

Visualisierung von Sucht in Spielfilmen

Bachelorarbeit
Fachbereich Medienproduktion
Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe

vorgelegt von

Luca Backhaus

Matrikelnummer: 15373038

SoSe 2022

Erstprüfer:

Prof.Dipl.-Reg. Sebastian Grobler

Zweitprüfer:

Stephan Schuh

Lizenz:

CC-BY 4.0

Date: 29.08.2022

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung

1.1 Einleitung und Motivation.....	1
1.2 Zielsetzung und Vorgehensweise.....	1

2 Theoretische Grundlagen

2.1 Definition „Sucht“.....	2
2.2 Arten und Ausprägungen von Süchten	2
2.3 Ursprung von Sucht - Ansätze einer psychologischen Erklärung.....	2

3 Darstellung von Sucht in Filmen

3.1 Filmische Werke zum Thema „Sucht“.....	3
3.1.1 Requiem for a Dream.....	3-4
3.1.2 Trainspotting.....	4
3.1.3 Shame.....	5

4 Gestalterische Elemente in Filmen über Sucht

4.1 Techniken der Bildgestaltung

4.1.1 Werkzeuge der visuellen Darstellung.....	6
4.1.2 Bildkomposition.....	6
4.1.3 Extreme Close-ups (ECU).....	7
4.1.4 Brennweiten / Focal Lengths.....	7-8
4.1.5 Dutch Angle.....	9-10
4.1.6 SnorriCam.....	10

4.2 Pre- und Postproduktion

4.2.1 Schnitt / Manipulation von Zeit.....	11
4.2.1.1 Timelapse.....	11
4.2.1.2 Jumpcut.....	11-12
4.2.1.3 Hip-Hop Montage.....	12-13
4.2.2 Farben	14-15
4.2.3 Visual Effects (VFX) und Special Effects (SFX)	15-16

5 Praktische Umsetzung des Kurzfilms

5.1 Motivation und Zielsetzung.....	17
5.2 Idee.....	17
5.3 Treatment.....	18-22
5.4 Techniken des Kurzfilms und Gegenüberstellung zum theoretischen Teil.....	22
5.4.1 Cinematography.....	23
5.4.2 Montagetechnik und Manipulation von Zeit.....	23
5.4.3 Einsatz von Licht und Farbe.....	23

6 Evaluation.....	24-25
-------------------	-------

Anhang

Literaturverzeichnis.....	26-27
Abbildungsverzeichnis	27
Eidesstattliche Erklärung	28

1 Einleitung

1.1 Einleitung und Motivation

„Sucht ist Sehnsucht, alte Trauer zu heilen.“ - Peter Horton

Sucht und Abhängigkeit sind ständige Begleiter unserer Gesellschaft, dementsprechend finden Sie auch regelmäßig ihren Platz in künstlerischen und popkulturellen Werken. Hinter jeder Sucht, steckt auch die unerfüllte Sehnsucht eines Menschen. Sie führt dazu, dass Betroffene zunächst zu einer vermeintlichen Erfüllung ihrer Sehnsucht gelangen, doch der Rausch führt immer nur zu einer kurzen Befriedigung, für die sie in der Regel einen hohen Preis zahlen müssen. In diesem Thema steckt also ein breites Spektrum von Gefühlen und Konflikten, welches eine interessante Grundlage für eine künstlerische Verarbeitung darstellt.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Thema „*Visualisierung von Sucht in Spielfilmen*“ und durch welche Sehnsüchte die verschiedenen Abhängigkeiten des Menschen und der Protagonisten begründet sind. Mich interessiert dabei besonders, mit welchen gestalterischen Mitteln das Thema Sucht im Film dargestellt wird, welche verschiedenen Darstellungen unterschiedlicher Süchte es gibt. In meiner praktischen Arbeit werde ich einen Kurzfilm zum Thema Spielsucht realisieren. Die Herausforderung ist es, einen eigenen Ansatz zur Darstellung von Sucht zu finden.

1.2 Zielsetzung und Vorgehensweise

Im Theorieteil meiner Arbeit, möchte ich mich mit der Visualisierung und Ästhetik von Sucht in filmischen Werken beschäftigen. Zunächst werde ich einige theoretische Grundlagen zum Thema Sucht beleuchten. Hierbei werde ich mich mit der Definition, dem Ursprung, exemplarisch einigen Arten und Ausprägungen dieser Problematik auseinandersetzen und Ansätze einer psychologischen Erklärung darlegen. Das darauffolgende Kapitel beschäftigt sich mit der Darstellung von Sucht in verschiedenen Spielfilmen. Ich werde mich dabei exemplarisch auf drei Spielfilme beziehen und ihre Herangehensweisen erläutern und vergleichen.

In Kapitel 4 werde ich die einzelnen stilistischen Techniken einiger Werke darlegen. Dabei beziehe ich mich zum Einen auf die Möglichkeiten, die bereits bei den Dreharbeiten entstehen und in einem zweiten Schritt den Techniken, die in der Postproduktion umgesetzt werden.

Kapitel 5 wird sich mit meinem eigenen Kurzfilm beschäftigen. Hierbei werde ich den Verlauf des Projektes dokumentieren und die eingesetzten Techniken zur Darstellung von Sucht aufzeigen.

Abschließend wird ein Fazit gezogen und die Ergebnisse dieser Arbeit evaluiert.

