es geträumt, es ist also nicht wirklich gewesen“, sagt der Patient. Eingebettet ist die Sequenz in eine psychoanalytische Sitzung. Zweimal wird die Traumerzählung, etwa durch eine Frage des Psychoanalytikers, unterbrochen und in die Realität des Sprechzimmers zurückgeholt. Während der Traumdarstellung beschreibt der Patient im Voice-over begleitet von einer Melodie seine inneren Bilder. Es ist die einzige Traumdarstellung des Films und leitet die Lösung des Kriminalfalls ein.





Der Übergang in die Vorstellungswelt des Protagonisten ist raffiniert gelöst. Die Kamera scheint in den Kopf des Patienten durch mehrere, in die Tiefe gestaffelte, überblendete Bildebenen von Lichtsternen und Augen hindurch immer tiefer in sein Bewusstsein einzudringen. In seinem Traum spielt der Protagonist einem Casino mit einem bärtigen Mann Karten. Der Besitzer des Casinos, welcher einen Strumpf über den Kopf trägt, beschuldigt den Bärtigen des Betruges. Der Mann mit dem Bart fällt von einem abschüssigen Dach eines hohen Gebäudes. Hinter dem Schornstein lugt der maskierte Casinobesitzer hervor und wirft ein kleines Rad auf das Dach. Der Protagonist läuft, verfolgt von dem Schatten eines großen Flügelpaares, einen Hügel hinunter.

Für die Gestaltung der Traumsequenz konnte Alfred Hitchcock den Künstler Salvador Dalí gewinnen, dessen typische surrealistische Formensprache die Sequenz prägt. Es ist ein Raum mit vielen Dunkelheiten, einem spiegelnden Boden und langen, harten

Schatten. Die Seiten versinken im Schwarz. Auf die Vorhänge sind Augen gemalt. Der Raum besitzt verzerrte Elemente, wie zum Beispiel der extrem lange und große Spielstisch. Requisiten, wie eine Schere und das Rad des Casinobesitzers sind verformt oder überdimensioniert. Dalí verwendet typische Traumbilder, wie ein leeres Kartenblatt und ein maskiertes Gesicht. Die Außenmotive sind mit ihren irrealen Objekten und abstrakten Landschaften seiner Malerei sehr ähnlich. Die Bilder sind Metaphern für Dinge aus der Vergangenheit des Amnesiepatienten. Der Traum hat einen merklichen Bedeutungsüberschuss durch Erwähnung sehr vieler Dinge, die teilweise nicht entziffert werden. Hitchcock konzentriert sich auf den verschlüsselten „Rätselcharakter“ der Träume, dessen Auflösung einer detektivischen Aufgabe nahe kommt. Die Traumdeutung funktioniert als kriminologische Entzifferungs- und Auslegekunst nach dem Muster der Psychoanalyse Sigmund Freuds. *Spellbound* ist einer der ersten Hollywood-filme, der sich ausdrücklich auf die Psychoanalyse nach Sigmund Freud einließ.

### Wilde Erdbeeren

Ernst Ingmar Bergman, Schweden 1957

Der Film schildert die äußere und innere Odyssee des alten Professors Isak Borg, dessen Name im Schwedischen an „eisige Festung“<sup>8</sup> erinnert. Er reist mit seiner Schwiegertochter zu seiner Ehrungsfeier. Die Reise geht entlang verschiedener Stätten seines Lebens, an denen Tagträume und Erinnerungen zu einer gewissen Selbsterkenntnis führen. Er wird sich seiner Sterblichkeit und seiner emotionalen Verschlossenheit bewusst.



In dem Film gibt es zwei Arten von Traumsequenzen, einen Nachttraum und drei Rückblicke. Beide haben unterschiedliche Funktionen im Erzählprogramm. Die Erinnerungssequenzen sind fast Traumblöcke: Einer im ersten Viertel, einer in der Mitte und einer zum Ende des Films. Die Träume schließen Erinnerungen auf, in denen er noch einmal in die Zeit seiner Jugend und Kindheit versetzt wird. Er erfährt in diesen Sequenzen Wahrheiten über sein Leben, die er damals nicht bemerkte oder nicht bemerken wollte.<sup>9</sup> Der Nachttraum gleich zu Beginn des Films thematisiert die Angst des alten Mannes vor seinem nahenden Tod. Es wird eine beklemmende, existentielle Situation vorgeführt, die rational schwer fassbar ist und gleichsam nach einer Deutung verlangt, die erst die Hauptgeschichte ermöglicht.

Der Traum ist über eine Rückblende mit der Beschreibung des Protagonisten im Voice-over. Der alte Mann liegt schlafend im Bett. Auf seinem Gesicht liegt ein Lichtpunkt, sonst ist es dunkel. Der Übergang in den Traum erfolgt über einen harten Schnitt. Plötzlich ist es sehr hell. Aus dem Angsthöhepunkt des Traums heraus wird der Zuschauer wiederum mit einem harten Schnitt in den Wachzustand zurück befördert.

In diesem Eingangstraum, einen seltsamen und bedrückenden Alpträum, findet sich der alte Mann in einer zeitlosen, leeren Straße orientierungslos wieder. Ein führerloser Pferdewagen mit einem Sarg fährt vorbei. Der Sarg fällt runter und öffnet sich. Darin liegt Isak Borg selbst, der seine Hand nach ihm ausstreckt, um ihn in den Sarg zu ziehen.

Der Traum ist überbelichtet. Die gleißenden, hellen Flächen schmerzen fast das Auge, so wie der Traum den Protagonisten schmerzt. Die Atmosphäre ist eisig und von blinder Kälte durchsetzt. Die verlassene Straße mit ihren baufälligen Häusern und verschlossenen, verriegelten und verhangenen Fenstern verweisen auf die Vergänglichkeit und die Einsamkeit des Mannes. Der Raum enthält irritierende, erschreckende Elemente und typische Traummotive: Eine Uhr ohne Zeiger, eine überdimensionierte Brille mit Augen sowie ein Mensch, dessen Gesicht in einen Strumpf gepresst ist und sich in Flüssigkeit auflöst. Eine bedrückende Stille unterstreicht die seltsame Stimmung, ebenso ein leises Herzklopfen als akustisches Element. Der Leichenwagen wird von Kirchenläuten und dem Knarren der Räder begleitet. Zum Höhepunkt des Alpträums schwillt ein unerträglich hohes Geräusch an.

Während der Schlauftraum einen klar definierten Schluss findet, verschwimmen im Verlauf des Films die Erzählinstanzen zwischen Realität und Erinnerung. Die visuell kaum von dem realen Geschehen abzuhebenden Rückblenden bilden eine Synthese von Traum und Imagination. Die herkömmliche Unterscheidung von Schein und Sein wird von Bergmann aufgelöst. Bei dieser Schaffensphase wird von einem neuen Surrealismus gesprochen.<sup>10</sup> In seinen späteren Filmen, zum Beispiel *Aus dem Leben der Marionetten*, schwächt Bergmann das Ineinander von scheinbar realer Wirklichkeit

und imaginären Kontext und entzerrt das Bezugssystem der handgreiflichen Wirklichkeit und das der Imagination wieder. Immer behalten sie jedoch etwas Irreales bei.

### Der Würgeengel

Luis Buñuel, Spanien/ Mexiko 1962

*Der Würgeengel* ist eine surreale Parabel über eine Abendgesellschaft, die aus unauffindbaren Gründen den Raum nicht mehr verlassen kann und auch von außen durch niemand erreicht werden kann. Es bricht eine kollektive Hysterie aus. Am Ende gelingt ihnen die Flucht doch und sie eilen in eine Kirche, um Gott zu danken, und können nun der Kirche nicht mehr entfliehen.



In eine an sich schon uneindeutige Realität sind zwei klar abgegrenzte Zusatzsequenzen eingeschoben. Der erste Traum ist ein kleiner Horrorfilm. Bei der zweiten Traumpassage zum Ende des Films handelt es sich um keinen individuellen Traum, sondern um eine kollektive Traumkomposition. Als Übergang in die irreale Sequenz dient ein Schwenk über die in der Kirche verteilt liegenden Personen.

Das folgende Traumgeschehen kann man stilistisch in zwei Teile gliedern. Der erste Teil läuft ausschließlich verbal ab, er besteht aus einer losen Satzcollage männlicher und weiblicher Stimmen. Die Kamera erkundet dabei die Schlafenden und Wachen ausdrücklich asynchron zu den Geschlechtern der Stimmen. Im zweiten Teil der Traumsequenz kommen visuelle Traumfragmente hinzu. Zum Abschluss kehrt die Kamera zu den Schlafenden zurück und markiert damit das eindeutige Ende des Traums.



In der visuellen Phase der Traumsequenz sind die Bilder im wilden Stakkatostil aneinander geschnitten: sich drehende Gesichter und Wachspuppen im Wolkenhimmel, verschneite Gebirge und Sägen, die alles Mögliche, wie Baumstämme, Cellos, Wassergläser und Finger zersägen. Die Bilder sind teilweise in Doppelbelichtungen übereinander gelegt und von Nebel umhüllt. Die Bildcollage wird von permanenten, eintönigen Kirchturmglockenschlägen begleitet und ergänzt mit Geräuschen aller Art, wie elektrische Sägen oder Stimmen, die den Papst zu sehen glauben.

Der Traum ist nicht einem definierten Protagonisten zuzuordnen und ist durch das Kollektive nicht psychologisch zu analysieren und damit bewusst antipsychoanalytisch konstruiert. Durch diesen Aspekt und dem Collagecharakter kann man die Sequenz als eine „l'art pour l'art“ Komposition verstehen.<sup>12</sup> Die Funktion der Binnensequenz scheint hier ästhetischer Art zu sein.

Im Werk Buñuels gibt es eine Vielzahl von Traumkonstellationen: Filme, in denen Träume sich als Leitmotiv durch die Geschichte ziehen (*Tristana*, 1970), in denen der ganze Film als Traum gedeutet werden kann (*Un Chien Andalou*, 1929) oder der Traum sogar zum Protagonisten des Films wird (*Belle de Jour*, 1966). Buñuel verbindet in seinen Filmen das Bewusste und das Unbewusste, Schlafen und Wachsein, Träumen und Handeln. Tagtraum und Wachtraum liegen deshalb sehr nah beieinander, da auch im Tagtraum das Unterbewusste eine große Rolle spielt - eine Überzeugung, die er mit Freud teilt. Jedoch distanziert er sich von der freudschen Theorie der Traumdeutung, da sie für ihn nicht Verdrängungsforschung, sondern vor allem Kreativitätsforschung bedeutet: „Die Lust zu träumen ist frei von dem Versuch, die Träume auch zu deuten,“<sup>13</sup> so Buñuel.

## Achteinhalb

Federico Fellini, Italien/ Frankreich, 1963

„Die Geschichte eines Regisseurs, der einen Film drehen soll, welcher ihm entfallen ist, und der dann in zwei Richtungen, die der Phantasie und die der Wirklichkeit, vorgeht.“<sup>14</sup> (Federico Fellini) Der Protagonist gibt am Ende sein Filmprojekt auf und erteilt jeder weiteren künstlerischen Bestrebung eine Absage.

In der erzählten Realität ist der Regisseur Guido in einer Schaffenskrise. Er fürchtet die totale Katastrophe, das Ende seiner Kreativität und die Enttäuschung der unzähligen Menschen, die all ihre Hoffnungen in seinen Film stecken. In seinen Tagträumen bringt der Held seine Wünsche zum Ausdruck und befriedigt seine eskapistischen Bedürfnisse. In ihnen beherrscht er das Leben und kann sich spielerisch über die Verhältnisse stellen. Besonders in Momenten extremen Zweifels und Bedrängnis beschwört die Figur ihre Ausflüchte aus der beklemmenden Realität. Auf schwierige Situationen folgen Traumsequenzen mit spielerisch optimistischen Ausklängen, in denen mögliche Welten konstruiert werden.

In der Expositionsszene, ein Schreckenstraum, glaubt der Protagonist in seinem Auto zu ersticken, kann sich jedoch befreien und fliegt in schwindelnder Höhe über das Meer. An seinem Fuß ist ein Seil, jemand zerrt daran, er stürzt. Der Schlafende erwacht in einem Zimmer. In dem Nachttraum wird seine innere Befindlichkeit mit



erheblicher Präzision offenbart. Es dominieren Gefühle der Angst, wie Erstickungsangst, Klaustrophobie, Gleichgültigkeit der Zuschauer und der Absturz aus großer Höhe.

Im weiteren Verlauf des Films emanzipieren sich die Traumdarstellungen von der traditionellen Verwendung der Traumsequenz als Schlaftraum hin zu verstrickten Traumpassagen, die sich immer mehr in das Bewusstsein des Protagonisten drängen. Zu Beginn motiviert durch den Schlaf, braucht er zunehmend diesen Anlass nicht mehr. Bei den sechs Traumpassagen, die sich zum Ende des Films verdichten, ist es manchmal nicht auf den ersten Blick zu erkennen, ob es sich um einen Wunschtraum oder um die Realität handelt. Das Dilemma der Hauptfigur ist so schwerwiegend, dass man die Verwirrung von Wirklichkeit und Wunsch als Symptomatik einer außerordentlichen Stresssituation diagnostizieren kann. Diese nüchterne Erklärung scheint aber nur begrenzt. Man spürt die Entwicklung Fellinis, surreal zu erzählen, besonders in der hochphantastischen, traumhaften Schlusssequenz. In dieser wird rhythmisch zwischen seiner Kapitulation, dem Scheitern seiner Regiearbeit in der Realität und seinen Phantasien, ein Fest der Kreativität und Vergebung gesprungen. Der Schluss des Films spielt sich in seiner Vorstellung ab. Alle Menschen treten in weißen Kleidern auf, fassen sich an der Hand und tanzen ein Ringelrein.

In einer Sequenz, welche die Schlussszene einleitet, befindet sich der Held in einer Interviewsituation, die ihn überfordert. Er will den Film absagen. In dieser Stresssituation flüchtet er erneut in eine Traumwelt. Seine Frau, die sich von ihm scheiden lassen möchte, erscheint und hält mit ihm eine versöhnliche Zwiesprache. Während des scheiternden Interviews „träumt“ er sich unter den Interviewtisch und schießt sich eine Kugel in den Kopf.

Die Ästhetik der Traumsequenzen ist sehr ähnlich dem realen Geschehen, so dass sich die Träume nicht deutlich absetzen und so eine Orientierung erschwert wird. Dies ist neuartig in der Traumdarstellung und bezeichnet einen „neuen Surrealismus“, wie er in den sechziger Jahren in den Filmen von Federico Fellini und Ingmar Bergmann entwickelt wurde.<sup>15</sup> Die früher oft definiert abgegrenzten Traumsequenzen werden zum visuellen Bewusstseinsstrom. Der Traum soll nicht länger als Traum erkannt werden. Es dominieren Tendenzen einer Irrealisierung. Und doch gibt es einige Merkmale der Traumpassagen, die einem bei genauerem Hinsehen eine Orientierung ermöglichen. Menschen, die er durch erwünschte Figuren ersetzt, sind fast ausschließlich weiß gekleidet. In manchen Szenen brechen sie sogar mit einem direkten Blick in die Kamera die Filmlogik auf. Die Geräusche der Realität sind gedämpft und die klare Stimme des Protagonisten spricht mit den Figuren. Die Bildkomposition ist extremer und disharmonischer. Die Bilder sind dabei klarer und reiner ohne die überquellende Bildfülle der Menschenmasse, die ihn bedrängt. Unter dem Pressetisch geben die Journalisten ein verzerrtes Schattenspiel auf der gespannten Tischdecke. Das Schattenspiel der

Tischdecke und die Spiegelfläche des Pressetisches unterstützen die irreale Wirkung. Seine Frau erscheint ihm als auf dem Kopf stehendes Spiegelbild auf dem Pressetisch. Das Prinzip des Spiegels bildet den Ausgangspunkt der Handlung. Fellini selbst spiegelt sich in seinem Film in der Rolle des Filmemachers.

Federico Fellini beschäftigte sich mit den Schriften Carl Gustav Jungs, besonders mit dessen Idee der Archetypen und des Anachronismus zwischen äußerer und innerer Persönlichkeit. *Achteinhalb* ist das erste wesentliche Zeugnis eines Erzählens im Irrealis im Werk Fellinis. Die Verwendung von Archetypen, die auf Uerfahrungen der Menschheit beruhen und in symbolischen Bildern erfahrbar sind, schließen in *Achteinhalb* rätselhaft und undurchsichtig weitere Ebenen ein und verleihen dem Film eine Mehrdeutigkeit.<sup>16</sup>

## Der Spiegel

Andrej Arsenjewitsch Tarkowskij, UdSSR 1975

Der Film bewegt sich auf einer sehr abstrakten Ebene und entzieht sich eines zentralen dramatischen Konfliktes. Tarkowskij setzte Interviews mit seiner Mutter zur Familiengeschichte in gespielte Szenen um und ergänzte sie mit einem autobiografischen Erzähler. Der Film zeigt traumatische Situationen des Individuums und der Gesellschaft. Die Befragung erzählt sich in einer Vielzahl von Handlungsebenen: „Eine epische Gegenwart, eine epische Rückblende, metaphorische und zeitlich konkrete



dokumentarische Einschübe, offenkundige Traumsequenzen, Tagträume, lyrische Gedichte im Voice-over und der Autorenkommentar.“<sup>17</sup> Die Handlung wird in episodische Sequenzen und separate Bildfragmente gesplittet, die sehr ausdrucksstark sind und mehrdeutig erscheinen. Dennoch gibt es ein Bindungskonzept zwischen den Sequenzen: Auf ein traumatisches Erlebnis, etwa eine Angstsituation, folgt oft eine befreiende, verlangsamte Szene als Auflösung.

Eine offenkundige Traumsequenz sticht heraus in ihrer traumhaften Art: Nachdem die Mutter widerwillen einen Hahn schlachten musste, folgt eine visionäre traumhafte Einstellung, in der sie ihrem Geliebten begegnet. Er streichelt und beruhigt sie. Die beiden sprechen miteinander ohne ihre Lippen zu bewegen. Die Frau schwebt horizontal in der Luft und scheint zu schlafen. Auch diese Szene funktioniert nach dem oben genannten Prinzip. Die Schlachtung verstört die Frau so sehr, dass sie in die traumhafte Begegnung flüchtet.