2 Theoretische Grundlagen

2.1 Definition „Sucht“

Versucht man eine geeignete Definition von Sucht zu finden, bezieht man sich am besten auf die der Weltgesundheitsorganisation (WHO). Hier wurde Sucht im Jahre 1957 wie folgt definiert:

Sucht ist "ein Zustand periodischer oder chronischer Vergiftung, hervorgerufen durch den wiederholten Gebrauch einer natürlichen oder synthetischen Droge und gekennzeichnet durch 4 Kriterien:

- Ein unbezwingbares Verlangen zur Einnahme und Beschaffung des Mittels,
 - eine Tendenz zur Dosissteigerung (Toleranzerhöhung),
 - die psychische und meist auch physische Abhängigkeit von der Wirkung der Droge,
 - die Schädlichkeit für den einzelnen und/oder die Gesellschaft.“
- (Caritas, 2019).

2.2 Arten und Ausprägungen von Sucht

Bei dem Thema Sucht muss zwischen stoffgebundenen und stoffungebundenen Süchten unterschieden werden.

Zu den stoffgebundenen Süchten zählt Felix Tretter Nikotinsucht, Alkoholsucht, Medikamenten- und Drogensucht (2016, S.10). Auf der Seite der stoffungebundenen Süchte wird Arbeitssucht, Esssucht, Sexsucht, Kaufsucht, Glücksspielsucht und Internetsucht aufgeführt. Des Weiteren geht Tretter auf Folgeprobleme von Sucht ein und kategorisiert diese in körperlich, psychisch, familiär und finanziell.

2.3 Ursprung von Sucht - Ansätze einer psychologischen Erklärung

Den Beginn einer Abhängigkeit kennzeichnet zumeist die Erzeugung einer positiven Wirkung eines Suchtmittels. Oftmals wird die Ausgangssituation eines Menschen zumeist als unbefriedigend empfunden und durch Konsum des Suchtmittels für den Betroffenen vermeintlich verbessert. Die nach dem Rausch folgende Ernüchterung weckt den Wunsch nach einem erneuten Empfinden des Rausches. Schnell rückt diese immer mehr in den Lebensmittelpunkt des Betroffenen. Es stellt einen gefährlichen Teufelskreis dar, der letztendlich als Krankheit betrachtet wird.

Eine Suchterkrankung basiert auf einer Fehlsteuerung des Belohnungssystems im Gehirn. Suchtmittel aktivieren verschiedene Botenstoffe, die zum Beispiel Wohlbefinden oder Euphorie auslösen. Dadurch lernt das Gehirn relativ schnell, ein bestimmtes Suchtmittel als positiven Reiz wahrzunehmen. Fehlt dieser Reiz, empfindet es eine Art Belohnungsdefizit – mit der Folge, dass der unkontrollierte Wunsch nach dem Suchtmittel entsteht.

Sucht ist also keine Charakterschwäche, sondern eine Krankheit, die im Gehirn nachgewiesen werden kann.
(Hrsg. Berufsverbände für Psychiatrie, Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychotherapie, Psychosomatik, Nervenheilkunde und Neurologie aus Deutschland, *Was ist Sucht / eine Suchterkrankung?* Neurologen und Psychiater im Netz. <https://www.neurologen-und-psychiater-im-netz.org/psychiatrie-psychosomatik-psychotherapie/stoerungen-erkrankungen/suchterkrankung-stoffgebunden>, abgerufen am: 04.07.2022)

Schaut man auf die Motive süchtigen Verhaltens, so wird oftmals von zwei Richtungen gesprochen, die bei süchtigen Personen zum Teil gleichzeitig auftreten. So gibt es zum Einen laut Wolfgang Heckmann das Fluchtmotiv, bei dem davon ausgegangen wird, dass eine Sucht eine Art „Davonlaufen vor der Realität“ ist, ein Mittel sich selbst und die Umwelt nicht mehr so spüren zu müssen. Ein weiteres Motiv ist, das sogenannte Suchmotiv.

[...] - und das *Such-Motiv* (das immer noch zu oft vernachlässigt wird), d.h. die Hoffnung, im Zuge des süchtigen Verhaltens tiefe Sehnsüchte, die auf anderem Wege nicht erfüllbar erscheinen, zu stillen, ein Sich-nicht-zufrieden-Geben mit dem, was die Welt bietet.
(Heckmann, W., *Sucht*. <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/sucht/15070>, abgerufen am 04.07.2022)

Nach dieser Definition ist ein Süchtiger auch immer ein Suchender, jemand der eine unerfüllte Sehnsucht in sich trägt.

3 Darstellung von Sucht in Filmen

3.1 Filmische Werke zum Thema „Sucht“

Das Thema Sucht findet in vielen filmischen Werken seinen Platz. Egal ob stoffgebunden oder stoffungebunden, jede Art von Sucht wurde bereits filmisch verarbeitet. Eine chronologische Aufführung einzelner Werke und der Entwicklung dieser im Verlauf der Zeit, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Deshalb soll in diesem Kapitel nur exemplarisch auf einige Beispiele der filmischen Darstellung von Sucht eingegangen werden.

3.1.1 Requiem for a Dream

Der Film „Requiem for a Dream“ von Darren Aronofsky aus dem Jahr 2000, basierend auf dem Roman von Hubert Selby aus dem Jahr 1978, erzählt die Geschichte von vier Drogenabhängigen und ihrem damit verbundenen sozialen, gesundheitlichen und zerstörerischen Abstieg. Er befasst sich mit verschiedenen Arten von Sucht, sowohl stoffgebundenen als auch stoffungebundenen Süchten. Während der Protagonist Harry und seine Freunde Marion und Tyrone abhängig nach illegalen Substanzen wie Heroin, Speed, Haschisch und Kokain sind, ist Sara, die Mutter des Protagonisten, von legalen und

gesellschaftlich anerkannten Suchtmitteln wie Fernsehen, Kaffee, Essen und Diätpillen abhängig.

Die Handlungsstränge des Abwärtsstrudels der Charaktere verlaufen parallel und werden durch dieselben gestalterischen Mittel, visualisiert. Auf die gestalterischen Mittel werde ich im Detail im nächsten Kapitel eingehen.

Besonders an diesem Film ist, dass hier die illegalen Drogen und deren Konsequenzen gleichgesetzt werden mit den legalen Süchten nach Fernsehen, Essen und die daraus entstehende Sucht nach legalen Diätpillen. Der Fokus des Films bezieht sich also auf die Abhängigkeit der Protagonisten und wird durch diese Gleichsetzung weggelenkt von der Droge. Aronofsky macht deutlich, dass hinter den Abhängigkeiten der Charaktere, deren unerfüllte Sehnsüchte stecken. Protagonistin Sara ist nach dem Tod ihres Mannes und dem Auszug ihres Sohnes allein und fühlt sich einsam. Sie entwickelt eine Fernseh- und Esssucht. Als sie eines Tages einen Anruf bekommt und erfährt, dass sie in ihrer Lieblingsfernsehshow auftreten darf, bekommt ihr Leben plötzlich wieder einen Sinn. Sara möchte nun abnehmen, um für ihren Fernsehauftritt attraktiv zu sein. Die Süchte in Saras Leben sind also austauschbar. Hier werden verschiedene Suchtmittel verwendet, um das Loch in Saras Leben zu schließen. Sie sehnt sich also nach Anerkennung, Aufmerksamkeit und Zugehörigkeit.

Ein ähnlicher Verlauf ist auch bei ihrem Sohn Harry zu beobachten. Für ihn ist die Sucht nach illegalen Substanzen eine Ablenkung von der Leere in seinem Leben. Er ist arbeitslos und hat keine Perspektive in seinem Leben. Seine Beziehung zu Marion ist geprägt von einer großen Distanz.

Um diese Distanz zu überwinden und seine Liebesbeziehung nicht zu gefährden konsumiert Harry Heroin – schließlich scheint es während ihres gemeinsamen Rausches keine Probleme mehr zu geben. Auch kann er, während er sich in der durch Drogen gepushten Hochphase befindet, von einem besseren Leben und einem gemeinsamen Modeladen mit Marion träumen.
(Dominik Meise, 2012, S.9)

Aronofsky kommuniziert mit seinem Film „Requiem for a Dream“ durch seine abschreckende Wirkung, eine klare Haltung gegen Drogen bzw. jegliche Mittel um Löcher der Sehnsucht zu stopfen. Bereits der Titel des Films besagt, dass hier ein Traum beerdigt wird. Der Untergang der Protagonisten zeigt, dass Suchtmittel egal ob legal oder illegal niemals die Lösung von Problemen sein können, sondern lediglich zu weiteren Problemen führen.

3.1.2 Trainspotting

Der Film „Trainspotting“ von Danny Boyle erschien im Jahr 2000 und basiert auf dem gleichnamigen Roman von Irvine Welsh. Es geht in diesem Film um die Abhängigkeit von der Droge Heroin. Der Protagonist Mark und seine Freunde leben in Edinburgh und verbringen einen Großteil ihres Tages damit, Drogen zu konsumieren und zu beschaffen. Er träumt davon irgendwann von den Drogen loszukommen und clean zu werden. Als Trainspotting in den Kinos erschien, wurde dem Regisseur zunächst vorgeworfen, Drogenabhängigkeit zu glorifizieren.

„Der 1995 von Danny Boyle gedrehte Film, dem mittlerweile Kultstatus zukommt, erwies sich als riesiger Erfolg, wobei schon der deutsche Untertitel „Neue Helden“ auf eine gravierende Änderung gegenüber dem Roman verweist: Die Sucht erscheint im Film als halluzinatorisch-surreale

Erfahrung; ja sogar, wie von Teilen der Kritik bemängelt wurde, als fröhliche Freizeitbeschäftigung.“
(Johann N. Schmidt, 2011, S.386)

Dabei zeigt der Film vielmehr eine Milieustudie, die realistisch das Leben aus der Sicht von drogenabhängigen Jugendlichen in Edinburgh in den späten achtziger Jahren beleuchtet. Zwar wird der Rausch durch die gestalterischen Mittel in diesem Film teilweise glorifiziert dargestellt, allerdings werden auch die Schattenseiten der Sucht vielfach sichtbar. So stirbt das Baby einer abhängigen Freundin an Vernachlässigung, ein Freund stirbt an Toxoplasmose, nachdem er von seiner Freundin verlassen wurde und der Protagonist wird von seinen Eltern zu einem kalten Entzug gezwungen und leidet dabei an starken Halluzinationen. Die Verbindung innerhalb der Gruppe ist dominiert durch die Abhängigkeit und die damit verbundene ständige Beschaffung von Geld und Heroin, das Suchtmittel wird zum Lebensinhalt.

Ähnlich wie bei „Requiem for a Dream“ sind die Drogen für die jungen Leute ein Mittel des Eskapismus. Sie rebellieren gegen das gesellschaftlich vorgesehene Lebenskonzept und haben die Sehnsucht nach alternativen Lebensweisen. Der von ihnen gewählte Weg der Abhängigkeit kann letztendlich nicht zum Erfolg führen.

3.1.3 Shame

Shame ist ein Drama des britischen Regisseurs Steve McQueen aus dem Jahre 2011. Er thematisiert das Leben eines jungen sexsüchtigen New Yorker Geschäftsmannes. Der Bezug zur Sucht in diesem Film ist die Sexsucht.