Die Filmbilder haben verschiedene Einfärbungen: Die epische Gegenwart ist in normaler Farbe, die epische Rückblende in die Kindheit ist sepiabraun und die Dokumentarfilmsequenzen sind schwarz-weiß. Für den Zuschauer ist es trotzdem sehr schwer zu verstehen, ob er sich in einer erinnerten, erträumten, vorgestellten oder wirklichen Welt befindet. Der Übergang in diese definierte Traumsequenz ist beeindruckend gelöst: Die Mutter blickt unerwartet direkt in die Kamera und in der nächsten Einstellung blickt uns ein Mann in die Augen. So fühlt man sich, wie in einem irrealen Spiegel, genau im Blickkontakt zwischen den beiden Liebenden positioniert. Die Realität ist in warmer Farbigkeit gezeichnet, das Licht kommt hart von unten. Die Traumpassage ist Schwarz-weiß. Eine leichte Zeitlupe unterstützt den traumhaften Zustand. Eine sanfte Melodie umspielt die Szene. Die Stimmen haben einen leichten Hall. Die Szene spielt in einem kellerartigen, dunklen Raum ohne Fenster, mit Backstein an den Wänden und einer Heizung, die nicht zu heizen scheint. Die Frau in einem weißen Nachthemd schwebt über einem Metallbett mit weißem Bezug. Ihre langen Haare fließen waagerecht. Bei den Worten „ich liebe dich“ fliegt ein weißer Vogel durch den Raum, Symbol der Liebe, des Friedens und der Freiheit. Abrupt wird in die Realität geschnitten, in der die Mutter mit ihrem Sohn fluchtartig den Schauplatz verlässt.

Die Befragung von Tarkowskis Mutter wandelt sich in eine Selbstbefragung um. Die Geschichte Tarkowskis spiegelt sich in der Erzählung. Im gesamten Film werden Spiegelungen und Reflexionen vorgenommen. Figuren spiegeln sich ineinander, „die Biografie in der Geschichte, die Gegenwart in der Vergangenheit, die Seele in der Natur, und das Individuum in jenem Kollektiv, das Russland heißt.“<sup>18</sup>



## Dancer in the dark

Lars von Trier, DK/D/F/FIN/IS/N/NL/S/UK/USA 2000

Eine amerikanische Provinzstadt der sechziger Jahre: Die tschechische Immigrantin Selma (Björk) verliert unaufhaltsam ihr Augenlicht. Um ihrem Sohn, dem sie die Krankheit vererbt hat, das gleiche Schicksal zu ersparen, arbeitet sie hart in einer Fabrik, um die Kosten für eine rettende Augenoperation aufzubringen. Ihr Vermieter Bill stiehlt ihre gesamten Ersparnisse. Als sie sich diese zurückholt, trifft sie ihn im Handgemenge mit seiner Pistole tödlich und wird daraufhin zum Tode verurteilt.

Aus ihrem schicksalhaften Alltag flüchtet Selma in melodiöse Tagträume, „weil in Musicals nie etwas Schreckliches passiert“.<sup>19</sup> Diese Musicalwelt ist voller Rhythmen, Klänge, Gesang, Tanz und guten Menschen und entlockt ihrer tristen Umgebung Schönheit. Zwischen dem tragischen Sozialdrama einer Passionsgeschichte und der tänzerisch verspielten, tragikfernen Form des Musicals entzündet sich eine außerordentliche Sprengkraft.

Die insgesamt sieben Musicaleinlagen, die sich zum Ende hin verdichten, werden jeweils von extremen, psychischen Belastungssituationen ausgelöst, wie beispielsweise die Urteilsverkündung im Gerichtssaal oder der Gang zu ihrer eigenen Hinrichtung. Zum Ende des Films singt Björk nicht mehr wie im Musical. Das Musical wird im Verlauf des Films schlechend aufgelöst, bis es am Galgen nur noch Ausdruck von purer Todesangst ist. Dieses Mittel unterstützt die zum Bersten ausartende Atmosphäre in der Schlusszene mit ihrer Unerträglichkeit.



Die schwer verdauliche und intensive Realität ist so distanzlos aufgenommen, dass die Traumsequenzen auch für den Zuschauer zur entlastenden Flucht werden. Ein exzessiver Dokumentarismus bricht das Melodramatische und feiert den extremen Naturalismus des 1995 gegründeten Dogma. Die unruhigen aber genauen Einstellungen der oft unscharfen und erst dann fokussierenden Handkamera zeichnen sich durch extreme Nahaufnahmen aus. Gerissene Schwenks, viele Jump Cuts und ein ungeduldiger Schnitt, der fließende Bewegung auf einen Anfang und Endpunkt reduziert, unterstreichen den Dogma-Stil. Das ästhetische Format lebt von grobkörnigen Bildern, trüben, ausgewaschenen Farben und kargen Schauplätzen.

Alltägliche Geräusche, wie die im Lehrlauf kreisende Nadel des Plattenspielers, geben den Rhythmus vor, der Selma in ihre melodische Verwandlung der Welt leitet. Die Musik sampelt das Geräusch und Björk singt. Dieser Tagtraum bringt eine kurzfristige Erleichterung von der psychischen Belastung durch den Mord. Darin erweckt sie den Toten wieder zum Leben und bittet ihn um Vergebung. Sie tanzen. Er wäscht sich das Blut ab, weißt die Wände und vergibt ihr.

Die Tanzszene, die weniger auf Choreografie und mehr auf filmische Mittel setzt, ist eine Komposition aus ständig wechselnden, extremen Perspektiven, die von circa 100 installierten Videokameras aufgenommen wurde.<sup>20</sup> Die mit stehender Kamera aufgezeichneten Szenen sind deutlich schneller und clipmäßig geschnitten. Die Unwirklichkeitsebene hebt sich durch knallige Farben, künstliches Licht und die Verwendung eines feineren Filmmaterials ab. Die Musical-Sequenzen sind dabei nicht in genretypischer Hochglanzästhetik mit eingängigen Liedern gehalten, sondern wirken bei aller Schönheit Björk-spezifisch sperrig, ungewöhnlich und mutig.

Lars von Trier folgt in den Realsequenzen dieses Sozialdramas dem Kodex des puristischen Dogma-Reinheitsgebotes, bricht diesen aber, indem er es mit dem Genre amerikanischer Musicals der fünfziger und sechziger Jahre mischt. Der Film ist nach *Breaking the Waves* (1996) und *Idioten* (1998) der dritte in der *Golden Heart* Trilogie von Lars von Trier, in denen sich eine tragische Frauengestalt in einer mythologische Opfererzählung und Heiligengeschichte für andere aufopfert.

## Science of Sleep

Michel Gondry, Frankreich 2006

Der junge, mexikanische Künstler Stéphane kommt nach Paris, um in einer Firma einen Job als Illustrator zu beginnen, welcher sich jedoch schnell als langweilige Büroarbeit herausstellt. Er wohnt in seinem alten Kinderzimmer bei seiner Mutter und verliebt sich in seine Nachbarin Stéphanie. In seinen Träumen findet Stéphane über-



wältigenden Mut und eine Fülle von Ideen, um die Frau seines Herzens zu erobern. Seine Wirklichkeit jedoch ist sehr viel widerspenstiger als seine romantischen Träume und Stéphane verwechselt manchmal, in welcher der beiden Welten er sich gerade befindet.

„Eine Geschichte über ein Paar, das seine Träume teilt, das heißt, die Protagonisten kommen jeweils in den Träumen des anderen vor, agieren also als Gehirnströme und als reale Personen. Es dreht sich darum, wie Träume die Beziehungen zwischen zwei Menschen beeinflussen und wie Beziehungen umgekehrt deren Träume beeinflussen.“<sup>21</sup> (Michel Gondry)

Zu Beginn heben sich die Traumsequenzen in ihrer Ästhetik deutlich von der Realität ab. Mit der Zeit verwischt die Wahrnehmung zu einem Chaos, in dem eine Orientierung zwischen Traumwelt und Realität fast unmöglich scheint. Die Traumsequenzen, die sich rhythmisch als Leitmotiv durch den gesamten Film ziehen, sind sehr komplex und untereinander verschieden. Die Impulse zu den Traumpassagen kommen teils aus dem Schlaf, zunehmend jedoch aus Stéphanes verworrenen Tagträumen im realen Handlungsverlauf. Auch die Arten der Träume sind sehr vielschichtig. Abwechselnd gibt es Wunschträume, Angstträumen sowie Realträume, welche aus Stéphanes verzerrten Wahrnehmung heraus entstehen. Zum Ende des Films wechselt der Blick aus der naiv phantasievollen Subjektive Stéphanes in eine distanzierte, objektive Sichtweise, in der wir die Verwechslung von Realem und Irrealem als eine Krankheit wahrnehmen.

Die Reale Welt mit ihrem chaotischen Charme und partiellen sanften Unschärfen korrespondiert mit der Anmut des Unperfekten in den Traumpassagen. Die Übergänge sind fließend und teilweise verschachtelt. Viele Traumsequenzen werden als Fernsehshow eingeleitet, in dem der Protagonist als eloquerter TV-Moderator sein Leben steuert. Das Fernsehstudio "befindet sich" direkt in seinem Kopf hinter seinen Augen und ist der Vorraum zu seinen Träumen, eine Art Halbschlaf. Die Bluescreen hinter dem TV-Studio steht für sein Unterbewusstsein. In seiner bunten Traumwelt ist er der Held, Rockstar, Fernsehmoderator und Architekt. Autoritäten der Realität werden zu seinen Assistenten oder schlichtweg zu Verlierern degradiert.

Charmant kombiniert Gondry unterschiedliche visuelle Mittel mit Stopp Motion zu dem ihm eigenen poetischen, verspielten Stil, der bewusst auf computergenerierte Effekte verzichtet. Die gebastelten Welten sind Mischformen aus gemalten und animierten Elementen, die ihre Ästhetik im Unvollkommenen haben und mit dem Kissenhaften spielen.

Die Kamera ist während der Stopptrick-Animation wackelig. Der Schnitt gibt veränderte Geschwindigkeiten vor. Im Vergleich zu der Schnittfrequenz der Realsszenen ist die Schnittfolge der Träume in Wutsituationen schneller und in romantischen Szenen



langsamer. Unterstützt wird dies jeweils mit Zeitraffer und Zeitlupe. Durch Jump Cuts in denen beispielsweise die Figuren sich plötzlich an einer anderen Stelle befinden, wird eine Orientierung für den Zuschauer schwierig. Auch auf der Tonebene gibt es eine veränderte Wahrnehmung durch eine dichtere Geräuschkulisse, einen sanften Schall und extreme Schwankungen in der Lautstärke. Die Räume fügen sich collagenhaft aus abgebildeter, gebastelter und gefilmter Realität zusammen. Das Studiolicht ist weich und hell. Die Farben sind freundlich und leuchtend. Objekte sind gemäß der makro- und mikroskopischen Traumwahrnehmung ins Groteske vergrößert oder verkleinert. Wenn Stéphane mit Stéphanie zusammen ist, handelt es sich oft um Motive in der freien Natur mit klaren Landschaften.

Michel Gondry hat seine Wurzeln im Genre der Musikclips, die er mit großem künstlerischem Anspruch unter anderem für Björk und die White Stripes realisierte. In Anlehnung dieser Musikvideos experimentierte er mit Rhythmus und Stop Motion Animationen, bei der er während des Arbeitsprozesses nie genau weiß, was am Ende dabei heraus kommt.<sup>22</sup>

Der Film trägt starke autobiografische Züge des Regisseurs und man mag in Stéphane sein alter ego erkennen. Auch Gondry hat seinen Vater aufgrund einer Krebskrankung verloren, arbeitete als Kalenderdesigner, lebte in genau der Wohnung in Paris, welche sie als Motiv verwendeten und besitzt die gleiche blühende Phantasie wie Stéphane.



#### 4 Traum in der Fotografie von Philip Kwame Apagya

Es sind keine großen Träume, die hier im *P. K.'s Normal Photo Studio*<sup>23</sup> gesponnen werden: Einmal im Internetcafé in die Tasten greifen, in der Wohnzimmerskulisse mit Stereoanlage und Fernseher lummeln oder einmal im Flugzeug sitzen. Die Auswahl der illusionistisch verträumten Studiomotive Apagyas ist groß: eine Einbauküche, die nichts zu wünschen übrig lässt, ein Eigenheim samt gepflegtem Vorgarten, ein schickes Büro mit Computerausstattung oder die Skyline einer modernen Metropole.

Philip Kwame Apagya betreibt in der ghanaischen Hafenstadt Shama ein Fotostudio. Vor gemalten Hintergrundkulissen inszenieren sich seine Kunden in Studio- und Modeaufnahmen. Die Fotografie hat sich vom Passbild zum Wunschbild verändert. Der Kunde möchte an Traumorten, die Werbespots entstammen könnten, fotografiert werden. Die Bühne der Inszenierung ist ein zweidimensionales, handgemaltes Motiv auf einem lose herabfallenden Prospekt. Die Porträtierten füllen die Hintergründe mit ihrer eigenen Wirklichkeit aus und fusionieren mit der naturalistischen Traumkulisse. Sie werden eins mit dem gemalten Wunschtraum durch die Accessoires, die sie in der Hand halten, zum Beispiel eine Coladose, die sie gerade aus dem Kühlschrank zu nehmen scheinen. Die Hintergründe zitieren westliche Statussymbole und geben der Sehnsucht nach einem Leben in Wohlstand Ausdruck.

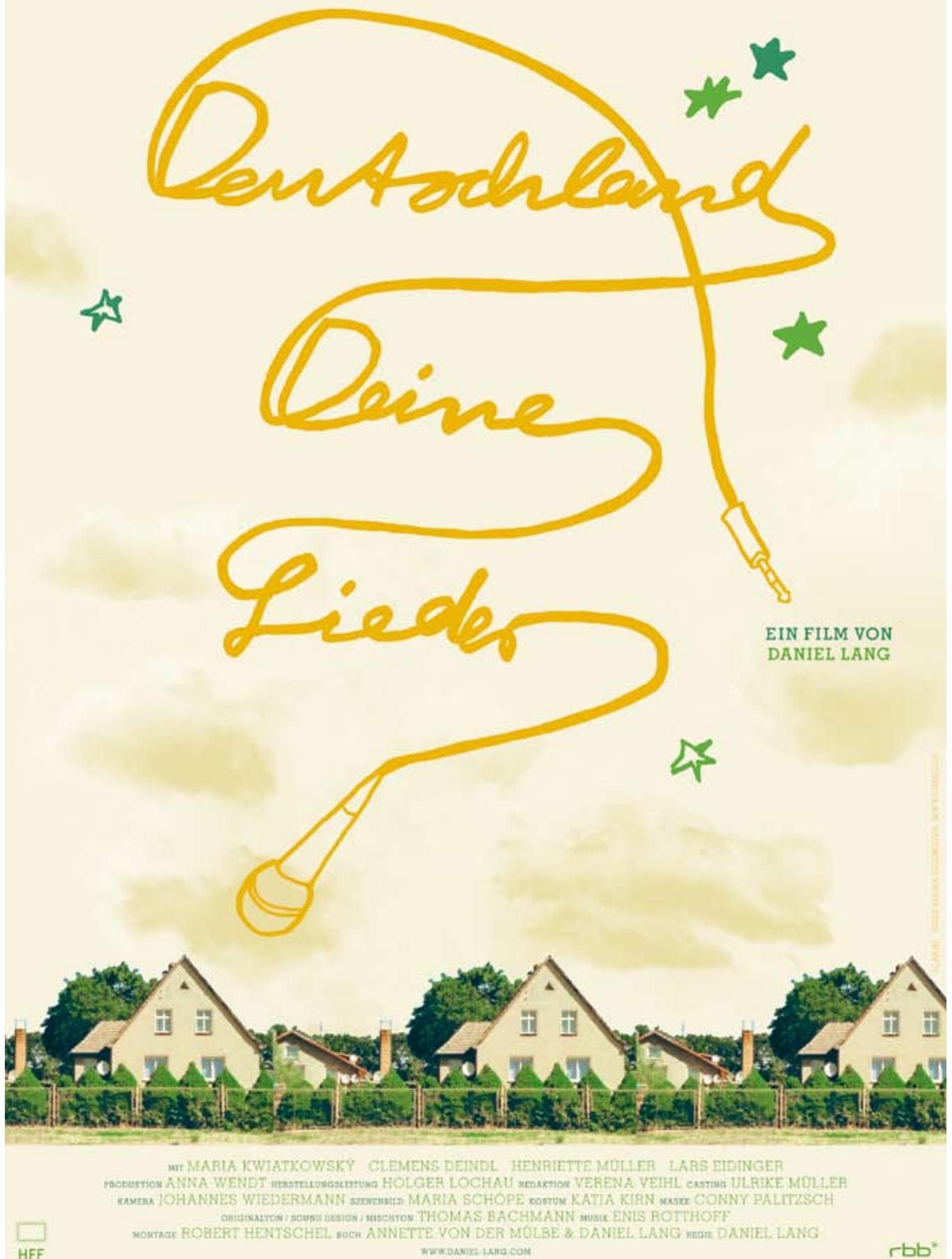
Als eine afrikanische Spielart des Pop mit grellen Farben und einem plakativen, narrativen Stil kombinieren die gemalten Hintergrundkulissen. Malerei und Fotografie. Die großformatigen, knallbunten Idealwelten zeigen eine fröhliche, schöne und unbeschwerde Konsumwelt. Die Selbstdarstellung im Umfeld des fernen Luxus' gibt Auskünfte über die Wünsche der Abgebildeten. Ihre Träume werden für einen flüchtigen Moment wahr.

„Die Wünsche und Leidenschaften meiner Kunden stehen immer im Mittelpunkt meiner Motive. Und da die Wünsche der Menschen niemals enden, sind auch der künstlerischen Phantasie keine Grenzen gesetzt. Das hier ist eine Moslem-Gemeinschaft. Am Ende des Ramadan bin ich zur Moschee gegangen mit einer Kulisse der Kaaba in Mekka. Das ist ja der Traum jedes Moslems - einmal nach Mekka. Die haben ein Foto nach dem anderen gemacht. Also, selbst wenn du kein Geld hast, komm zu P. K. und dein Traum wird Wirklichkeit. Meine Idee war nicht, meine Kunden zu manipulieren, sondern eine Traumfabrik zu schaffen: die Armut ist die Mutter der Erfindungen. Die Menschen möchten irgendwann mal etwas haben und ich wollte ihnen einen Traum erfüllen. Das heißt, diese Menschen stehen vor einem Hintergrund, der ihre Träume darstellt.“<sup>24</sup> (Philip Kwame Apagya)

Das, was als Möglichkeit eines besseren Lebens erscheint, ist jedoch nicht nur Wunsch Welt, sondern auch selbstbewusst vorgetragener Standpunkt. Die inszenierte Fotosehnsucht wirkt oft gleichzeitig surrealisch und hyperrealistisch mit einer unterschwelligen Selbstironie, die auf jeden Sarkasmus und vordergründige Sozialkritik verzichtet. Seine Studiofotografie und Kulissenmalerei spielt subtil mit den Brüchen



und Durchdringungsprozessen von Wirklichkeit und Illusion. Die Intension seiner Kunden, für einige Minuten die Identität zu wechseln, hat dabei narrativen und inszenatorischen Charakter. „Also du siehst, die Träume der Kunden sind wahr geworden. Alle diese Bilder ergeben eine Sequenz, eine Geschichte.“<sup>25</sup> (Philip Kwame Apagya)



## 5 Realität und Traum in *Deutschland. Deine Lieder*

### Synopsis

Mein Diplomfilm, der 30minütige Kurzfilm *Deutschland. Deine Lieder*, ist eine Produktion des Rundfunks Berlin Brandenburg in Kooperation mit der Hochschule für Film und Fernsehen Potsdam Babelsberg aus der Reihe der *rbb movies*. Gedreht wurde im Sommer 2006 in Berlin, Oranienburg und Potsdam sowie im Studio in Berlin-Marzahn. Regie führte Daniel Lang, der mit diesem Film ebenfalls sein Diplom realisierte.