Brandon ist Mitte 30 und lebt in New York. Er arbeitet in der Werbebranche und niemand ahnt von seiner Sexsucht. Sein komplettes Leben ist regiert von der Lust. So masturbiert er zum Beispiel mehrmals am Tag, konsumiert häufig Pornografie und hat viele sexuelle Begegnungen mit lockeren Bekanntschaften. Gleichzeitig hat Brandon eine starke Angst vor Intimität und meidet Beziehungen.

Sein Leben wird auf den Kopf gestellt, als seine jüngere Schwester ihn in New York besuchen kommt. Beide verbindet eine schwierige Vergangenheit. Sie konfrontiert ihn mit ihrer Einsamkeit und kommt seiner Sucht auf die Schliche. Nachdem sie Pornosammlung entsorgt hat, wirft Brandon seine Schwester aus der Wohnung und seine Sexsucht wird immer extremer. Nachdem er sie etwas später nach einem Suizidversuch auffindet, sinkt er schließlich völlig erschöpft zusammen.

Der Film Shame thematisiert Einsamkeit und die Sucht als Möglichkeit psychische Löcher zu stopfen. Auch in diesem Werk wird eine suchtkritische Haltung eingenommen. Viele Szenen zeigen die Kälte und Beziehungslosigkeit Brandons bei seinen sexuellen Handlungen und sein Unvermögen wirkliche Beziehungen zu leben.

4 Gestalterische Elemente in Filmen über Sucht

Im Folgenden werde ich auf zentrale Techniken eingehen, die Anwendung finden in Filmen über Sucht. Dies werde ich aufteilen in die Techniken zur Bildgestaltung, also Gestaltungstechniken, die während der Dreharbeiten umgesetzt werden und die Techniken, die in der Postproduktion angewendet werden. Zunächst werde ich immer kurz einen Überblick zu der angewendeten Technik geben und mich im Anschluss auf Filmbeispiele aus Kapitel 3 und weitere beziehen und diese im Kontext des jeweiligen Films oder der Szene erläutern.

4.1 Techniken der Bildgestaltung

4.1.1 Werkzeuge der visuellen Darstellung

Bei der Bildgestaltung gibt es ein breites Spektrum an Werkzeugen, die für die visuelle Darstellung genutzt werden können. Zentrale Elemente dieser sind beispielsweise Perspektiven, Komposition oder Bewegung. Da es in Filmen über Sucht häufig um eine hohe Bandbreite der Emotionen geht, liegt der Schwerpunkt in der Wahl der Kameraperspektive und Bildkomposition darin, diese Emotionen zu intensivieren und zu stützen.

Auch die Auswahl der Linse und Brennweite spielt dabei eine wichtige Rolle. Da einerseits das Verhältnis von Zuschauer zur Figur, aber auch das Verhältnis der Figuren untereinander, das Verhältnis von Nähe und Distanz durch die Brennweiten gekennzeichnet wird. Zudem beeinflusst die gewählte Brennweite auch maßgeblich die Komposition des Bildes, so kann beispielsweise durch besonders weitwinkelige Objektive ein surrealer Effekt hervorgerufen werden.

4.1.2 Bildkomposition

Die Bildkomposition ist eines der wichtigsten, wenn nicht sogar das wichtigste Werkzeug eines Cinematographen. Der Begriff umfasst die Anordnung von den Figuren und Objekten innerhalb ihrer Umgebung im Bild.

„Die moderne Bildkomposition im Film hat ihre Ursprünge in der gemalten Kunst. Einige der grundsätzlichen Regeln wurden bereits vor Jahrhunderten bei der Erstellung von Gemälden entdeckt und erfolgreich umgesetzt.“

(Filmproduktion Frankfurt Muthmedia (abgerufen am 20. Juli 2022), *Bildkomposition* <https://nur-muth.com/filmlexikon/bildkomposition/>)

Die Bildkomposition besitzt das Potential dem Zuschauer, Informationen über die Figuren, Stimmungen und Beziehungen zu vermitteln. Auch in Filmen über Sucht wird über dieses Werkzeug der Bildgestaltung kommuniziert.

In Steve McQueens Film „Shame“ findet sich eine Reihe von Bildern, die die Einsamkeit, Isolation und Abhängigkeit des Protagonisten Brandon kommunizieren. So gibt es beispielsweise eine Szene, in der Brandon Pornographie konsumiert. Er sitzt mit Rücken zu seinem Telefon, auf dem in diesem Moment seine Schwester versucht, ihn zu erreichen. Diese Komposition sagt aus, dass Brandons Sexualtrieb sein Leben dominiert und er, damit er seine Komfortzone nicht verlassen muss, familiären Beziehungen den Rücken zu kehrt.

4.1.3 Extreme Close-Ups

Der Extreme Close-Up (ECU) ist eine Einstellungsgröße, bei der mit einem Makro-Objektiv ein Detail extrem in den Fokus genommen wird. Anders als Medium Close-Up (MCU) sind in dieser Einstellung nahezu keine Details des Hintergrundes mehr sichtbar. Das wohl am häufigsten gezeigte Motiv für einen ECU ist das menschliche Auge.

An extreme close-up can have different effects, depending on how the director chooses to use it. The shot can serve to underscore a particular emotion, such as fear or desire, or create heightened feelings in the audience, making them feel sorrow, amusement, disgust, or suspense.

(Masterclass, (abgerufen am 23. Juli 2022). *How to use extreme Close-Ups: 4 extreme Close-Up Examples*. <https://www.masterclass.com/articles/extreme-close-up#how-to-use-extreme-closeup-shots>

In Filmen über Sucht findet man den ECU ebenfalls häufig, da sich diese Einstellung anbietet, um den Zuschauer ganz dicht an die psychische Verfassung und Wahrnehmungen der Figuren zu binden. Im Film „Requiem for a Dream“ ist die Nutzung des ECU besonders auffällig im Zusammenhang mit der „Hip Hop Montage“ auf die ich im nächsten Kapitel noch ausführlicher eingehen werde.

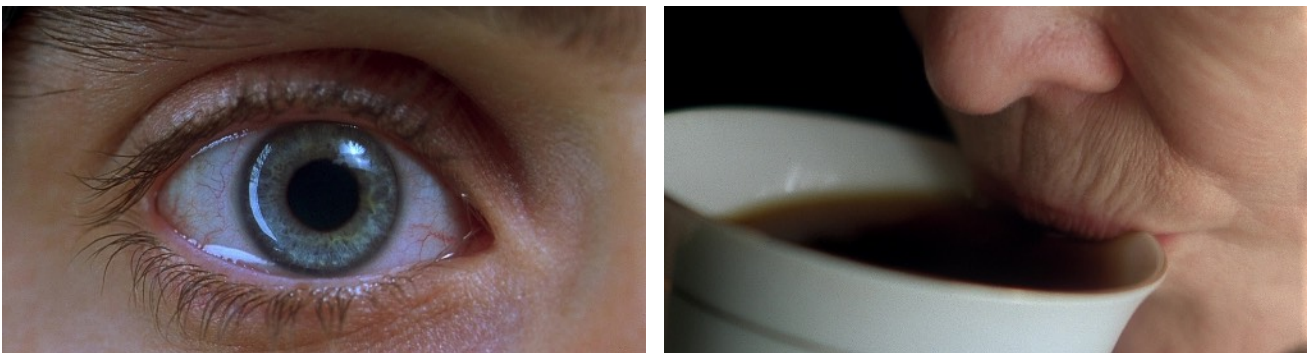


Abbildung 1. und 2. : Requiem for a Dream

4.1.4 Brennweiten / Focal lengths

Es gibt viele Entscheidungen die ein Cinematograph im Bezug auf die Bildgestaltung zu treffen hat, die Wahl der Brennweite spielt dabei ebenfalls eine wichtige Rolle.

Eine detaillierte technische Definition ist an dieser Stelle nicht relevant, dennoch möchte ich kurz einen Überblick geben, was der Begriff eigentlich bedeutet:

Bezeichnet in einem Objektiv den Abstand der Linse zur Filmebene in der Kamera in Millimeter. Aus dem Verhältnis von Brennweite (b) zur Bilddiagonalen (d) ergeben sich die Objektivbezeichnungen. Das Standardobjektiv ist definiert als $b=d$ (beim 35mm-Film entspricht dem ca. ein 50mm-Objektiv), bei b größer als d spricht man von Teleobjektiv, bei b kleiner als d von einem Weitwinkelobjektiv.

(Bender, T., (abgerufen am 02. August 2022) *Brennweite* <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/b:brennweite-96>)

Doch wie lassen sich Brennweiten im Bezug auf die Bildgestaltung in Filmen über Sucht wirkungsvoll einsetzen?

Im Film „Requiem for a Dream“ wird die gesamte Platte an Brennweiten zur Unterstützung des visuellen Storytellings eingesetzt.



Abbildung 3. und 4. : Requiem for a Dream

In diesen beiden Abbildungen sehen wir die Protagonistin Sara in Wohnzimmer an ihrem Lieblingsplatz einmal am Anfang des Films, als ihre Welt noch einigermaßen in Ordnung scheint und einmal in einer Szene, in der sie schon im Kreislauf der Sucht gefangen ist.

In diesen beiden Bildern wird bereits durch die Wahl des Objektivs ein großer Unterschied im emotionalen Zustand Saras deutlich. Während Links eine Brennweite im Medium gewählt wurde, die eher nah an der realen Wahrnehmung ist, wird Rechts in einer ähnlichen Einstellung ein Fisheye verwendet. Der Hintergrund und das Gesicht von Sara wirkt verzerrt, was einen surrealen Effekt erzeugt und ihre psychische Verfassung untermalt. Sara befindet sich bereits mitten in der Abwärtsspirale, durch ein Telefonat mit einer Krankenschwester wird deutlich, dass sie eine Toleranz gegen ihre Diätpillen entwickelt hat und aus diesem Grund die Dosis erhöht. Die visuelle Gestaltung beginnt an dieser Stelle alpträumlich zu wirken.

In der Szene darauf befindet sich Sara bei ihrem Arzt und berichtet von ihren Nebenwirkungen. Hier wird ebenfalls das Fisheye eingesetzt, um ihre mentale Verfassung zu unterstützen. Sara hat mittlerweile Wahnvorstellungen, sie hört Geräusche, halluziniert und niemand scheint ihre Situation ernst zu nehmen.

Nicht nur Fisheye und weitwinkelige Objektive werden eingesetzt, um den Zustand der Protagonisten zu visualisieren. So kommen auch Objektive mit längerer Brennweite besonders in den Montagen des Films zum Einsatz. Im Schlussteil des Films wird Sara dabei gezeigt, wie



sie auf einer Krankenliege durch das Krankenhaus geschoben wird. Parallel dazu werden Bilder geschnitten, die ihre Perspektive einnehmen. Mithilfe eines Teleobjektivs wird so Hektik erzeugt und ihr verwirrter Geisteszustand dargestellt.

Man sieht angeschnittene Gesichter von Ärzten und Lichter der Decke des Krankenhausflur. Ihre Wahrnehmung der Umgebung ist schemenhaft und verwackelt.