Der Film widmet sich der Thematik des Arbeitens. Anhand von drei Schicksalen aus unterschiedlichen Gesellschaftsschichten wird gezeigt, wie sehr die Arbeitssituation unsere Identität beeinflusst und uns dadurch immer wieder in emotionale Grenzsituationen katapultiert. Drei miteinander verknüpfte Episoden beleuchten schlaglichtartig einen prägnanten Moment im Leben der Protagonisten bis zu ihrer entscheidenden emotionalen Krise hin. Im Augenblick der Eskalation geben sie ihrer Wut, ihren Träumen und Hoffnungen in Form eines Liedes Raum. In diesen Tagträumen phantasieren sie von einem heldenhafteren Selbst, von Gerechtigkeit und Freiheit. Der Film bewegt sich zwischen Sozialdrama und Musical.

Realität und Traum in den Szenen



#### Episode Sabine

Die 19jährige Sabine ist Auszubildende in einem Supermarkt. Mit ihrem mäßigen Realschulabschluss muss sie sich glücklich schätzen, einen Ausbildungsplatz gefunden zu haben. Für Sabine ist es eine grauenhafte Vorstellung, wie schon ihre Mutter, als Kassiererin im unfreundlichen Arbeitsklima des Lebensmitteldiscounters alt zu werden. Sabine steht für das Milieu der Arbeiter.



Sabine ist überfordert. Die Schlange an ihrer Kunden wird immer länger und ständig stürzt die Kasse ab. Bei der zigsten Fehlermeldung ihrer Registrierkasse wird ihr die Situation zu viel. Sie verliert die Fassung und rennt weinend aus dem Supermarkt. Sabine hetzt und eilt, stellt sich dabei nicht sonderlich geschickt an und ist sichtlich nervös. Sie entschuldigt sich immer wieder bei den Kunden und versucht die unangenehme Situation mit einem Lächeln zu überspielen. Dem Filialeiters des Supermarktes Herrn Gallert gegenüber gibt sie sich kleinlaut und ist dabei wütend über sich selbst.





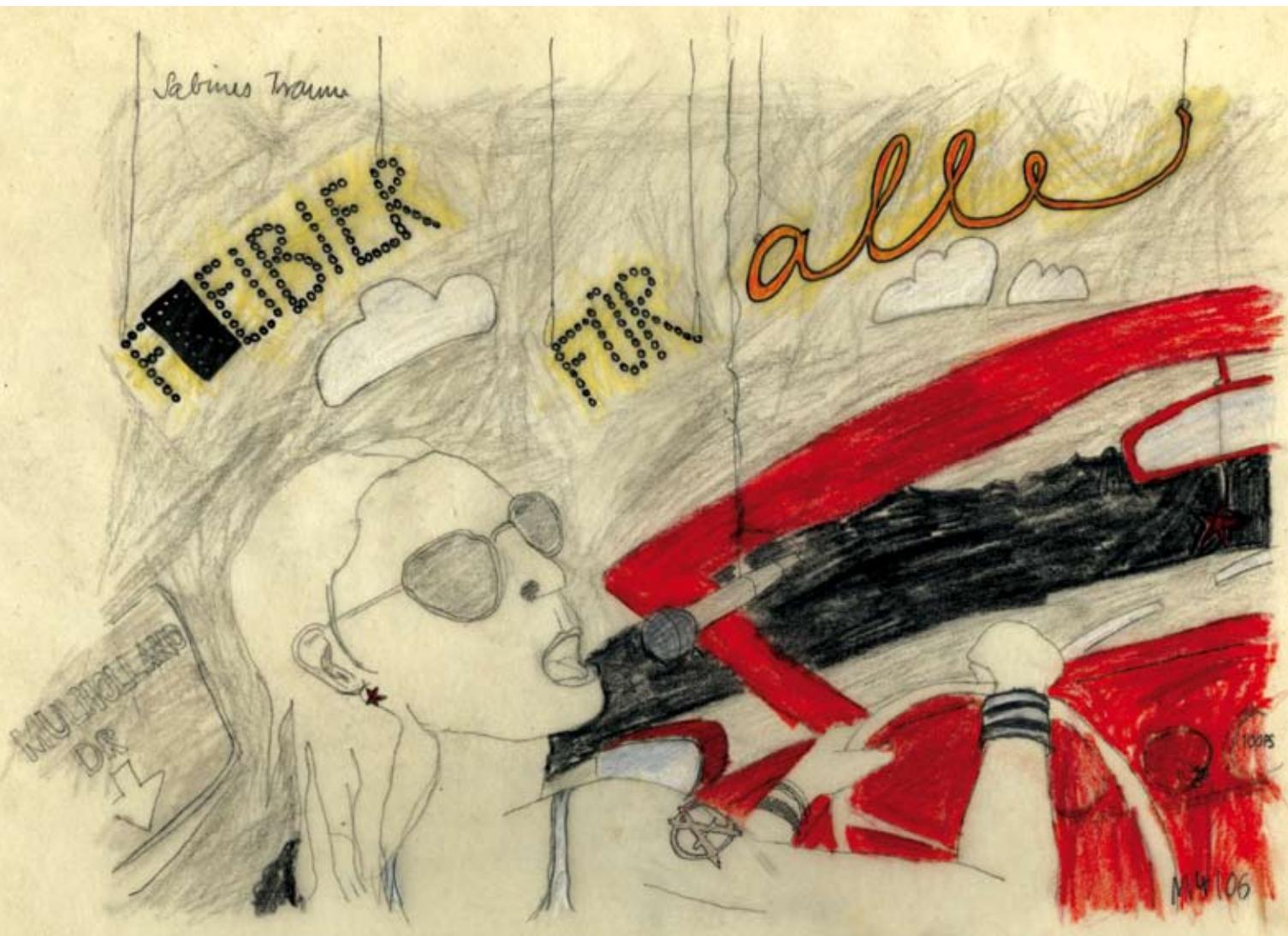
Ein Flachbau birgt den Supermarkt mit seinen zwei Kassen, bei der chronisch eine unbesetzt bleibt. Reihen von Neonröhren mit grellem, homogenem Licht verleihen dem fensterlosen Laden seine typisch kalte Atmosphäre und lassen die Gesichter krank und fahl aussehen. In der niedrigen Halle mit den sandfarbenen, gekachelten Wänden markieren neongrüne Schilder die Preisknüller. Der Sommer lässt sich nur durch die kanariengelben, schmunzelnden Papierfaltsonnen erahnen.

In einer abseitigen Busstation telefoniert Sabine weinend mit ihrer Mutter um sich zu beruhigen. Sie atmet tief durch und trotzt zurück in den Laden. Die verlorene, einsame Haltestelle befindet sich an einer unbefahrenen Allee am Rande des Gewerbegebietes. Dahinter weites Feld. In den Bus steigt sie nicht ein, da Flucht für Sabine kein realer Ausweg ist.



*Sabines Traum von Freiheit, Ruhm und Rache*





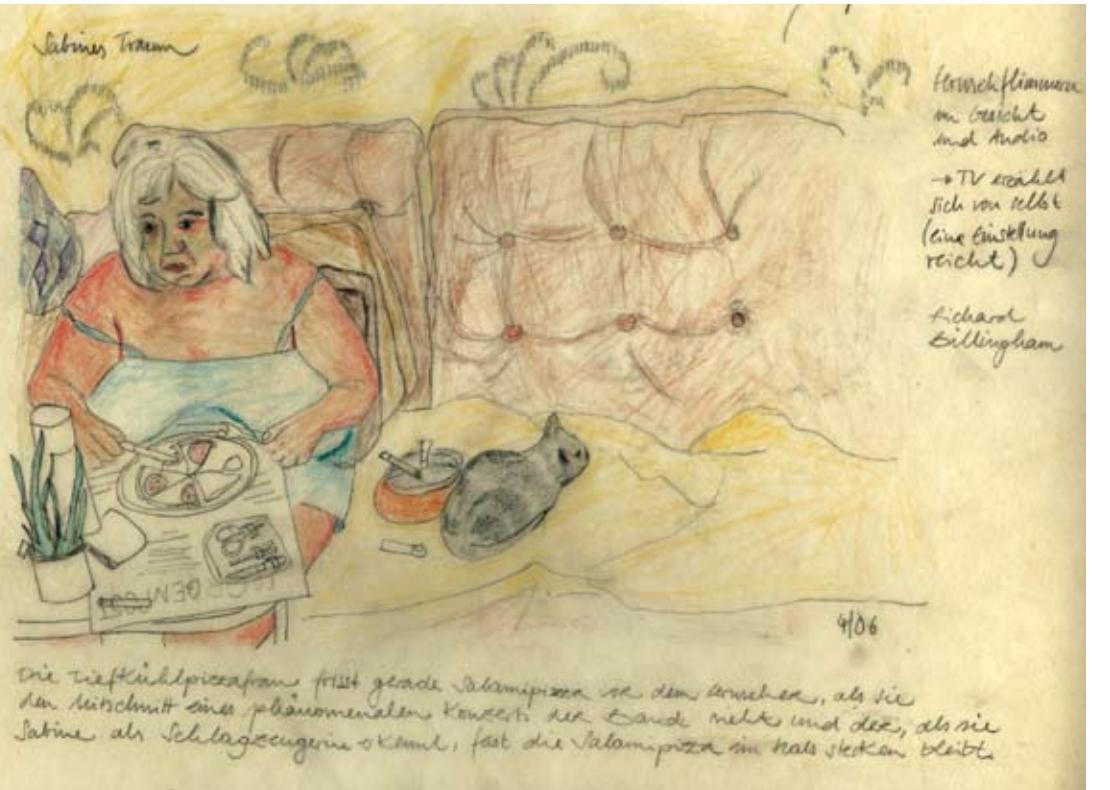
Sabine will nur weg von ihrem tristen Leben, ihrem miesen Job, ihrem langweiligen Freund und ihren Eltern. Sie träumt von einer Welttournee als Rockstar. In ihrem Lied singt sie sich ihren Frust von der Seele in Form von hasserfüllten Postkarten an Herrn Gallert, ihrem Vorgesetzten, in denen sie von ihren anarchistischen Aktionen berichtet. Sie ist so froh, nicht mehr in dem verhassten Supermarkt zu arbeiten. Auf ihrer Tournee durchquert sie die halbe Welt. Sie ist frei, ungebunden und stolz:



„Was nützt dir all dein Fleiß, lebst nur zum halben Preis.

Doch meine Träume soll es eben nicht abgesetzt auf dem Wühltisch geben!“

Kunden aus dem Supermarkt, die sie gedemütigt haben, müssen ihr jetzt dienen und schleppen überdimensionierte Postkarten von ihren Tourneestationen: Moskau, der Copacabana und Sydney. Allen voran die übergewichtige Kassenbonprüferin, die im Supermarkt so unnachgiebig auf den Sonderpreis ihrer Tiefkühlpizza gepocht hat.



Die amerikanischen Weiten sind für Sabine der Inbegriff von Freiheit. Die untergehende Sonne taucht alles in eine purpurrote wildromantische Atmosphäre. In weiter Ferne steht ein rostiges Werbegestell, halb im Sand versunken. Möwen umkreisen ihr Auto und lassen die Nähe von Meer erahnen. Sie steuert souverän ihr feuerrotes Cabriolet, ein getunter Trabant mit offenem Verdeck auf einem kalifornischen Highway an Motels vorbei, der Sonne entgegen. Der Wagen ist immer bei ihr, er gibt ihr phantastische Freiheit.





Sabine rockt vor einem riesigen, ekstatischen Publikum als Sängerin der Band *Freibier für alle*. Sie schleudert ihre verhasste Kassiererschürze weg und steckt rebellisch die Zunge raus. Ein schier endloses Heer von ausflippenden Fans und Groupies bis zum Horizont, beleuchtet von blutroten Strahlern, wird nur durch Absperrgerüste in Bann gehalten. Sabine hält sich an ihrem Mikrofon fest. Mit verletzlicher Stimme schreit sie trotzig ihren Frust heraus. Sie gibt sich punkig, anarchistisch und rebellisch.



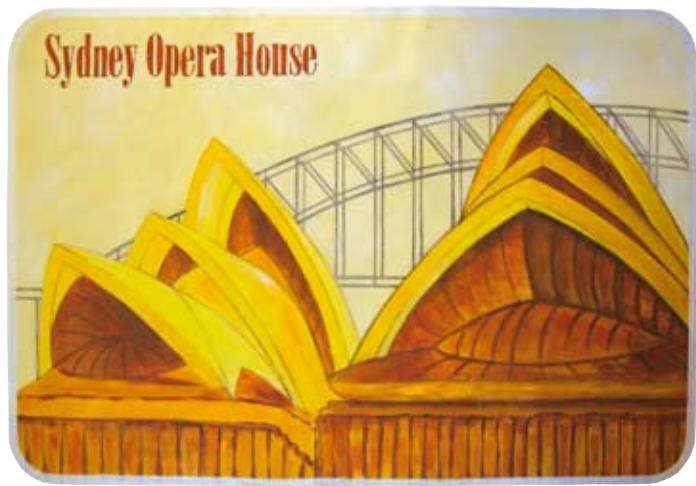
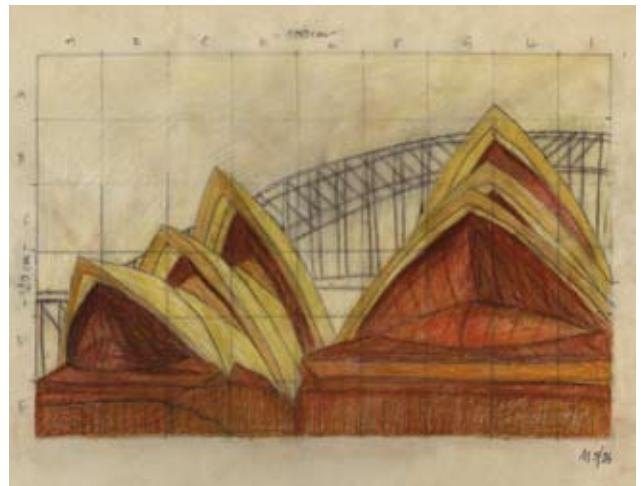
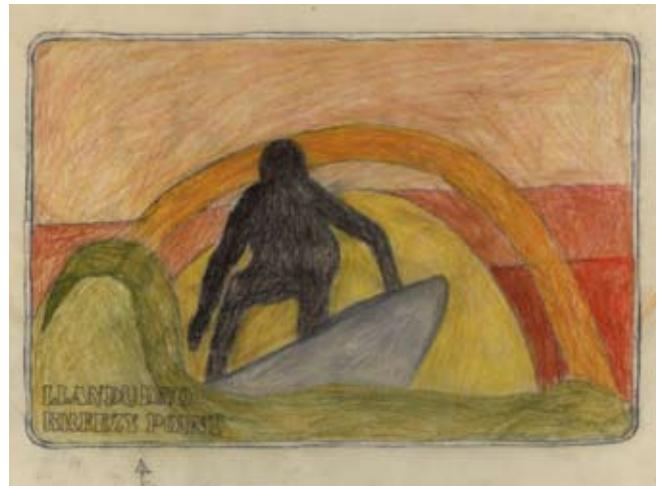
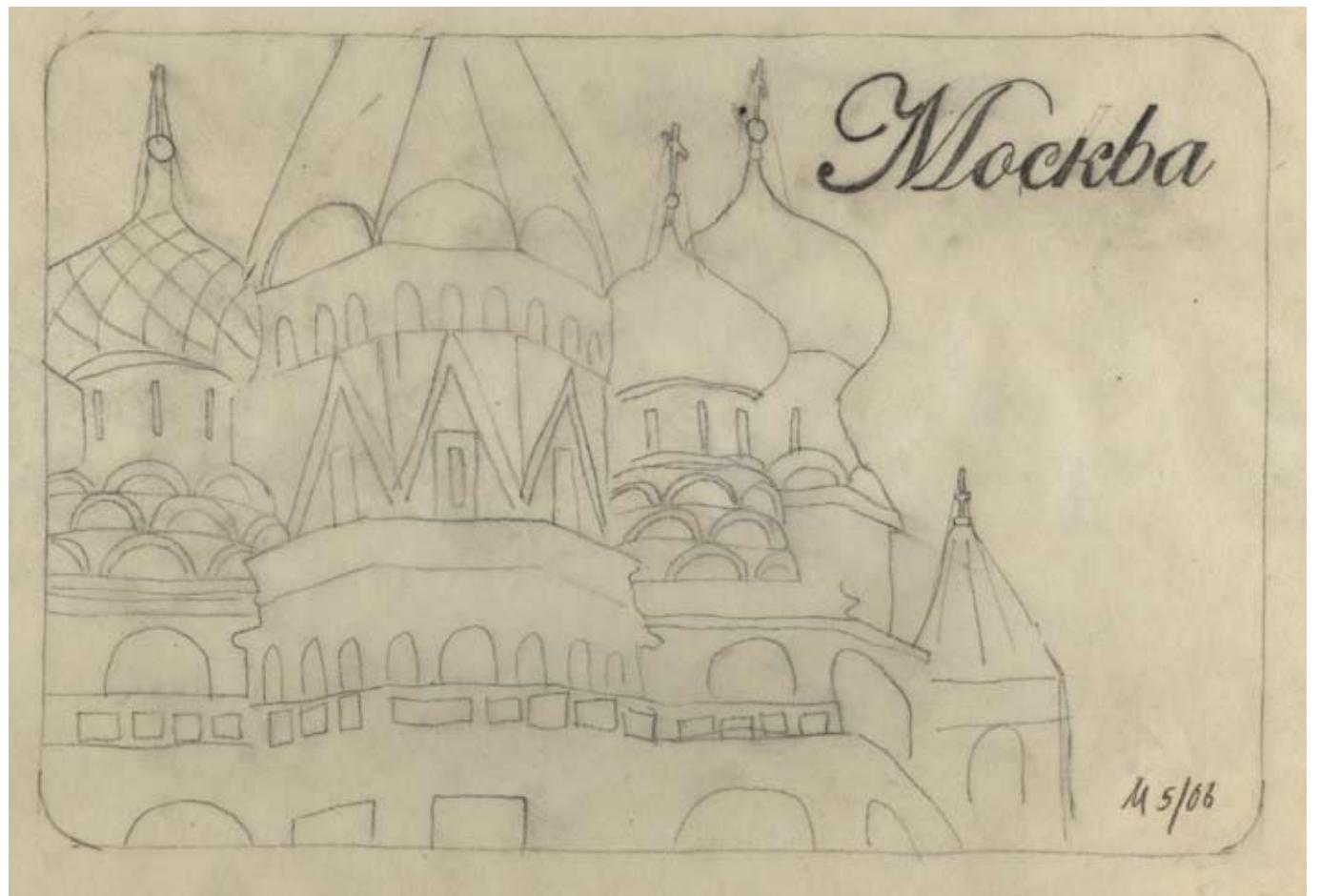


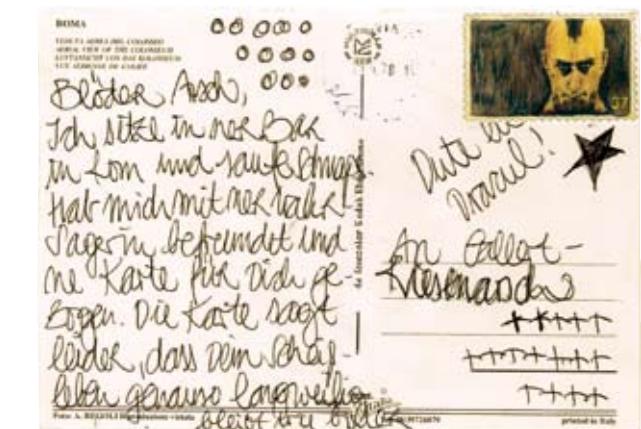
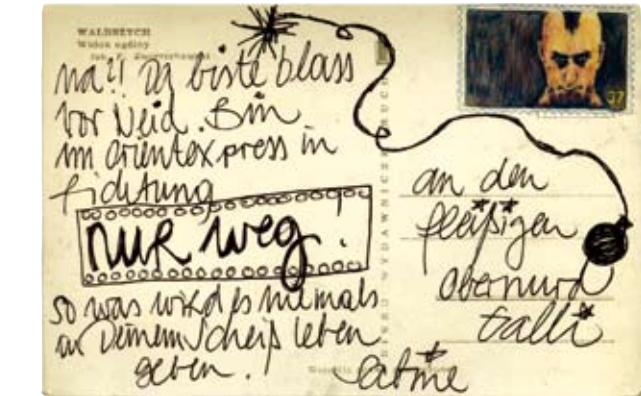
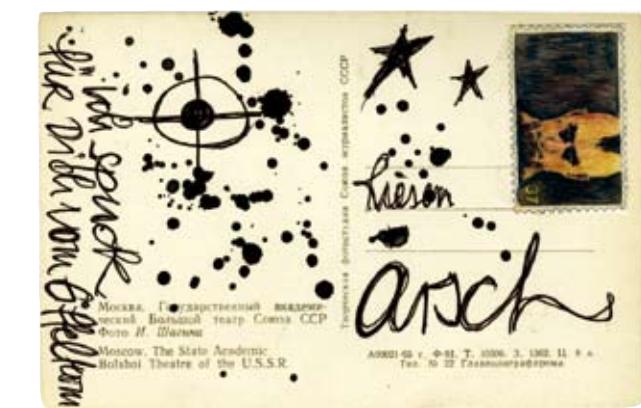
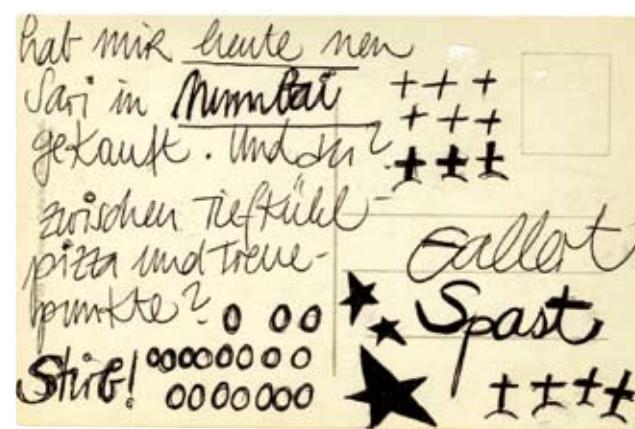
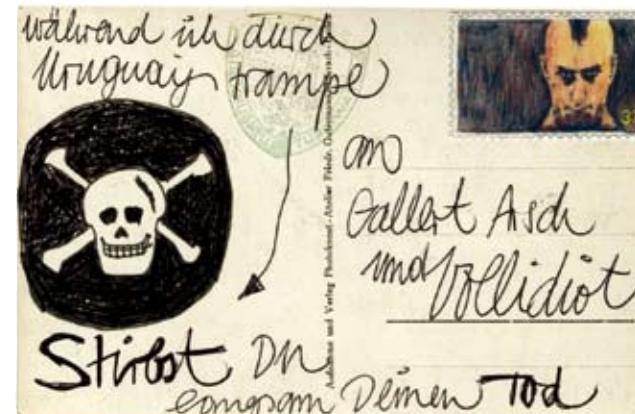
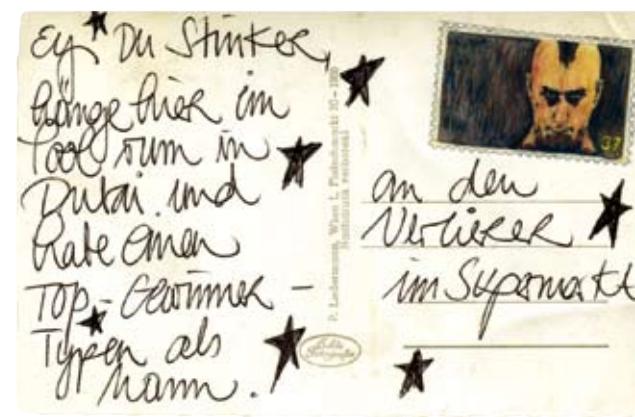
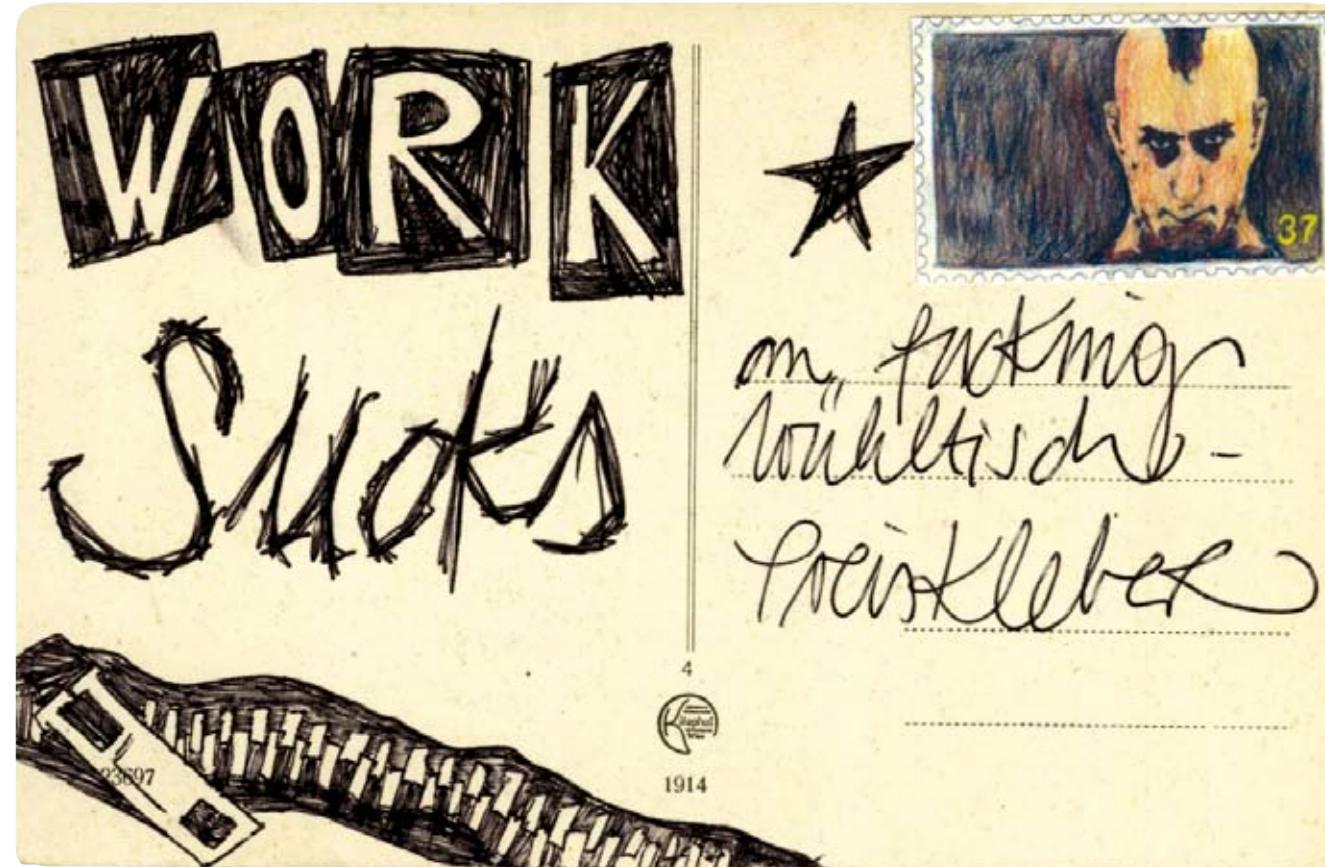
In einer einsamen Lagerhalle klemmt Herr Gallert einsam in einem Einkaufswagen fest. Er ist mit einer Metallkette angekettet und realisiert voller Entsetzen, dass er sich ohne fremde Hilfe nicht mehr aus der Gefangenschaft befreien kann. Die finstere Halle, ähnlich einer Tiefgarage ist mit wenigen dunkelroten, lichten Flächen auf Sichtbetonwänden und durch Säulen gestaffelt. Am Ausgang parken weitere Einkaufswagen. Gallert kapituliert, senil starrend hängt er hilflos in seinem Einkaufswagen. Die Supermarktkunden bringen ihm die Riesen-



postkarten von Sabines Tournee. Er liest staunend die kleinen Postkarten in seiner Hand. Der Raum setzt sich aus Postkarten in drei verschiedenen Dimensionen zusammen. Den projizierten Hintergrund bildet eine beschriebene, überdimensionale Ansichtskarte, auf der Sabine ihren Ausbildungsvertrag kündigt. Frankiert ist die Karte mit einer Briefmarke, auf der ihr Held Robert de Niro aus *Taxi Driver* abgebildet ist. Die gemalten Riesenpostkarten umzingeln den eingeketteten Herrn Gallert. Die gelesenen Karten in Originalgröße bilden langsam einen nassen Berg.





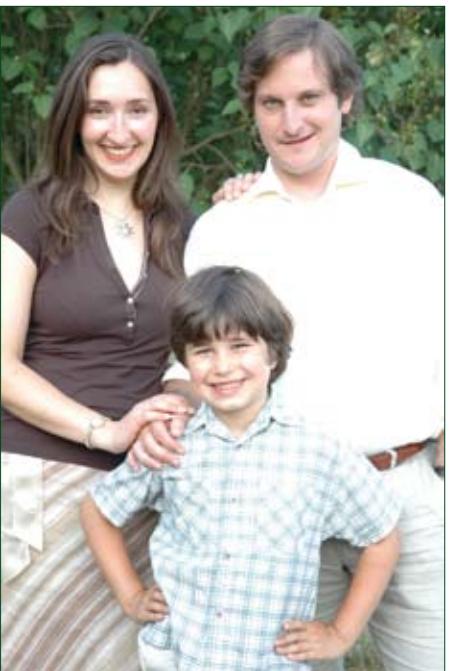




Episode Martin

Martin arbeitet als Versicherungskaufmann. Er lebt mit seiner Frau und seinem Sohn in einem noch abzuzahlenden und fertig zu bauenden Einfamilienhaus. Als er seine Arbeit, verliert stürzt er in eine Krise. Martin bewegt sich im Angestelltenmilieu.

Martin fährt vom Supermarkt zurück in sein Büro. Während er fährt, raucht er und putscht sich mit Energiedrinks und Schokolade auf, alles gleichzeitig. Im CD-Player läuft eine Motivations-CD, welche die absolute Loyalität zum Arbeitgeber beschwört. Es ist heiß, Martin schwitzt. Seine Frau spricht ihm mit vorwurfsvollem Ton eine Nachricht auf seine Mailbox. Sie hat Freunde zum Grillen eingeladen. Der Verkehr quält sich durch die Innenstadt. Die Mittagshitze brennt, dazu die Samurairatschläge aus dem CD-Player und das nervend lange Handyklingeln. Seine Mimik bleibt auch in Stresssituationen stoisch. Martin pflegt eine ungesunde Lebensweise: Er trinkt und raucht zuviel.



Mit dem Weg des  
**Samurai**  
zum beruflichen Erfolg

Martin kommt verspätet aus der Mittagspause in sein Büro zurück. Die Firma *Sina Investments*, für die er arbeitet, akquiriert Kunden für Investmentfonds in privater Rentenvorsorge. Bei seinen unlockeren Verkaufsgesprächen hat Martin im Vergleich zu seinen routinierten, eloquenten Kollegen wenig Erfolg, wodurch ihm die ersehnte Anerkennung verwehrt bleibt. Ein Pokal für den besten Mitarbeiter macht die Runde an Martin vorbei. Sein Chef lädt ihn zu einem offensichtlich unangenehmen Gespräch in sein Büro. Große Schweißflecke auf seinem Hemd verleihen Martin etwas Unbeholfenes. Seine Bewegungen wirken bemüht souverän und er wirkt deplaziert



und isoliert. Der Kaffee, den er für alle mitbringt, zeigt seinen Gemeinsinn. Gespräche mit seinen Kollegen werden abrupt durch automatisierte, ausgehende Anrufe unterbrochen. Ein unpersönlicher Arbeitsplatz mit weißen Wänden, kahlen Flächen, glänzendem Boden, schwarzen Drehstühlen, grauen Flachbildschirmen und silberngrauen Büroequipment. In die grünen Screens füllen die Head-Set tragenden Kollegen beflissen die akquirierten Kunden ein. Das Großraumbüro befindet sich in einem schnell und billig gebauten Flachbau im Gewerbegebiet am Rand der Kleinstadt. Die Außenwände bestehen aus hellgrauem Wellblech mit postmoderner, knallgelber Plastikausstattung und geschlossenen Jalousien vor den Fenstern.

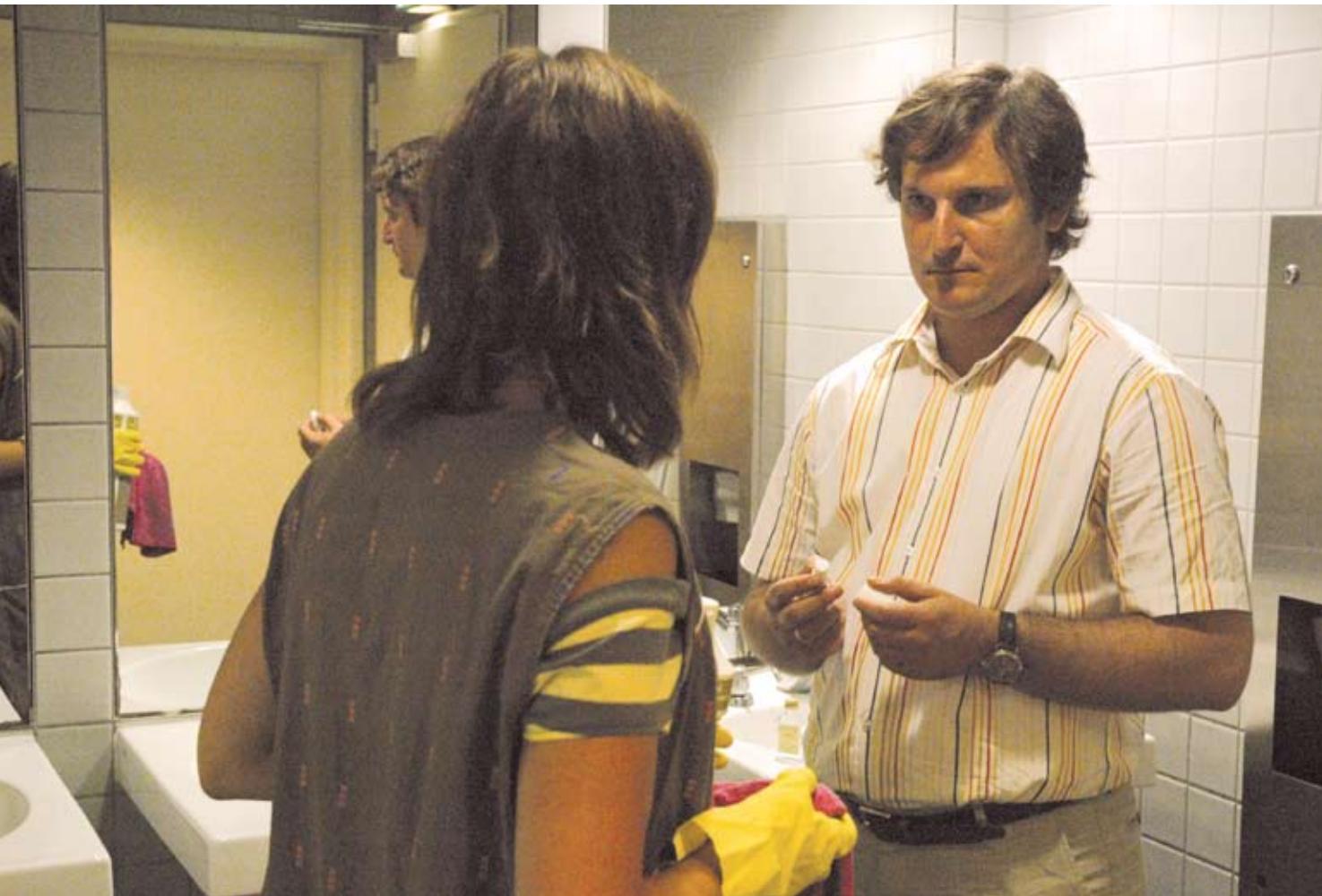




Vor der Aussprache mit dem Chef beruhigt sich Martin mit einem kleinen Wodka und einer Zigarette auf der Herrentoilette. Ein Mundspray soll dies vor dem Chef verbergen. Martin macht Miriam, die junge Putzfrau, die gerade die moderne Herrentoilette mit weißen Kacheln, großen Spiegeln und Aluminiumoberflächen gereinigt hat, aggressiv an.