Abbildung 5. : Requiem for a Dream

4.1.5 Dutch Angle

Der Dutch Angle ist eine Perspektive bei der die Kamera auf der X-Achse gekippt wird, sodass das Bild eine schiefe Komposition mit schrägem Horizont zeigt. Horizontale Linien werden somit zu Diagonalen, was im Zuschauer die Wirkung erzeugt, dass etwas nicht stimmt. Diese Kameraperspektive wird häufig verwendet, um zu zeigen, dass die Figur desorientiert ist, sich in einem unsicheren psychischem Stadium und sich sozusagen in einer „Schieflage“ befindet. Der Zuschauer wird durch die Anwendung dieser Technik gezwungen, aus den normalen Sehgewohnheiten auszubrechen und kann bereits durch ein dezent schräges Bild einen Eindruck von Unbehagen erfahren.

„If the camera is even a little off, walls, doorways, telephone poles, will be immediately seen as out of plumb. There are instances, however, where we want the visual tension of this off-level condition to work for us to create anxiety, paranoia, subjugation, or mystery. The term for this is “Dutch tilt” or “Dutch angle.”“
(Blain Brown, 2016, S.32)

Diese Technik eignet sich daher besonders gut für Filme über Sucht, da die Figuren häufig ähnliche emotionale Wandlungen durchleben und der Rauschzustand an sich auch ein surreales Erlebnis ist. So werden beispielsweise im Film „Fear and Loathing in Las Vegas“ eine Reihe von Dutch Angle Shots eingesetzt, um die Rauschzustände des Protagonisten Raoul Duke zu zeigen.



Abbildung 6. und 7. : Fear and Loathing in Las Vegas

Danny Boyle, der Regisseur von Trainspotting ist bekannt dafür, diese Technik regelmäßig in seinen Filmen einzusetzen. In Trainspotting finden sich diverse Shots, in denen das Bild nur dezent gekippt ist und somit sehr subtil dem Zuschauer vermitteln, dass die Welt der Protagonisten durch ihren Drogenmissbrauch ins Wanken gerät. In Phasen des Films, in denen die Figuren sich in extremen Stresssituationen befinden, nutzt Boyle den Dutch Angle sehr deutlich, so dass die Bilder teilweise um mehr als 90 Grad gekippt sind.



Abbildung 8. und 9. : Trainspotting

(Vgl. Fandor: Danny "Dutch" Boyle, 2018, [YouTube] www.youtube.com/watch?v=x0y3OBD9RHI)

„Da der Dutch Angle ein eher künstlerisches Stilmittel ist wird er heutzutage nur noch selten von großen Filmproduktionen eingesetzt. Falls er eingesetzt wird, fällt es bei „unnötiger“ Nutzung direkt unter Kritik. Wie auch bei dem Marvelfilm „Thor“. Hier wurde der Dutch Angle als stilistisches Mittel eingesetzt und hat unter anderem am meisten Kritik für den Film geerntet.“

(Filmproduktion Frankfurt Muthmedia (abgerufen am 28. Juli 2022), *Bildkomposition*, <https://nur-muth.com/filmllexikon/dutch-angle/#:-:text=Da%20der%20Dutch%20Angel%20ein,bei%20dem%20Marvelfilm%20%E2%80%9EThor%E2%80%9C>)

Wie bei jedem anderen gestalterischen Stilmittel sollte also auch der Dutch Angle einer Motivation folgen und dem visuellen Storytelling dienen.

4.1.6 SnorriCam

Die SnorriCam wurde benannt nach den zwei isländischen Brüdern und Fotografen Einar und Eiður Snorri. Es handelt sich hierbei um eine Kameraeinstellung, bei der die Kamera den Schauspieler frontal filmt, sich selbst im Verhältnis zu ihm aber nicht bewegt. Man kann dies erreichen, indem man zum Beispiel das Kamera Rig um den Bauch des Schauspielers befestigt. Ein laufender Akteur bewegt sich in dieser Einstellung nicht, vielmehr scheint seine Umgebung in dieser Einstellung ihn zu umfließen. Dadurch wird Schwindel und Orientierungslosigkeit der Figur darstellt und dieses Gefühl wird auch im Betrachter hervorgerufen.

vgl. Julius von Harpen (2022, 13. März) *Snorricam*. Lexikon der Filmbegriffe. <https://filmllexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:snorricam-9096>

Anwendung findet diese Technik häufig in sehr dramatischen Szenen, in denen Figuren ihren emotionalen Tiefpunkt durchleben, so auch in „Requiem for a Dream“. Aronofsky verwendet die SnorriCam mehrfach. Da er verschiedene Handlungsstränge verfolgt, hat auch beinahe jede der zentralen Figuren eine Szene mit dieser Technik. So wird sie beispielsweise bei Marion eingesetzt, nachdem sie sich prostituiert hat, bei Sara als sie vor dem dämonischen Kühlschrank flieht und bei Tyrone als er vor der Polizei flieht.



Abbildung 10. und 11.: Requiem for a Dream und Making of SnorriCam Requiem for a Dream

4.2 Pre- und Postproduktion

4.2.1 Schnitt / Manipulation von Zeit

In Filmen über Sucht spielt die Manipulation von Zeit häufig eine wichtige Rolle. Sucht und Abhängigkeit hängt auch immer mit Routinen zusammen. Routinen des Alltags die zur Sucht führen können, Routen der Beschaffung, des Konsums, des Entzugs und des Rückfällig Werdens. Süchtige sind Gefangene innerhalb dieser Routinen. Um die Monotonie durch Wiederholung darzustellen und den Spannungsbogen trotzdem aufrecht zu erhalten, ist es wichtig die filmische Zeit zu manipulieren.

Im Folgenden werde ich auf verschiedene Techniken eingehen und ihre Wirkung näher erläutern.