Vor dem Schreibtisch des Chefs sitzt zusammengesunken Martin. Im Trancezustand kann er von der Situation nur noch Details wie durch einen Tunnel wahrnehmen. Eine leichte Zeitlupe überträgt das atmosphärisches Stressgefühl. Das moderne Geschäftszimmer in abweisendem, kühlem Weiß und vereinzelt hellem Grasgrün, erleben wir über Großaufnahmen von Martins Point of Views. Nach dem Gespräch wankt Martin wie somnambul den endlosen Büroflur entlang. In seinem Kopf hallt die Entlassung nach. Ein kreideweisser, gestreckter Gang mit rhythmisch angeordneten Türen lassen ihn abwechselnd durch Licht und Schatten schwanken. Am Ende ist ein Licht.



Auf der Heimfahrt im Auto zecht Martin Unmengen der kleinen Wodkaflaschen. Vor seinem Eigenheim beobachtet er entfremdet seine Familie beim Grillen. Ein idyllisches Bild. Jedoch wird ein böser Scherz auf Martins Kosten gemacht. Er kippt sich eine der kleinen Wodkaflaschen auf ex hinter und drückt aufs Gas.

Ein halbfertiges, noch unverputztes und nicht abgezahltes Einfamilienhaus am Stadtrand mit großem Garten und einem Maschendrahtzaun ist Martins Zuhause. Diese „Baustelle“ setzt Martin unter Druck. Arbeitslosigkeit kann er sich in dieser Lebenslage unter keinen Umständen leisten.



An aerial night photograph of a dense urban skyline, likely New York City, featuring numerous skyscrapers with illuminated windows. In the foreground, a large building's side is partially obscured by a dark, angular structure. On this structure, the word "move" is written in a bright, glowing yellow cursive font.

Martins Traum von Anerkennung und Erfolg

move

Martin füttert seine Kollegen mit Donuts



Martin singt ein Poplied über Anerkennung in seinem Beruf und seiner Familie. In seinen Träumen ist Martin-Superstar der erfolgreiche Leiter eines aufstrebenden Versicherungsunternehmens in einem schicken Büro. Er macht seine Familie glücklich, die ihn bewundert. Der Liedtext besteht aus „Management Speak“, einer Mischung aus deutschem und englischem schlagwortartigem Fachvokabular. Im Refrain singen die Sekretärinnen einen Lobgesang auf Martin:

„Oh Martin Superstar, Mit dir geht,s aufwärts wunderbar.

Oh Martin, du hast Mut, Du tust dem Unternehmen gut.“

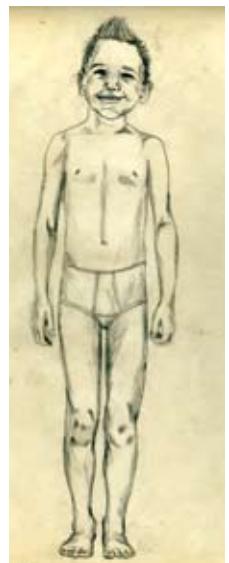
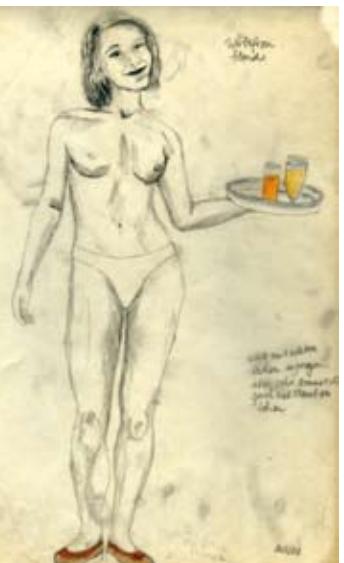


Martin telefoniert routiniert in seinem elitären Büro. Er ist ein erstklassiger Chef. Assistentinnen umgarnen ihn und halten ihm Verträge hin, die er ungelesen mit geüsslichem Blick unterzeichnet. Martin klettert die Karriereleiter steil hinauf, er ist erfolgreich in leitender Position, wird respektvoll behandelt und trägt teure Anzüge und Uhren. Souverän meistert er die Klippen des rauen Geschäftslebens. Dazu ist er stolzes Familienoberhaupt einer glückseligen, heilen Familie. Sein Büro hat eine atemberaubende Sicht über die Skyline einer Metropole, die in bronzenes Licht getaucht ist. An der Wand mit gebeizter Vertäfelung und heimlicher nussbrauner Tapete reihen sich die Köpfe seines Chefs und seiner Kollegen wie Hirschgeweih-trophäen. Martin sitzt in einem edlen, großen, bequemen, ledernen Bürosessel.





Vor seinem Einfamilienhaus positioniert er seine zufrieden lächelnde Familie zu einem Stillleben: Sein Sohn spielt gerade Fußball und seine schöne Frau serviert ein paar Erfrischungsgetränke. Sein Eigenheim ist endlich fertig gebaut und verfügt über einen richtigen Zaun und einen gepflegten Garten.



In der Regel sind mit dem Hund positive, meist mit dem Begriff der Treue verbundene Vorstellungen verknüpft. Schon Plinius der Ältere<sup>26</sup> erwähnte, dass der Hund neben dem Pferd der treueste Gefährte des Menschen ist. In der Porträtmalerei erscheint der Hund zumeist als treuer Begleiter des Menschen. Ein Hund auf Bildnissen von Eheleuten, wie hier Jan van Eyks *Alfonsios Hochzeit* aus dem Jahre 1434, wird er zum Symbol der ehelichen Treue.<sup>27</sup>





Für seine Geschäftsreise werden ihm Mantel und Aktenkoffer gebracht. Er reist in einem Flugzeug zu einer wichtigen Konferenz, streift sich die Augenklappe über und genehmigt sich, während die Maschine durch die Wolkendecke aufsteigt, ein verdientes Nickerchen. Die Tragflächen bewegen den Flieger steil nach oben durch den von der gleißenden Sonne goldenen Himmel. Wolken schweben vorüber.

Martin ist mit voller Wucht gegen einen Baum an einer Landstraße gefahren. Das Auto hat einen Frontalschaden, die Scheiben sind zersprungen und Rauch entsteigt der Motorhaube.





### Episode Miriam

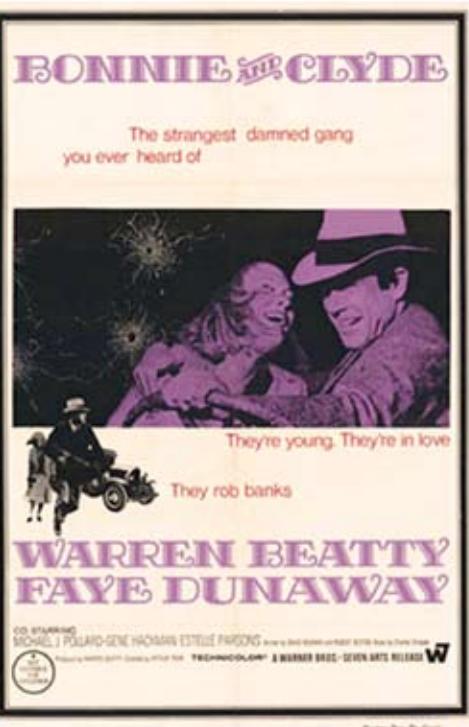
Das junge Pärchen Miriam und Felix ist trotz exzellenter Studienabschlüsse arbeitslos. Die Literaturwissenschaftlerin Miriam erwartet ein Baby und jobbt als Putzfrau, da sie sich in der dringlichen Lage sieht, Geld zu verdienen. Felix studierte Philosophie und schreibt an seiner Dissertation. Er hat ein sehr sanftes Gemüt, jedoch machen seine Scheu vor Verantwortung und seine Tatenlosigkeit Miriam verrückt. Über die gesellschaftlichen Umstände besitzen beide eine intellektuelle Unzufriedenheit und haben eine Sehnsucht in sich, die Welt auf schnelle und gerechte Weise zu ändern. Beide gehören zum Akademikermilieu.



Miriam, die Putzfrau, die Martin auf der Herrentoilette traf, trotzt an Baustellen vorbei nach Hause. Das safrangelbe Treppenhaus ihrer Wohnung gehört zu einem typischen Altbau. Die Wände sind voller Graffitis und die Briefkästen zeigen Spuren von Einbrüchen. Aus dem Briefkasten fallen ihr drei dicke Kuverts entgegen, adressiert an ihren Freund Felix. In ihnen sind weitere Absagen von Felix Jobbewerbungen.



Als Miriam von ihrem anstrengenden Arbeitstag nach Hause kommt, erwischt sie Felix dabei, wie er an seinem Laptop an einer Totenkopfgrafik bastelt, anstatt an seiner Doktorarbeit in Philosophie mit dem Titel *Der Verzicht auf die Tröstung der äußereren Sinngebung und seine unterschiedlichen Ausprägungen* zu schreiben. Felix liest die Bewerbungsabsagen vor und heftet sie in einem fetten Hef-tordner für seine unzähligen Absagen ab. Ein Streit über ihre Situation als werdende Familie entflammt. Felix sei



Lebensstil. Zahlreiche Bücher, Schriftstellerkalender, Kunstdrucke und Briefe geben Auskunft über ihren Bildungsstand. Der Raum hat durch helles Holz, helle Stoffe und Pflanzen eine freundliche Auststrahlung. Vor dem großen Fenster mit Blick auf einen Baum steht ein kleiner Schreibtisch, an dem sich die beiden mit ihren Laptops gegenüber sitzen. Diese Anordnung veranschaulicht ihre Nähe. An der Wand hängt das Filmposter von Bonnie und Clyde, welches dem rebellischen Geist von Miriam widerspiegelt.

Das Zigarettenpäckchen kaufte Martin an der Kasse von Sabine in der ersten Episode. Martin vergisst sie in der Herrentoilette, in der Miriam sie für Felix mit nach Hause nimmt. So kommt das Zigarettenpäckchen in allen drei Episoden vor und funktioniert als verbindendes Element.



sich zu fein, Arbeiten unter seinem Niveau anzunehmen, aber nicht zu fein dafür, dass seine schwangere Freundin putzen geht. Felix fühlt sich in die Ecke gedrängt, er hätte das „mit dem Kinderkriegen“ von vornherein für keine gute Idee gehalten. Miriam rastet daraufhin völlig aus und verlässt wutentbrannt die Wohnung...

Das Leben der beiden spielt sich hauptsächlich in einem Zimmer der Altbauwohnung ab, welches Schlaf- und Arbeitszimmer zugleich ist. Hat diese Wohnung noch den Charakter einer Wohngemeinschaft, so spürt man doch den Übergang vom studentischen zum familiären

Miriams Traum von sozialer Gerechtigkeit





Miriam singt voller Optimismus und Idealismus von einer gerechteren Welt für ihre Familie. Sie träumt von einer Politik, die sich nicht von der Wirtschaft abhängig macht und einer engagierten Bildungspolitik. Mit ihrem unbedarften Streben nach Idealen setzt sie sich für soziale Gerechtigkeit ein. Dabei schreckt sie auch vor Gewalt nicht zurück. Mit ihrer unerschrockenen Courage und ihrer Entschlossenheit führt sie einen Aufstand an und teilt mit den Hilfsbedürftigen ihr Raubgut. Ihre Idole sind Robin Hood, Bonnie und Clyde und Che Guevara. Das Kampflied ist ein Aufruf zur Revolution gegen die Ellenbogengesellschaft und Ungerechtigkeit:

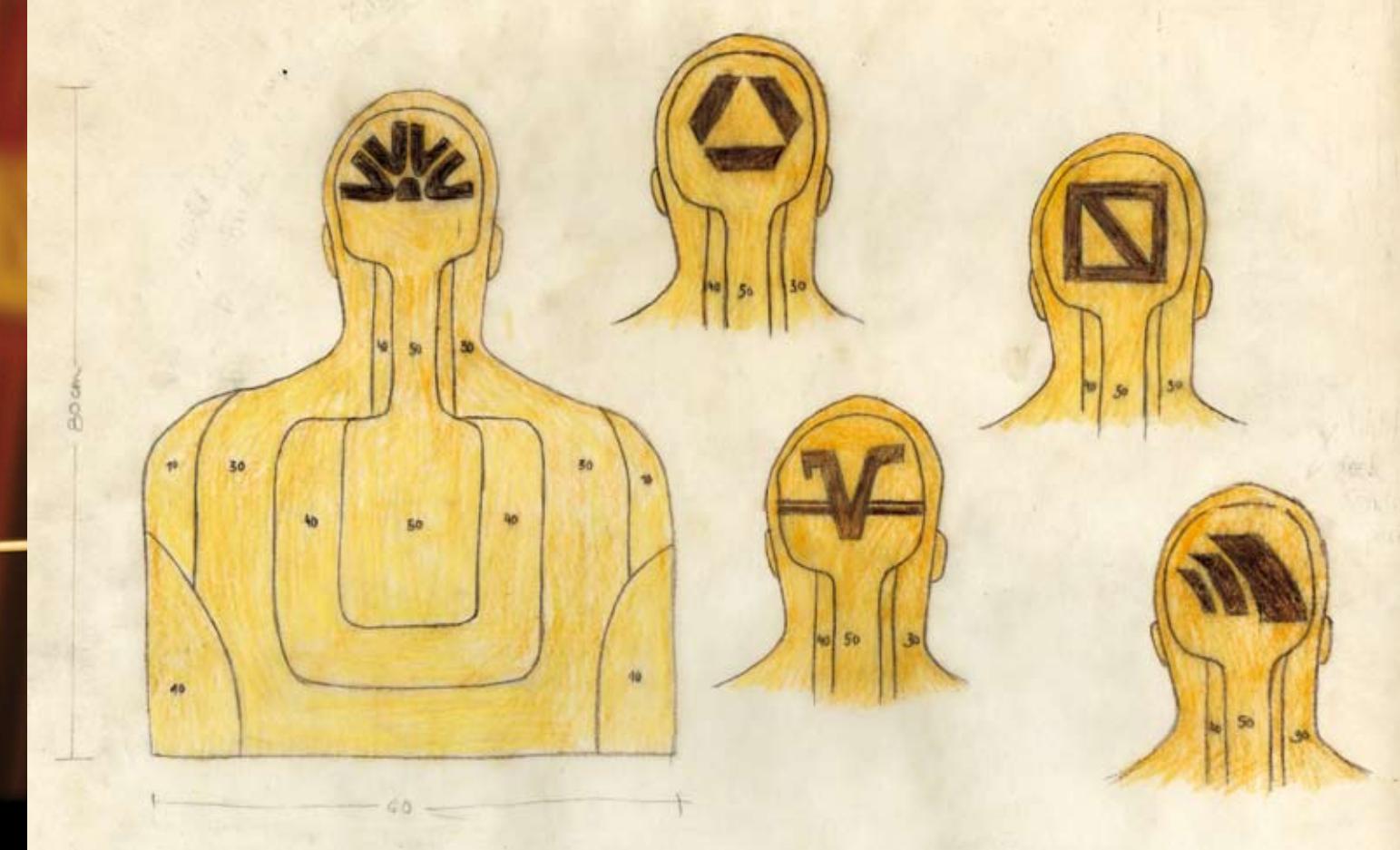


„Die Politik rennt Speichel leckend

nur der Wirtschaft hinterher.

Sozial gerecht ist das für niemand.

Denn gerecht ist lange her!“



Miriam überfällt mit ihrem Baby eine Bank. Die in Gelbtönen gehalten Bank ist mit Elementen eines Jahrmarkts durchzogen. Hinter Computerbildschirmen, Tresoren und Bankschaltern kreist ein Riesenrad. Ihr Baby in seinem kastanienbraunen Kinderwagen ist ihr Komplize. Es reicht ihr einen Nylonstrumpf sowie Pfeil und Bogen. Miriam zieht sich den Strumpf über den Kopf und legt den Bogen an. Die Wahl der Waffe, Pfeil und Bogen, veranschaulichen ihrer kindliche Vorstellung, sich wie Robin Hood für die Mittellosen einzusetzen. Sie schießt auf Bankschiessfiguren mit Zielscheiben und den Logos der mächtigsten Banken, welche für sie die ungerechte Verteilung des Vermögens versinnbildlichen. Die schwefelgelben Schiessfiguren kippen. Ein Feuerwerk geht in die Luft.





Als sie alle Bankzeichen abgeschossen hat berstet eine riesige Explosion. Alles glüht. Hinter ihr explodiert ein bombastischer Feuerball. Die Banklogos fetzen aus dem Epizentrum der Detonation. Nun rieselt ein sanfter, glimmernder Goldregen auf das Kind. Er steht für ihr Glück und die Zukunft. Im Kinderwagen liegt ein üppiger Stapel von fein gebündelten gelben 200 € Banknoten, die Beute aus dem Banküberfall.





Im Arbeitsamt wartet widerstands- und mutlos eine Menschenmenge mit ihren zugeordneten Wartenummern auf gelben Tafeln, die sie am Automaten gezogen haben. Schlagzeilen wie *Kein Aufschwung in Sicht* oder *Wie teuer ist Harz IV* geben ein Bild von der ausufernden Arbeitslosensituation in Deutschland. Durch Miriams Revolte folgen ihr die Menschen und rebellieren: Ihre Wartenummern wandeln sich in Revolutionärfäuste um. Miriam verteilt das Geld von ihrem Raubzug an die Arbeitslosen, die nach und nach verschwinden. Miriam bleibt erschöpft, aber glücklich mit ihrem Kind allein zurück.