4.2.1.1 Timelapse (Zeitraffer)

Der Timelapse ist ein Verfahren, bei dem Vorgänge stark beschleunigt wiedergegeben werden. Die herkömmliche Bildrate von Filmen liegt in der Regel bei 24, 25, oder 30 Bilder pro Sekunde. Bei einem Zeitraffer wird jedoch mit deutlich weniger Bildern pro Sekunde aufgenommen, die allerdings später wieder in normaler Bildrate abgespielt werden. Das aufgenommene Material wirkt so also beschleunigt.

Auch diese Technik findet häufig Anwendung in Filmen zum Thema Sucht. So wird zum Beispiel beim Film *Trainspotting* mit dem Zeitraffer gearbeitet. Der Protagonist Mark sitzt in einer Szene mit seinen Eltern am Tisch in einem Social Club und das Treiben um ihn herum wird im Zeitraffer dargestellt. Währenddessen hängt Mark seinen depressiven Gedanken nach, was durch seinen starren Blick und dem Text aus dem Off deutlich wird. Der Timelapse steht hier im Kontrast zum Stillstand des Protagonisten und seinem psychischen Zustand. Während alle um ihn herum geschäftiges Treiben herrscht, scheint Mark davon unbeeindruckt und weiterhin in seiner eigenen Welt zu leben.

Timelapses werden ebenfalls sehr häufig im Film *Requiem for a Dream* eingesetzt. So wird beispielsweise Protagonistin Sara Goldfarb in einer Szene beim akribischen Putzen ihrer Wohnung gezeigt, nachdem sie ihre Diätpillen eingeworfen hat. Ihre Handlungen wirken beinahe hyperaktiv durch ihren bedenkenlosen Tablettenkonsum und so wird dem Zuschauer vor Augen geführt, dass Sara von ihrem naiven sorglosen Zustand langsam in die Sucht abgleitet.

vgl. Anya Stanley (2020, 27. Oktober) *Requiem for a Dream and The Ballad of Sara Goldfarb*. Crooked Marquee. <https://crookedmarquee.com/requiem-for-a-dream-and-the-ballad-of-sara-goldfarb/>

4.2.1.2 Jump Cut

Der Jump Cut ist eine Schnitttechnik, bei der Kameradistanz und Bildausschnitt identisch sind, aber sich innerhalb des Bildes ein Handlungssprung vollzieht.

Nimmt man beispielsweise aus einer statischen Kameraeinstellung einen Teil heraus und schneidet die restlichen Ausschnitte aneinander, so entsteht der Eindruck eines Zeitsprungs, da sich lediglich das Motiv verändert.

vgl. Theo Bender / Hans Jürgen Wulff (2022, 23. März) *Jump Cut*. Lexikon der Filmbegriffe. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/j:jumpcut-217>.

Der Jumpcut ist sehr hart und für den Zuschauer deutlich spürbar und löst in der Regel Unruhe und Hektik aus. Diese Art von Schnitt im narrativen Film entspricht nicht den Sehgewohnheiten des Zuschauers und wirkt oftmals irritierend, da ein Teil der Bewegung oder der Handlung ausgelassen wird.

„Jede Veränderung gegenüber den von der Wahrnehmung des Zuschauers gewohnheitsmäßig akzeptierten Kameraentfernungen und Blickwinkeln, die zu klein oder zu groß erscheint, kann bei einer konsekutiven Aktion als J. C. realisiert werden.“

(Rainer Rother: Sachlexikon Film, S.165)

So wird der Jump Cut von Aronofsky ebenfalls angewendet, in einer Szene in *Requiem for a Dream*, die den ersten Diätversuch von Sara zeigt. Ihr Diätplan sieht vor, dass sie ein Ei, eine halbe Grapefruit und einen schwarzen Kaffee ohne Zucker zum Frühstück trinken und essen darf.

Der Vorgang des Essens wird hierbei ausgelassen, so wird beispielsweise vom Ei auf die übrig gebliebene Eierschale geschnitten. Durch den Zeitsprung und unterstützt von ihrer Gestik und Mimik wird das subjektive Empfinden von Sara verdeutlicht, dass ihr die Essenration nicht reicht. Das Ganze wird mit einem Soundeffekt an der Stelle des Schnittes unterlegt, der die Wirkung erzeugt, dass es sich lediglich um einen Bissen und um einen Schluck handelt. Aronofsky zeigt an dieser Stelle des Films, wie stark Sara in diesem Kreislauf aus Diät, Beschäftigung mit ihrer Ernährung und dem Traum davon, im Fernsehen aufzutreten und Schlank und begehrenswert zu sein gefangen ist. Saras gesamter Tagesablauf wird fortan von diesen Gedanken bestimmt, was letztlich in die Sucht zu Diätpillen führt.



Abbildung 12. und 13. : *Requiem for a Dream*

4.2.1.3 Hip-Hop-Montage

Bei der Hip-Hop-Montage wird eine komplexe Handlung durch eine schnell geschnittene Abfolge von einfacheren Handlungsschritten dargestellt. Durch die Symbiose von Bild und Ton entsteht oftmals ein eigener, fast schon musikalischer Rhythmus. Geprägt hat die Bezeichnung Darren Aronofsky in *„Requiem for a Dream“*. Hier wird die Hip-Hop-Montage genutzt, um die Routinen bei Beschaffung und Konsum von Drogen zu visualisieren. Aronofsky erklärt den Namen dieser Technik damit, dass bei dieser Technik mit filmischen Versatzstücken das Prinzip des Samplens im Musikgenre Hip-Hop nachgeahmt wird.

Allerdings ist diese Montageform jedoch schon älter. So machte zum Beispiel schon Bob Fosses bereits in *All that Jazz (1979)* von dieser Technik Gebrauch.