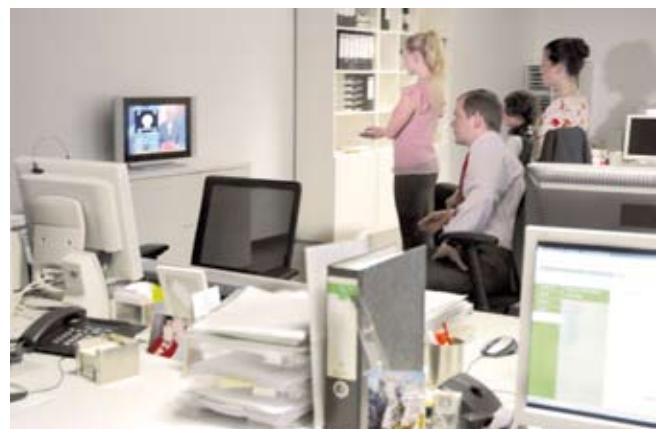


Auf einem Hausdach in der Nähe der Wohnung lehnt Miriam im Liegestuhl und blickt über die Stadt. Felix versöhnt sich mit Miriam und erwähnt eine Überraschung, die Miriam am nächsten Morgen bemerken würde.

Das Hausdach ist Miriams Rückzugsort. Es ist das Dach des lokalen Einkaufszentrums und der höchste Punkt der Stadt. Hier haben die beiden vermutlich schon den einen oder anderen schönen Abend miteinander verbracht.



Am nächsten Morgen, als die beiden noch im Bett liegen, wird im Radio die Nachricht verkündet, dass ein Computervirus die Abrechnungssoftware eines führenden Telekommunikationsunternehmens lahm gelegt hat. Dieses plante trotz Milliardenumsätze mehrere Hunderttausend Arbeitsstellen abzubauen. Sabine hört die Meldung während sie gerade neue Ware in die Regale einräumt. Im Büro der Versicherungsgesellschaft sieht man das Logo von Felix in den Fernsehnachrichten. Martins Platz bleibt leer.





## Gestaltung der Realsequenzen

### Gestaltungskonzept

Bei der Gestaltung der Realsequenzen wird eine realistisch Welt dargestellt, um den Kontrast zu den Traumsequenzen weit zu spannen. So drehten wir an Originalschauplätzen, die sorgfältig ausgewählt waren und an denen möglichst wenig verändert wurden. Dem Prinzip des Realismus folgten auch alle anderen Bereiche, wie Kamera, Kostüm, Licht, Schnitt und Ton. Der Realismus hat hier jedoch seine Grenzen, denn sobald man beginnt, ein Drehbuch zu inszenieren ist die Mise en scène subjektiver Ausdruck und kein Naturalismus. Dieser ist, wenn überhaupt, in der Dokumentation oder bei versteckter Kamera zu finden. Sobald man also ein Gestaltungskonzept hat,

manipuliert man schon die Wirklichkeit. So haben doch fast alle Bereiche künstlerisch gestaltend eingewirkt, zum Beispiel in der Farbkorrektur.

### Motive

Zu Beginn des Films wird in langen, starren Einstellungen die mittelgroße, gesichtlose Stadt irgendwo in Brandenburg vorgestellt. Dabei war es mir wichtig, kein Klischee vom „Osten“ zu präsentieren, sondern ein realistisches Bild einer normalen und unbedeutenden Provinzstadt zu schaffen. Von daher habe ich bewusst auf eine einseitige Auswahl der Motive, wie ausschließlich Plattenbausiedlungen, verzichtet. Die Geschichte könnte irgendwo in Deutschland spielen.

Ein heißer, wolkenloser, diesig-dunstiger Sommernorgen. Die Straßen sind noch menschenleer, die Fenster verschlossen. Die Stadt ist durchzogen von Baustellen. Plattenbauten stehen neben seelenlosen Nachwendeneubauten und unsanierten Mietshäusern. Billig gebaute Großmärkte und Discounter bilden ganze Stadtteile. Verschlafene Einfamilienhäuser unter einem Wald von Sattelenspiegeln stehen an staubigen Betonwegen und werden von Zäunen und Nadelbäumen umschlossen. Es ist menschenleer, die Welt scheint still zu stehen. Nur Wäsche auf der Leine deutet auf Leben hin. Eine horizontale Gliederung der Bilder unterstreicht die Öde, die diese Kleinstadt ausstrahlt. Im starken Kontrast zu den statischen Bildern schwillt ein Geräusch an: Revoltierende Massen scheinen sich zu nähern. Dieses Moment ist das einzige in den Realsequenzen, in dem der Ton sich nicht aus der Handlung ergibt, sondern als Gestaltungsmittel gebraucht wird. Das Revolutionsgeräusch verweist auf die Thematik des Filmes, baut Spannung auf und gibt den Bildern einen politischen Unterton.

Während die Stadt vor der lärmenden Hitze stagniert, herrscht in den klimatisierten Innenräumen geschäftiges Treiben. Die drei Motive der Arbeitsplätze (der Supermarkt, das Großraumbüro und die Herrentoilette) sind von einer kühlen, unfreundlichen, teilweise sterilen Atmosphäre geprägt. Ein Supermarkt ist als Motiv sehr schwer zu realisieren, da sie Zentralen unterliegen, die Dreharbeiten scheinbar prinzipiell ablehnen. Zu Beginn hätte ich mir einen gigantischen Discounter mit einer ganzen Palette an Kassen gewünscht, was aber nicht realisierbar war. Wir fanden dann eine kleinere, unabhängige Filiale. Ich entschied mich für dieses Motiv, da die Überforderung Sabines deutlicher ist, wenn sie ganz allein an der Kasse arbeitet und sich der Stress nicht auf viele verteilt. Auch bei dem Großraumbüro bin ich einen vermeintlichen Kompromiss eingegangen, denn die von mir vorgestellten Bürowaben sind in Deutschland gesetzlich verboten. Das Motiv, ein Callcenter, für das ich mich entschied, war viel näher an der Realität.



| Lebendige Farben | Lebendige Farben | Dezente Farben | Sandfarben | Sandfarben | Sandfarben | Weißfarben     |
|------------------|------------------|----------------|------------|------------|------------|----------------|
| L 120            | L 121            | D 101          | S 103      | S 109      | S 110      | W 102          |
| L 220            | L 221            | RAL 1018       | D 291      | S 203      | S 209      | W 202 RAL 9016 |
| L 320            | L 321            | D 301          | S 303      | S 309      | S 318      | W 302          |
| L 420            | L 421            | D 401          | S 403      | S 409      | S 418      | W 402          |
| L 520            | L 521            | D 501          | S 503      | S 509      | S 518      | W 502 RAL 9010 |
|                  |                  |                |            |            |            |                |

### Farbkonzept

Die Stadt wirkt von dem gleißenden Sonnenlicht wie ausgeblichen. Die Atmosphäre ist matt, schlaff und farblos. Warme, dezente, stille und sandige Farben lassen die Hitze des Sommertages spüren. Dem ruhigen Sandweiß stehen zu dessen Intensivierung kräftiges Gelb und Grün gegenüber. In der letzten Farbkorrektur des Filmes wurden die Kontraste stark hoch gezogen und eine gelbstichige Farbigkeit eingeschlagen, so dass die Realität eine eigene Attraktivität erhält und der heiße Sommer betont wird.

Um die sommerliche Wärme konsequent zu spüren verzichtete ich bewusst auf die Farbe Blau. Blau wird als kalte Farbe empfunden. Schnee und Eis schimmern bläulich, auch die Haut wird in der Kälte blau. Blau entsteht durch die unendliche Vervielfältigung des Transparenten. Es ist die Farbe der unbegrenzten Dimensionen und großen Entfernung (Sfumato<sup>28</sup>). Die Protagonisten sind jedoch in ihrer kleinen Welt gefangen und ihre Möglichkeiten sind recht begrenzt. Blau wird als Farbe der Harmonie empfunden.<sup>29</sup> Auch deshalb der Verzicht auf diese Farbe, denn die Figuren bewegen sich in Grenzsituationen, nicht in Harmonie. Das Experiment, auf eine Farbe komplett zu verzichten, stellte sich als Herausforderung dar, die wir bis auf wenige Ausnahmen durchsetzen konnten. Die leuchtend blaue TV-Nachrichtensendung in der Schlusssszene kippt dadurch aus dem Bilderfluss. Dies musste ich aufgrund unseres engen Budgetrahmens akzeptieren.

## Kamera und Licht

Die Realsequenzen sind auf 16 mm gedreht. Die Muster wurden auf Digi Beta abgetastet und dann offline auf dem Avid geschnitten. Dieser Schnitt diente als Vorlage für einen mechanischen 16/35 mm Negativschnitt, welcher in 2K Auflösung digital gescannt, farbkorrigiert und anschließend auf 35 mm ausbelichtet wurde. Dieser Prozess heißt *digital intermediate*. Wir verwendeten bewusst Kodak Vision 7279 (500 ASA) der ersten Generation, weil dieses Material noch ein besonders grobes Korn aufweist. Die Grobheit und die härteren Kontraste unterstreichen eine rauhe Umgebung, die alles andere als schön und angenehm ist. Gedreht wurde mit Handkamera und mit teilweise ungenauer Schwenks. Die flüchtigen Bilder spiegeln die Unsicherheit der Protagonisten und deren Zukunft wider. Oftmals wurden bewusst „unschöne“ Kamerapositionen gewählt, etwa die Kamera gegen die Sonne zu positionieren.

Auch bei der Lichtgestaltung verzichteten wir auf „verschönende“ Eingriffe, die man normalerweise im Hinblick auf ein, den Sehgewohnheiten angepasstes, Bild vornimmt, zum Beispiel die Modulation von Gesichtern oder Verläufe auf gleichmäßig ausgeleuchteten Flächen. Vielmehr war es unsere Absicht, das Licht in seiner Zufälligkeit so hinzunehmen wie es ist, um die Stimmung so authentisch wie möglich zu halten. In den Innenräumen herrscht somit oft ein kaltes, nüchternes Kunstlicht.

## Realisierung

Die Außenmotive befinden sich in Oranienburg und Potsdam, die Innenmotive suchte ich aus produktionstechnischen Gründen in Berlin. Da ich die Motive weitestgehend unverändert lassen wollte, setzte dies voraus, Drehorte zu finden, die den Vorgaben des Drehbuchs sehr nahe kommen. Dies erforderte eine aufwendige und sorgfältige Motivsuche. Dennoch passte ich die Originalschauplätze durch Veränderungen in der Ausstattung und die Hinzunahme von (nicht vor Ort gefundenen) Spielrequisiten an die Geschichte an.



## Gestaltung der Traumsequenzen

### Gestaltungskonzept

Die sehr abstrakte und irreale Projektion der Traumsequenzen bildet eine autonome, in sich geschlossene Gestaltungsebene, die sich visuell stark von der realen Welt abhebt und im dramatischen Gegensatz zu ihr steht. Der stilistische Bruch zwischen Realität und Traum ist absichtlich groß, um die Wünsche unerfüllbar und weltfremd erscheinen zu lassen.

Alle Träume folgen einer gemeinsamen Ästhetik, damit der Film visuell nicht auseinander fällt. Der filmische Raum ist deutlich als Bühne erkennbar. Eine Projektion stellt in nicht greifbarer Form den Raum dar. Vor ihr befindet sich eine große Wasserfläche, auf dessen Oberfläche sich die Elemente widerspiegeln. Durch die Spiegelung doppelt sich der Raum horizontal. Das Wasser ist still, und so niedrig, dass es scheint, die Menschen schweben auf der Wasseroberfläche. Seitlich ist der Raum ohne Begrenzung, er verläuft sich im Dunkeln. Wasser ist als Element sehr poetisch und steht für das Unbewusste. Das Wasser lässt die Welt unrealistisch erscheinen, der Raum wird abstrahiert. Der Verfremdungseffekt unterstützt das Traumhafte. Die Abstraktion des Bühnenbildes und der durch die Projektion definierte Hauptblickwinkel, ähnlich der im neunzehnten Jahrhundert aus der Shakespeare-Bühne entwickelten Guckkastenbühne, weist eine Nähe zum Theater auf.

Elemente verschiedener Bildebenen verbinden sich zu einer Raumcollage. Die Collage besteht aus drei Bildschichten: eine projizierte, eine gemalte und eine reale. Die drei Bildebenen werden miteinander verknüpft, indem Elemente der einen Ebene auch in der anderen vorkommen. So sind zum Beispiel gemalte Objekte aus dem Vordergrund im projizierten Dia als gemaltes Collageelement integriert.

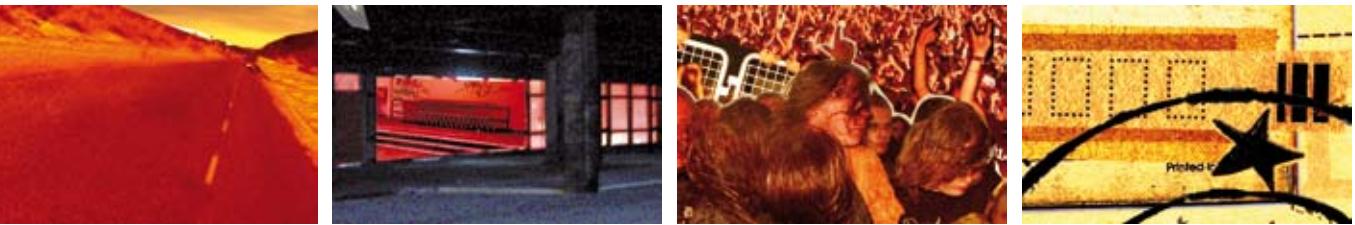
Die projizierte Ebene: Der Hintergrund ist eine projizierte Fotocollage, welche den Handlungsort beschreibt oder eine zweite Interpretationsebene aufwirft. Ich hätte mir anstelle von Standbildern auch bewegte Clips vorstellen können. Dies war jedoch aus technischen Gründen nicht möglich, da ein Videobeamer, im Gegensatz zum Großbilddiaprojektor, weder den Lichtstrom noch die nötige Auflösung aufgebracht hätte.

Die gemalte Ebene: Zweidimensionale Objekte, welche eindeutig als Malerei erkennbar sind, schweben durch das Geschehen, stehen auf dem Wasser oder werden von den Figuren bewegt und positioniert.

Die reale Ebene: Reale Gegenstände, welche die Protagonisten in jeder Szene bei sich haben, bilden ein Pendant ihnen und charakterisieren sie. Bei Sabine ist es das Cabrio, bei Martin der Bürosessel und bei Miriam der Kinderwagen.

## Motive

In jedem Traum gibt es zwei gegensätzliche Welten: Bei Sabine sind es ihre Konzerttournee (Highway, Konzert) und das Gefängnis ihres Vorgesetzten (Lagerhalle, Postkarten). Martin träumt in der geschäftlichen Welt (Chefbüro, Flugzeug, Konferenz) und der familiären Welt (Einfamilienhaus). Miriam teilt ihre Welt in Täter (Bank, Explosion) und Opfer (Arbeitsamt).



## Farbkonzept

Alle drei Träume sind in ihrer Atmosphäre sehr dicht. Die Farben sind voll, kräftig, warm, satt und lebendig. Die starke Farbigkeit ähnelt der Hochglanzwerbung und zeigt damit den unrealistischen Charakter der Wunschvorstellungen. Jeder der drei Träume hat seine eigene Hauptfarbigkeit, die sich an dem Charakter der Protagonisten und der Thematik des Traums orientiert.



Die Farbe Rot in Sabines Episode

Ihr feuerrotes Cabriolet, die purpurrote wildromantische Atmosphäre des amerikanischen Highways, das erdbeerrote Motelschild, die dunkelroten lichten Flächen in der Lagerhalle, der tiefrote Griff des Einkaufswagen, die tomatenrote Moskaukarte, die blutrote Beleuchtung ihres Konzerts: Sabines Traum ist in seiner Hauptfarbigkeit Rot.

Rot gibt Kraft. Rot ist aktiv, Rot ist dynamisch. Rot ist in Bewegung. In seiner assoziativen Wirkung steht Rot für Sabines Lebensfreude, Impulsivität und Leidenschaft. In ihrem Traum sprüht sie vor Energie und Aufregung. Die symbolische Wirkung der Farbe Rot ist von zwei elementaren Erfahrungen geprägt: Rot ist das Feuer und Rot ist das Blut. Alle Gefühle, die das Blut in Wallung bringen, werden mit Rot verbunden. Rot wird zur dominanten Farbe in allen positiven Lebensgefühlen.

Wird Rot mit Schwarz kombiniert, entsteht eine gegenteilige Wirkung zu Liebe, nämlich die Farbigkeit des Hasses. Diese Farbe drückt den Zorn, die Aggressivität und die Wut aus, die Sabine in sich trägt gegen alle, die sie in ihrem realen Leben nicht ernst nehmen.

Rot wirkt besonders aus der Nähe wie die Wärme. Was laut ist muss nah sein. Wenn sich zum Rot Schwarz mischt, wird das Laute zum Lärm. Es verleiht der Lautstärke von Sabines Punkkonzert Ausdruck.

Die Ampelfarben haben sich als Farbsymbolik tief verinnerlicht und wurden in andere Bereiche übertragen. So sind international alle Verbotsschilder mit einem roten Rand und einem roten Schrägbalken gekennzeichnet. Rot signalisiert Gefahr. Es steht in seiner psychologischen Wirkung für das gesetzlich Verbotene und die Anarchie und in diesem Zusammenhang für die Lust Sabines, über die Stränge zu schlagen, Regeln zu brechen und sich in moralisch verbotenes Terrain zu begeben: „Pinkeln tu ich im Vatikan.“ (Liedtext Sabine)

In einem Bild wird das Farbkonzept gebrochen: Die Postkartenprojektion ist hauptsächlich gelb. Die Entscheidung hierfür gründet aus der Überlegung, dass ein roter Brief eventuell als Liebesbrief missdeutet werden könnte.



### Die Farbe Braun in Martins Episode

Die in bronzenes Licht getauchte Stadtansicht, die gebeizte Vertäfelung und heimelige nussbraune Tapete in seinem Büro, der bronzen Himmel bei seinem Geschäftsflug: Martins Traum ist in seiner Hauptfarbigkeit Braun.

Mischt man Rot, Gelb und Blau ergibt das Braun. Durch die Mischung werden die Ausgangsfarben nicht gesteigert, sondern nivelliert, ihnen wird der Charakter genommen. Die Individualität der Grundfarben verschwindet im Braun. Dadurch ist es die Farbe des Angepassten. Braun passt zu Martin, denn er möchte am liebsten so sein wie die anderen. Er wünscht sich, optimal in sein Arbeitsumfeld eingeordnet zu sein. Braun steht auch für das Konservative und Etablierte, ein Lebensraum, in dem sich Martin wohl fühlen würde. Braun verleiht darüber hinaus Räumen Gemütlichkeit, denn es ist eine Farbe der Wärme (nicht der Hitze) und trägt so zu einem idealen Raumklima bei. Durch eine braune Ausstattung wirken Räume zwar enger, aber die Begrenzung vermittelt Geborgenheit. Martin hat ein sinnliches Gemüt und sehnt sich nach Sicherheit und Gemütlichkeit.

### Die Farbe Gelb in Miriams Episode

Die in Gelbtönen gehaltene Bank, die schwefelgelben Schießfiguren, die teegelben Schlagzeilen, die gelben Nummertafeln, die verschnürten gelben 200 € Banknoten, der explodierende Feuerball, der funkeln Goldregen: Miriams Traum trägt die Hauptfarben Gelb und Gold.

Gelb ist eng verwandt mit Gold und wird dadurch zu einer Farbe des Geldes, des Reichtums und des Luxus. Die Farbe Gelb steht hier für den Überfluss und die Macht der Banken und der Privilegierten. Bei der Farbe Gelb überwiegen negative Assoziationen. Gelb ist die Farbe allen Ärgers. Neid über den Besitz anderer ist gelb, ebenso der Geiz. Gelb ist die Farbe der Verräter, des Egoismus' und der Verlogenheit. Auch in diesem Zusammenhang steht es für die ungerechte Verteilung von Reichtum und Arbeit und der daraus entstehende Neid und Geiz. Dinge, die Miriam verachtet und deshalb bekämpfen möchte. Die beste Fernwirkung und aufdringliche Nahwirkung hat schwarze Schrift auf gelben Grund. Deswegen wurde Gelb international zur Warnfarbe und lenkt die Aufmerksamkeit auf Unangenehmes. Hier verweist diese Farb-

kombination auf den Tafeln mit den Wartenummern auf die unangenehme Wahrheit der steigenden Zahl von Arbeitslosen. Im Mittelalter wurde Gelb zur Kennfarbe aller Geächteten.

Von der Sonne und dem Feuer hat Rot-Orange-Gelb ihre Hitze. Das Feuer vertreibt die Kälte und reinigt, in dem es vernichtet; es ist so mächtig, dass nichts widerstehen kann. Aus der Erfahrung der Natur abgeleitet ist Gold positiv. Die Symbolik der Sonne und des Lichts machen Gold zur Farbe der Lebensfreude, des Glücks und der Glückseligkeit. Das Gold gehört zur Sonne. Gold ist himmlisches Feuer, das auf die Erde fiel. Gelb wird zu Gold, wenn das Schöne, das Wertvolle gemeint ist. Die Farbe Gold ist Attribut des Idealens, des Schönen und des Guten. In diesem Zusammenhang steht es für Miriams Idealismus und ihre Utopie des idealen Zustandes.

### Kamera und Licht

Für die Traumsequenzen wählten wir ein größeres Filmformat. Die Realsequenzen drehten wir auf 16 mm und die Traumsequenzen auf 35 mm. Mit der Auswahl zweier Materialien experimentierten wir mit der unterschiedlichen Wirkung des verschiedenen Korns der Formate.

Für die Träume verwendeten wir Kodak Vision 5218 der zweiten Generation. Dieses Material hat weniger Korn und wirkt glatter und weicher. Die Atmosphäre ist dadurch dichter und verleiht der Situation etwas Glamouröseres, was das Unrealistische hervorhebt. Die Kamera ist im Kontrast zu der gehetzten Realität oft statisch und veranschaulicht das Anhalten der Zeit.

Es gibt reichlich Dunkelheiten, welche die vielen ungewissen Faktoren widerspiegeln. Die Hauptfiguren sind die hellsten Stellen im Bild, was ihre Präsenz unterstreicht und zeigt, dass es in erster Linie um sie geht. Die Lichtgestaltung ist akzentuiert und direkt. Die recht harte Lichtstimmung hat vor allem technische Gründe: Ein aufreißendes Licht, welches dann auch auf die Projektionsfläche leuchten würde, hätte die Projektion unsichtbar gemacht. Dadurch war die Lichtsetzung von der Seite, das Profil unterstreichend und punktuell.

## Realisierung

Die Traumsequenzen realisierten wir in einem Spezial-Studiobau. Eine sechs Meter breite, gespannte Projektionswand aus milchigweißer Operafolie, speziell für Rückprojektionen geeignet, bildet die hintere Begrenzung des filmischen Raumes. Zehn Meter hinter der Projektionsfläche ist der Höchstleitungsprojektor Pani BP 4 für Großbilddias positioniert, der Einzige, der mit den für diese Größe benötigten immensen Lichtstrom von 30.000 Lumen projizieren konnte. Die 18 x 18 cm großen Großbilddias sind aus digitalen, hoch aufgelösten Vorlagen belichtet.

Vor der Projektion befindet sich die Wasserfläche. Das 6 x 8 m große Becken ist von einem Leistenrahmen begrenzt und mit schwarzer, widerstandsfähiger Teichfolie ausgelegt. Da das Wasser in erster Linie als Spiegelfläche funktioniert, erfordert dies eine ruhige Oberfläche. Aus diesem Grund ist das Schauspiel an manchen Stellen etwas verhalten und hölzern. Es wäre auch möglich gewesen, die Spiegelung mit einer Spiegelfolie hervorzurufen. In dem Fall wäre zwar der surreale Charakter des Wassers verloren gegangen, aber die Darsteller hätten sich viel freier bewegen können. Andererseits wäre es auch eine Möglichkeit gewesen, die Schauspieler trotz des Wassers impulsiv zu inszenieren und das Spritzen des Wassers mit einzubauen und nur in den Totalen auf die Spiegelung Rücksicht zu nehmen.

Die gemalten Objekte sind aus Styrofoam geschnitten, eine feinporige Dämmplatte mit optimalen Eigenschaften: druckfest, dabei aber gut zu bearbeiten, mit glatter, bemalbarer Oberfläche, schwer entflammbar (B 1) und wasserfest, leicht, was eine angenehme Handhabung für die Schauspieler ermöglicht. Die Hinterseite wurde geschwärzt, um Reflexion auf die Projektionsfläche zu vermeiden. Für die Malereien verwendeten wir wasserfeste Acrylfarbe.







## Ästhetische Aspekte der Traumsequenzen

### Collage

In den Traumsequenzen setzte ich Elemente aus unterschiedlichen Materialien in verschiedenen Bildschichten zu einer Raumcollage zusammen. Bei dieser Collage wird durch Zerschneidung und Neuzusammensetzung von Wirklichkeit ein neues Ganzes geschaffen. „Collage-Technik ist die systematische Ausbeutung des zufälligen oder künstlich provozierten Zusammentreffens von zwei oder mehr wesensfremden Realitäten auf einer augenscheinlich dazu ungeeigneten Ebene – und der Funke Poesie, welcher bei der Annäherung dieser Realitäten überspringt.“<sup>30</sup> (Max Ernst)

Der synthetische Kubismus mit seinen Hauptvertretern Pablo Picasso und Georges Braque entwickelte die Collage entscheidend. Später entdeckte der Dadaismus die

Collage als das ihm angemessene Ausdrucksmittel. Es führte die kubistische Erfindung zur Vollendung, in dem es die Klebeteile aus dem Dienst im gemalten Bild befreite. Von Dada an war die Collage als Medium autonom geworden. Viele Künstler verschiedener Kunstepochen experimentierten mit den Möglichkeiten der Collage: Robert Rauschenberg in der Popart, Alexander Michailowitsch Rodtschenko im russischen Konstruktivismus, Joseph Beuys als Künstler des Fluxus, Kurt Schwitters - Universalkünstler der Merzkunst, David Hockney und viele mehr.

Mit den Möglichkeiten der Raumcollage arbeitete Tracy Moffat<sup>31</sup> in ihrer Fotoserie *something more* (Australien 1989). In dieser narrativ geprägten Fotoserie erzählt sie die Geschichte einer jungen Frau, welche aus der australischen Provinz ausbrechen möchte und dabei scheitert. Moffat kombiniert dabei gemalte Hintergrundbilder mit gebauten Räumen, dessen Übergänge direkt verlaufen.



### Spiegelung

Der Spiegel ist ein vieldeutiges Symbol. Er kann für innere oder diskursive Erkenntnis stehen, sowie für Schönheit, Tugend der Klugheit oder aber für das Laster der Eitelkeit. In der Regel ist der Spiegel moralisch negativ besetzt, beispielsweise im griechischen Mythos des Narziss oder in den Allegorien der Sünden Unkeuschheit, Eitelkeit und Stolz. Als Symbol enthält der Spiegel oft eine Doppelbedeutung. Auf der Oberfläche des Spiegels nimmt das Abbild der Seele, das innere und verborgene Ich des Menschen, Form an. Eine positive Akzeptanz erfährt er hier als Symbol für die innere Erkenntnis (Spiegel der Seele) oder das Geheimwissen (magischer Spiegel) und die Tugend der Klugheit. Dieser zweifache Bedeutungsinhalt reflektiert sich in ihrer Etymologie: Das lateinische *speculum* betont die Bedeutung der Erkenntnis und *Spekulation* über das Abbild der Wirklichkeit; das französische Wort *miroir* beschränkt sich auf die kontemplative Funktion der *Widerspiegelung* und bezieht auch die selbstgefällige Eigenbetrachtung mit ein.

Die Choreografin Pina Bausch experimentierte mit den Möglichkeiten der Reflexion auf einer Wasserfläche in dem Tanzstück *Arien* (Uraufführung 1979 in Wuppertal). Dieses zeigt eine seltsam liebevolle Begegnung einer Frau mit einem Nilpferd auf

einer von dem Bühnenbildner Rolf Borzik gefluteten Bühne. In dem vorgewärmten, knöcheltiefen Wasser tanzt die Truppe. Das Geschehen spiegelt sich in der schwarzen Wasseroberfläche. Jeder Schritt birgt die Gefahr, dass die Tänzer ausrutschen. „Wie man auf unsicherem Boden einigermaßen aufrecht und gerade durchs Leben zu gehen versucht, das eine Krankheit zum Tode ist: Das ist, was Pina Bausch immer wieder vor Augen führt.“<sup>32</sup> Es war das erste Mal, dass eine Tanztheaterbühne unter Wasser gesetzt wurde. Philippine Bausch ist Tänzerin, Choreografin und Ballettdirektorin des gleichnamigen Tanztheaters in Wuppertal und gilt als die bedeutendste Vertreterin des New Dance in Deutschland. Sie entwickelte Choreografien zwischen Tanz, Gesang und Sprechtheater. Ihre Stücke sind Collagen, poetische Bilderfolgen an der Grenze zwischen Realität und Traum. Bei ihren Bühnen verwendet sie oft natürliche Materialien, wie Wasser, Erde, Zweige oder trockene Blätter um das Nach-ausen-Bringen des Inneren Zustandes zu unterstreichen. In vielen Stücken ist Wasser ein Leitmotiv.

## 6 Resümee

Meine Befunde bleiben in Hinblick auf den immensen Umfang von Traumsequenzen im Film und der Charakteristik des Gebietes skizzenhaft. Es scheint an dem Thema Traum zu liegen, dass es recht schwer ist, Gesetzmäßigkeiten zu finden, denn selbst die Interpretationen scheinen die Verschwommenheit von Träumen anzunehmen. Dank meiner Studie sind jedoch einige stilistische Formen zu erkennen.

## Historischer Abriss

Seit Beginn der Kinematografie reizte es Filmemacher, Träume mit den Möglichkeiten der Filmkunst experimentell darzustellen. Im deutschen Film-Expressionismus und dem surrealistischen Avantgardefilm traten Traumsequenzen verdichtet in Erscheinung. Im künstlerischen Kino der Nachkriegszeit gibt es eine Tendenz zu einem sozialpolitisch motivierten Realismus, der sich vom Magischen abwendet. In den fünfziger Jahren waren die Bemühungen groß, störende Wirklichkeiten auszublenden und ein friedliches Abbild der Gesellschaft zu geben. Die Autorenfilmer der sechziger Jahre sprengten den engen Realismusbegriff und erzählten vermehrt in subjektiv gefassten, irrealen Sequenzen. In dieser Zeit gewannen die Vorstellungen der Protagonisten genauso viel Aufmerksamkeit, wie deren reale Verhältnisse. Die gesamte filmische Komposition und Erzählweise gewann traumähnliche Züge. In den achtziger Jahren mündete die Rebellion der sechziger Jahre mit seinem Traum der freien Gesellschaft in ein Wertevakuum von Verunsicherung, Zukunftsangst und restaurativen Tendenzen, was scheinbar das Interesse am Traumhaften zügelte. Zum Ende des Jahrhunderts scheint hingegen die Thematik Traum im Film wieder gehäuft vorzukommen.

## Funktion

Der Traum kann weissagende, prophetische, introspektive, initiatorische, visionäre, telepathische oder kathartische Bedeutung haben. In der filmischen Umsetzung des inneren Zustandes sind die Träume motiviert, sie sind aus dem inneren Antrieb der Figuren abgeleitet. Sie legen Rechenschaft ab über verdeckte Handlungsabsichten, die eventuell nicht aus dem realen Handeln ersichtlich sind. Die Darstellung von Traumbildern bietet die Möglichkeit, den Träumer psychologisch zu charakterisieren, wie wir es auch in unserem Film *Deutschland. Deine Lieder* beabsichtigten. Oft haben die Träume einen Anspruch, enträtelt zu werden, da sie auch mit dramaturgischen Absichten erzählt wurden.

## Das Subjektive

Traumdarstellungen sind in ihrer Charakteristik subjektiv, sie leiten sich aus der Psychologie der Filmfiguren ab und zeigen oft verdrängtes oder verbotenes Leben, das für den Protagonisten aber von Bedeutung ist. Die Quelle der Traumbilder, sowie der Zweck der Träume kann jedoch auch anders geartet sein und ist nicht immer im Subjekt zu suchen. So haben Filmfiguren manchmal Visionen, die sie aus Unkenntnis eigentlich gar nicht haben könnten. Auch greifen die inneren Imaginationen auf Tradi-

tionen und Konventionen der Traumdarstellung zurück. So können Filmträume nicht rein individuell sein. Des Weiteren sind verschiedene Träume an einen Stoff oder an ein Sujet gekoppelt und stehen so in direktem Zusammenhang zu einem Genre.

## Frequenz

In den meisten Filmen, die ich unter diesem Kriterium untersucht habe, bildet die reale Welt den Hauptteil und die Träume eine zeitlich untergeordnete Rolle. Oft, beispielsweise in *Achteinhalf*, verdichten sich die Traumsequenzen zum Ende des Films. In *Der Zauberer von Oz* hingegen füllt die Traumsequenz fast den ganzen Film und die Realität bildet nur den Rahmen für eine märchenhafte Erzählung. In *Der Spiegel* ist das Auftreten der Traumsequenzen gleichmäßig über den Verlauf des Films verteilt. Ähnlich verhält es sich in *Deutschland. Deine Lieder*, indem sich die Sequenzen am Rhythmus der Episoden orientieren.

## Impuls

Schon in Méliès *Reise zum Mond* und bei den meisten anderen Filmen, wird der Traum klassisch durch den Schlaf der Protagonisten veranlasst, sei es durch Müdigkeit, Bewusstlosigkeit oder einen Alkoholrausch. In speziellen Fällen erfolgt der Impuls durch eine konzentrierte Erinnerung, wie in *Spellbound* oder durch eine Unfähigkeit, die Realität klar wahrzunehmen, wie in *Science of Sleep*. Nicht selten wird der Traum durch ein traumatisches Erlebnis eingeleitet. In *Achteinhalf* ist es das scheiternde Interview, in *Der Spiegel* die Schlachtung des Hahns oder in *Dancer in the dark* die Gewalt der Mordhandlung. Auch in *Deutschland. Deine Lieder* beginnen die Figuren im Moment der tiefsten Krise zu singen, ausgelöst durch Überforderung, Erniedrigung oder emotionale Verletzung. Das Eskapistische ist sehr nah an dem psychologischen Phänomen der Flucht in einen Schockzustand oder eine erträumte Parallelwelt nach extremen Belastungsmomenten.

## Übergang

Fast immer wird vor Beginn der Traumpassage der Protagonist gezeigt, dem der Traum zuzuordnen ist. Gern wird mit einer Kamerafahrt an das Gesicht des Protagonisten ein Eindringen in seine Vorstellungswelt suggeriert, ein gutes Beispiel dafür ist *Spellbound*. Zu Beginn der Filmgeschichte nutzte man oft die Doppelbelichtung, um das Innere des Protagonisten mit dem Äußeren zu verbinden (*Der letzte Mann*). In *Der Zauberer von Oz* gibt es eine eigenständige Szene eines Wirbelsturms, die aus-

schließlich den Übergang von Kansas in die Märchenwelt hinter dem Regenbogen erzählt. In einigen Filmen treten Traumsequenzen ohne erkennbaren Übergang oder Markierung in das reale Geschehen ein (*Achteinhalb*). In *Deutschland. Deine Lieder* wird unerwartet ohne einleitende filmische Mittel in die Träume geschnitten.

#### Kamera

Die Möglichkeiten der Kamera eignen sich besonders, um optische Verfremdung der traumhaften Wahrnehmung zu simulieren. Beispielsweise die Mechanismen der Überbelichtung (*Wilde Erdbeeren*), Doppelbelichtung, des Weichzeichners (*Der letzte Mann*), Überblendung (*Der Würgeengel*), die Verwendung verschiedener Filter oder Brennweiten, die Unschärfen hervorrufen oder eine Veränderung des Lichts. Ein sehr eindrucksvolles Mittel, um die filmische Behauptung von Realität aufzubrechen ist der direkte Blick der Schauspieler in die Kamera (*Der Spiegel, Deutschland. Deine Lieder*).

#### Schnitt und Zeit

Traum und Film distanzieren sich von kausaler und temporaler Logik, physischern Begrenzungen und narrativen Gesetzmäßigkeit. Durch die Sprengung von Raum und Zeit sind sie sich in ihrer Wahrnehmung sehr ähnlich. Die Handlung ist oft unvorhersehbar und sprunghaft, was mit einer abrupten Montage, scheinbar zufälligen Reihungen, Diskontinuität, Fraktionierungen und Konfusion korrespondiert. Für die Unterstreichung der veränderten Zeitwahrnehmung wird gern mit formalen Techniken wie Zeitlupe (*Der Spiegel*) und Zeitraffer (*Science of Sleep*) experimentiert. Träume sind in ihrem Zeitbezug manchmal zur Umgebungszeit versetzt. Erinnerungen sind retrospektiv, also gegenüber dem Rahmengeschehen vorzeitig und werden in Rückblenden erzählt. Visionen hingegen sind prospektiv, der Handlung gegenüber nachzeitig und werden in Vorrausblenden erzählt.

#### Akustik

Zu beobachten ist auch eine experimentelle Handhabung von Dialog und Sprachniveau. Auf vielen Ebenen gibt es Unklarheiten, die Sprache ist oft verfremdet oder unverständlich und verwendet geheimnisvolle Zeichen. Viele Traumpassagen werden mit einer Melodie begleitet (*Der Spiegel*) oder sogar mit gesungenen Liedern in Musi- calsequenzen (*Dancer in the dark, Deutschland. Deine Lieder*).

#### Raum

Es existiert eine Affinität zwischen Traum und Phantastik. Im Traum oder in der Vision dürfen die Dinge anders aussehen, da sie nicht äußere Gegenstände, sondern innere Zustände darstellen. Traumdarstellungen heben sich oft mittels surrealer Elemente von der sie umrahmenden filmischen Realität ab und sind in ihrer Ästhetik oft phantastisch. Es passieren Metamorphosen und physikalisch Unmögliches. In Traumsequenzen wird mit assoziativer Filmsprache experimentiert, welche besonders das Unterbewusstsein anspricht.

Typisch ist auch eine architektonische Verfremdung. Räume sind expressiv verzerrt, märchenhaft verändert oder surreal-theatralisch inszeniert. In den Räumen reflektieren sich Stile verschiedener Kunstepochen oder individueller, künstlerischer Standpunkte. Objekte und Räume sind oft extrem in ihrer Dimension ins Riesige vergrößert oder ins Kleine geschrumpft (*Science of Sleep, Deutschland. Deine Lieder*). Traumdarstellungen sprechen oft in archetypischen Symbolen, so kommen wiederkehrend typische Traumbilder vor, wie maskierte Gesichter (*Spellbound, Wilde Erdbeeren*), zeigerlose Uhren (*Wilde Erdbeeren*) oder ein leeres Kartenblatt (*Spellbound*).

Interessant ist, dass das Spiegelprinzip ein dominierendes und häufiges Gestaltungsprinzip auf konkreter wie auf abstrakter Ebene ist. Der Charakter und die Psyche spiegeln sich in den Träumen. In *Der Spiegel* spiegeln sich der Regisseur in der Geschichte und das Individuum in der Gesellschaft. In vielen Szenen wird mit Spiegeln gearbeitet. In *Achteinhalb* spiegelt sich die Frau seiner Vorstellung auf dem Tisch und Fellini spiegelt sich in der Rolle des Regisseurs im Film. In *Deutschland. Deine Lieder* ist die Spiegelung ein Grundprinzip der Raumaufteilung.

## 7 Nachwort

Nach der theoretischen Auseinandersetzung mit dem Thema kristallisiert sich wieder die Frage nach der Prämisse der Traumdarstellungen heraus. Es gibt meiner Ansicht nach zwei Schwerpunkte, die man sich als Szenenbildner bei der Gestaltung von Träumen setzen kann. Zum einen, Träume so nah wie möglich an der menschlichen Traumwahrnehmung wiederzugeben. Und zum anderen sind Traumsequenzen eine außerordentliche Möglichkeit, seinen künstlerischen Standpunkt zu beziehen, wobei das eine das andere nicht ausschließen muss.

Bei der erstgenannten Prämisse stellt sich die Frage, welcher der von mir untersuchten Traumsequenzen der Wahrnehmung „echter“ Träume am nächsten kommt. Das Verschwommene in *Der letzte Mann?* Das Surreale in *Spellbound?* Das Reale in *Achteinhalb?* Die Archetypen in *Wilde Erdbeeren?* Es ist offensichtlich schwer ist, das Phänomen Traum, bei aller Ähnlichkeit von Traum und Film, zu visualisieren. Interessant ist auch der Aspekt, wie die Träume der Menschen durch das Medium Film beeinflusst werden. Denn Träume verarbeiten Gesehenes und lassen sich davon inspirieren.

Viele Filme haben nicht die Prämisse, „realen“ Träumen so nah wie möglich zu kommen, sondern folgen einem ästhetisch orientierten Ansatz und beziehen einen künstlerischen Standpunkt, im besonderen *Science of Sleep*. In diesen Sequenzen bietet das Medium Film den Freiraum für schöpferischen Ausdruck.

Diese Vorliebe zeigt sich auch in meiner Arbeitsweise, die ich am ehesten mit dem Standpunkt von *Science of Sleep* vergleichen würde. Die reizvollste Herausforderung für die Szenenbild in meinen Diplomfilm war, den Wunschträumen der Figuren einen Raum zu geben und einen künstlerischen Standpunkt zu beziehen. Träume bieten dem Künstler einen unermesslich großen Spielraum und sind Quelle der Inspiration.

## 8 Anhang

### Anmerkungen

- 1 Andrej Tarkowskij, *Martyrolog*. Tagebücher 1970-1986, Frankfurt/Main, Limes Verlag 1989, S. 112
- 2 [www.drogen-forum.com](http://www.drogen-forum.com)
- 3 Hans J. Wulff, *Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur*, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998, S. 54
- 4 Tom Gunning, *The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avantgarde*, 1996
- 5 George Méliès: *Importance du scénario*, In: Georges Sadoul: *Georges Méliès*. Paris 1961
- 6 George Albert Smith (1864-1959) war ein Erfinder, Bühnenhypnotiseur, Astronom und Lecturer der Laterna Magica (Kommentator der frühen Bildprojektion - Vorführungen). Er erwarb den Prototyp einer Filmkamera und kreierte zahlreiche, historische Einminuter. Smith wird die Erfindung der Nahaufnahme und der ersten Verwendung der Doppelbelichtung zugeschrieben. 1906 entwickelte er Cinamacolor, eines der ersten Verfahren um Farbe in Filme zu bringen.
- 7 Hans- J. Wulff, *Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur*, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998, S. 53
- 8 Geoff Andrews, *1001 Filme die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist*, Edition Olms Zürich 2006 S. 341
- 9 Thomas Koebner, *Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur*, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998, S. 77
- 10 ebd. S. 83
- 11 ebd. S. 86
- 12 Stefan Gross, *Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur*, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998, S. 128
- 13 Luis Buñuel in: Volker Roloff, *Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur*, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998, S. 154
- 14 Federico Fellini , *8 ½*, Diogenes, Zürich 1974, S. 157
- 15 Irmela Schneider, *Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur*, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998, S. 43
- 16 Thomas Koebner, *Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur*, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998, S. 91
- 17 Peter Wuss, *Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur*, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998, S. 97
- 18 Klaus Kreimeier, *Kommentierte Filmografie. Andrej Tarkowskij*, Hanser München/Wien 1987, S. 127
- 19 Selma (Björk) in *Dancer in the dark*
- 20 [www.dancerinthedark-film.de](http://www.dancerinthedark-film.de)

- 21 Michel Gondry im Interview auf [www.science-of-sleep.de](http://www.science-of-sleep.de)  
 22 ebd.  
 23 PK sind die Initialen von Philip Kwame  
 24 Philip Kwame Apagya, Symposium, Mining Cultural Diversity, im Rahmen der Ausstellung Flash Afrique, Kunsthalle Wien 2001  
 25 Philip Kwame Apagya auf [www.dradio.de/download/14035/](http://www.dradio.de/download/14035/)  
 26 Gaius Plinius Secundus, kurz Plinius der Ältere genannt (23 n. Chr. – 79 n. Chr.) war ein römischer Gelehrter. Er schrieb die naturwissenschaftliche Enzyklopädie „Naturalis historia“, in der er das naturkundliche Wissen seiner Zeit zusammenfasste.  
 27 Stefano Zuffi (Hrsg.), Die Natur und ihre Symbole, Bildlexikon der Kunst Bd. 7, Parthas Verlag, Berlin 2005, S. 204  
 28 Sfumato (ital. verraucht, in Rauch verwandelt) ist das Phänomen des Verblauen und Verblauen der Farben in weiter Ferne. Leonardo da Vinci entwickelte die Maltechnik, Landschaften in weiter Ferne in blauen, weichen Nebel zu hüllen.  
 29 Eva Heller, Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, Kreative Farbgestaltung, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg 1989, S. 23- 47  
 30 Max Ernst, [de.wikipedia.org/wiki/Collage](http://de.wikipedia.org/wiki/Collage)  
 31 Tracey Moffat, geboren 1960 in Brisbane, ist als Fotografin und Filmemacherin in Sydney tätig. Sie bezieht die Inspirationen für ihre Bildszenerien aus mystischen Erzählungen und dem amerikanischen Trash-TV.  
 32 Horst Vollmer, Unbeirrbar erzählt sie Menschengeschichten, Berliner Zeitung, Feuilleton , 09.10.1998, S. 10
- Richter, Horst, Geschichte der Malerei im 20. Jahrhundert. Stile und Künstler, DuMont Reiseverlag, Ostfildern 1992  
 Sadoul, Georges, Georges Méliès. Importance du scénario, Paris 1961  
 Sartre, Jean Paul, Freud. Das Drehbuch, Reinbek bei Hamburg 1995  
 Schmidt, Jochen, Pina Bausch geht baden, Die Welt, 13.05.2006  
 Schneider, Steven Jay (Hrsg.), 1001 Filme die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist, Edition Olms Zürich 2006  
 Suchy, Melany, Der Tanz ist aufgegangen, Die Zeit, Feuilleton, 18.05.2006  
 Tarkowskij, Andrej, Martyrolog. Tagebücher 1970-1986, Limes Verlag, Frankfurt am Main 1989  
 Vollmer, Horst, Unbeirrbar erzählt sie Menschengeschichten, Berliner Zeitung, Feuilleton 09.10.1998, S. 10  
 Weber, Lilo, Mondsüchtig. Pina Bauschs Vollmond in Wuppertal, Neue Zürcher Zeitung, Feuilleton, 16.05.2006  
 Zuffi, Stefano (Hrsg.), Die Natur und ihre Symbole, Bildlexikon der Kunst Bd. 7, Parthas Verlag, Berlin 2005  
 Zuffi, Stefano (Hrsg.), Symbole und Allegorien, Bildlexikon der Kunst Bd. 3, Parthas Verlag, Berlin 2003

## Quellen

### Literatur

Apagya, Philip Kwame, Snap me one! Studiofotografien in Afrika, Ausstellungskatalog, Prestel-Verlag, München 1998

Dieterle, Bernhard (Hrsg.), Träumungen: Traumerzählung in Film und Literatur, Bd. 9, Gardez! Verlag, St. Augustin 1998

Fellini, Federico, 8 ½, Diogenes, Zürich 1974

Gunning, Tom, The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avantgarde, in: Thomas Elsaesser, Adam Barker (Hrsg.), Early Cinema. Space, Frame, Narrative. London 1990, Erstmals veröffentlicht wurde er in Wide Angle, Athens/ Ohio 1986, Übersetzung: Werner Richter, in Meteor, Nr. 4, 1996

Heller, Eva, Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, Kreative Farbgestaltung, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg 1989

Kötz, Michael, Der Traum, die Sehnsucht und das Kino. Film und Wirklichkeit des Imaginären, Syndikat, Frankfurt am Main 1986

Kreimeier, Klaus, Kommentierte Filmografie. Andrej Tarkowskij, Hanser, München/Wien 1987

Kremski, Peter, Lars von Trier im Interview, Filmbulletin, Heft 3, Winterthur 1991

Monaco, James, Film verstehen. Kunst. Technik. Sprache. Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2000

Morin, Edgar, Der Mensch und das Kino, Stuttgart 1958

Neumann, Dietrich (Hrsg.), Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner, Prestel Verlag, München/New York 1996

### Filme

Achteinhalb (Otto e mezzo), Federico Fellini, I/F 1963  
 Bonnie and Clyde, Arthur Penn, USA 1967  
 Dancer in the dark, Lars von Trier, DK/D/F/FIN/IS/N/NL/S/UK/USA 2000  
 Hundstage, Ulrich Seidl, A 2001  
 Kill Bill: Vol. 2, Quentin Tarantino, USA 2004  
 Der letzte Mann, Friedrich Wilhelm Murnau, D 1924  
 Let me dream again, George Albert Smith, UK 1900  
 Die Reise zum Mond (Le Voyage dans la Lune), Georges Méliès, F 1902  
 Spellbound. Ich kämpfe um dich (Spellbound), Alfred Hitchcock, USA 1945  
 Der Spiegel (Zerkalo) Andrej Arsenjewitsch Tarkowskij, UdSSR 1975  
 Science of Sleep (La Science des rêves), Michel Gondry, F 2006  
 Tatis herrliche Zeiten (Playtime), Jaques Tati, F 1967  
 Wilde Erdbeeren (Smultronstället), Ernst Ingmar Bergman, S 1957  
 Der Würgeengel (El ángel exterminador), Luis Buñuel, E/MX, 1962  
 Der Zauberer von Oz (The Wizard of Oz), Victor Fleming, USA 1939

### Internet

[www.dancerinthedark-film.de](http://www.dancerinthedark-film.de)  
[www.dradio.de](http://www.dradio.de)  
[www.imdb.de](http://www.imdb.de)  
[www.iwalewa.uni-bayreuth.de](http://www.iwalewa.uni-bayreuth.de)  
[www.realfictionfilme.de](http://www.realfictionfilme.de)  
[www.schnitt.de](http://www.schnitt.de)  
[www.science-of-sleep.de](http://www.science-of-sleep.de)  
[www.vidc.org](http://www.vidc.org)  
[www.youtube.com](http://www.youtube.com)  
[www.zeit.de](http://www.zeit.de)  
[de.wikipedia.org](http://de.wikipedia.org)

## Abbildungen

(Nummer entspricht der Seitenzahl)

- 12 Die Reise zum Mond (Le Voyage dans la Lune), Georges Méliès, F 1902
- 13 ebd.
- 15 Der letzte Mann, Friedrich Wilhelm Murnau, D 1924
- 16 Der Zauberer von Oz (The Wizard of Oz), Victor Fleming, USA 1939
- 17 ebd.
- 18 Spellbound. Ich kämpfe um dich (Spellbound), Alfred Hitchcock, USA 1945
- 19 ebd.
- 20 Wilde Erdbeeren (Smultronstället), Ernst Ingmar Bergman, S 1957
- 21 ebd.
- 23 Der Würgeengel (El ángel exterminador), Luis Buñuel, E/MX, 1962
- 24 ebd.
- 26 Achteinhalb (Otto e mezzo), Federico Fellini, I/F 196327
- 28 Der Spiegel (Zerkalo) Andrej Arsenjewitsch Tarkowskij, UdSSR 1975
- 29 ebd.
- 30 Dancer in the dark, Lars von Trier, DK/D/F/FIN/IS/N/NL/S/UK/USA 2000
- 31 ebd.
- 33 Science of Sleep (La Science des rêves), Michel Gondry, F 2006
- 35 ebd.
- 36 Philip Kwame Apagya, The pilot, Shama/Ghana 2000
- 38 (links) Philip Kwame Apagya, Auntie Monica in the Bathroom, Shama/Ghana 2000
- 38 (rechts) Philip Kwame Apagya, Francis in Manhatten, Shama/Ghana 1996
- 39 (links) Philip Kwame Apagya, For You, Shama/Ghana 1996
- 39 (rechts) Philip Kwame Apagya, Booming Internet, Shama/Ghana 2000
- 50 Richard Billingham, Untitled, 1997, Courtesy Antony Reynolds Gallery, London
- 61 Tatis herrliche Zeiten (Playtime), Jaques Tati, F 1967
- 73 Jan van Eyk, Giovanni Arnolfini und seine Frau Giovanna Cenami, 1434, National Gallery London
- 79 Filmplakat, Bonnie and Clyde, Arthur Penn, USA 1967
- 85 Bonnie and Clyde, Arthur Penn, USA 1967
- 92 (oben) David Streets, Asia, National Assembly Dhaka, Bangladesh 2001
- 92 (unten) Hundstage, Ulrich Seidl, A 2001
- 96 Bart Pogoda, Thailand 2002
- 104 Tracey Moffat, something more, Sydney 1989
- 105 ebd.
- 106 Pina Bausch, Arien, Uraufführung in Wuppertal 1979

## Danksagung

Mein Dank gilt besonders meinen Mentoren Prof. Zakiah Omar und Prof. Christian Bussmann, die mir in inspirierenden Gesprächen hilfreiche Kritik und wertvolle Hinweise gaben. Christian Mahler danke ich für die geduldige Unterstützung im Bereich digitaler Medien. Ein liebes Dankeschön an Julia Schöpe, Martina Schöpe, Celia Gastaldi und Anna Weil für die vielen Vorschläge. Ebenfalls möchte ich mich bei Tobias Ebbrecht und Prof. Peter Wuss für die hilfreichen Filmtipps bedanken. Ohne die riesige Hilfe von Freunden und Kollegen wäre das Szenenbild für *Deutschland. Deine Lieder* so nie realisierbar gewesen. Deshalb möchte ich mich ganz besonders bei meinem Art Department bedanken: Allen voran Martin Katic für die zuverlässige Unterstützung als Szenenbildassistent, Mirjam Blümlein für ihre fabelhafte und hingabevolle Leistung als Außenrequisite sowie Heinrich Heidelmann und Christoph Sieber für den erstklassigen Studiobau. Für die nervenstarke Innenrequisite danke ich Nils Wenk. Dank auch an die hervorragende Leistung der Bühnenmalerinnen Johanna Wimmer, Daniela Petrozzi und Valerie Schlee und an die Grafikerinnen Elisa Purfürst, Astrid Hoffling und Mandy Buchholz. Einen besonderen Dank auch an Claudia Penndorf für die vertrauensvolle Leihgabe ihres Autos für den Produktionszeitraum. Vielen Dank an den Regisseur Daniel Lang für die wunderbare Zusammenarbeit. Ein riesiges Dankeschön an meine Familie und meine Freunde für alles!

## Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angeführten Quellen und Hilfsmittel verfasst habe. Die aus den Quellen wörtlich oder inhaltlich übernommenen Gedanken sind als solche gekennzeichnet.

Maria Schöpe

Berlin, 19. März 2007

## Impressum

Diplomarbeit von

Maria Schöpe  
Boxhagener Straße 75  
10245 Berlin

m.schoepe@gmx.net  
[www.maria-schoepe.com](http://www.maria-schoepe.com)

+49 (0)163 876 55 50  
+49 (0) 30 29 77 18 06

Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf Potsdam Babelsberg  
Studiengang Szenenbild

Matrikelnummer 4032

März 2007

Der Arbeit liegt eine DVD bei, in der der Film *Deutschland. Deine Lieder*, die besprochenen Filmsequenzen sowie die Theoriearbeit im ROM-Part enthalten sind.