Seitdem findet die Hip-Hop-Montage in filmischen Werken immer wieder Anwendung, so auch zum Beispiel zur Erzeugung von visueller Komik wie es zum Beispiel typisch für Edgar Wright Filme ist.

vgl. Ansgar Schlichter (2022, 12. März) *HipHop Montage*. Lexikon der Filmbegriffe. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/h:hiphopmontage-4757>

Bei „Requiem for a Dream“ erhöht insbesondere die Hip-Hop-Montage die Anzahl der Schnitte im Verlauf des gesamten Film signifikant. So werden innerhalb dieser Montage teilweise einzelne Bilder nur eine halbe Sekunde gezeigt, wie zum Beispiel die Flamme eines Feuerzeugs, das Aufkochen von Heroin, eine Spritze, eine Pupille, die sich weitet, etc. Der Effekt, der durch diese Montage erzeugt wird ist, dass der Zuschauer nicht genügend Zeit hat wirklich über das Gesehene nachzudenken und die Bildinformationen zu verarbeiten. Es wird ein Gefühl des Unbehagens, der Verwirrung und Unwohlsein im Zuschauer ausgelöst. Durch den Fluss von schnellen Informationen wird das Gefühl erzeugt, dass man jederzeit etwas verpassen könnte und somit wird man als Zuschauer in die Handlung hineingezogen. Genauso wie die Protagonisten Harry und Tyrone verzweifelt auf der Jagd nach dem Rausch sind, spürt der Zuschauer dieses Gefühl der Verzweiflung ebenfalls durch das Bedürfnis genug Bildinformationen wahrzunehmen. Der Zuschauer ist also stetig bemüht, das von der Regie aufgegebene Rätsel zu lösen und die Details zu einem sinnigen Ganzen zu kombinieren.

vgl. V Renée (2018, 04. Juni) *Why the Unconventional Editing of "Requiem for a Dream" is considered „Good“* No Film School <https://nofilmschool.com/2018/06/why-unconventional-editing-requiem-dream-considered-good>



Abbildung 14. - 17. : Requiem for a Dream

4.2.2. Farben

Die Einsatz von Farben spielt in der im visuellen Storytelling eine zentrale Rolle. Farben tragen dazu bei, die Reaktionen der Zuschauer unterbewusst zu steuern und in eine gewisse Richtung zu lenken. Sie definieren die Stimmung einer Szene, die Emotionen der Figuren und verhelfen dem Zuschauer die gewünschte Aussage zu verstehen. So stehen warme Farben in der Regel für positive Emotionen und kalte Farben um negative Gefühle wie Angst, Traurigkeit oder Isolation darzustellen. Obwohl die Farbgebung eines Filmes vom Zuschauer häufig nicht bewusst wahrgenommen wird, wird sie von Filmemachern jedoch gezielt eingesetzt, um Emotionen zu lenken.

„In unserer normalen Alltagswahrnehmung – so schätzen Wahrnehmungsforscher – entschlüsselt ein Mensch mindestens vierzig Prozent aller visuellen Informationen durch Farben. [...] Weil Farben für die menschliche Wahrnehmung viele zentrale, aber in der Regel unbewusst bleibende Funktionen erfüllen, nehmen wir sie in Bildern häufig auch nur mit «halbem Auge» wahr. Aufgrund des vermeintlichen Abbildcharakters gerade von Spielfilmszenen werden Farben auf der Leinwand mit Farberscheinungen, wie sie uns allenthalben im Alltag begegnen, verwechselt. Im Glauben an die Abbildungsbeziehung zwischen fotografisch erzeugten Bildern und der Realität werden auch die Farben in Spielfilmen häufig als naturgegebene Objektfarben hingenommen. Dringt man in die Geschichte der technischen Bemühungen um den Farbfilm ein, so erweisen sich die Farben im Kino als das genaue Gegenteil naturgegebener Farben.“

(Susanne Marschall: Farbe im Kino, S.22)

In Filmen über Sucht ist die Farbgebung ebenfalls von wichtiger Bedeutung, da es in der Regel um die Darstellung von komplexen psychischen Problemen geht und die Gefühlswelt und Stimmung der Figuren häufig durch die gewählte Farbsymbolik deutlich gemacht werden soll.

Insbesondere der Film „Shame“ zeichnet sich durch seine gewählten Farbsymboliken aus. Bereits zu Beginn des Films sehen wir den Protagonisten in seinem Bett mit blauer Bettwäsche liegen. Die Farben sind kalt und blau gehalten. Sie charakterisieren den Protagonisten, der sein privates Leben gefangen in seiner Sexsucht isoliert und einsam verbringt. Wenn Brandon im öffentlichen Leben auftritt trägt er farblose Kleidung in verschiedenen Grautönen. Er schämt sich für seine Sexsucht und versucht diese im öffentlichen Leben zu verstecken und unauffällig zu sein. Im Kontrast dazu steht seine Schwester Sissy, die sich hell und farbenfroh kleidet. Sie möchte gesehen und anerkannt werden, für das was sie ist. Beide scheinen unter der gleichen schwierigen Vergangenheit zu leiden und unglücklich zu sein, allerdings jeweils auf ihre eigene Art.

Eine weitere zentrale Stelle im Film, ist die als Brandon sich auf die Situation mit seiner Schwester einlässt und zustimmt, mit zu ihrem Auftritt zu kommen. Die Geschwister stehen zusammen am Bahnsteig, Sissy trägt einen auffälligen roten Hut und Brandon seinen grauen Mantel.

Er setzt sich ihren Hut auf und dies steht symbolisch dafür, dass er sich für seine Schwester öffnet und seine Komfortzone verlässt. Einerseits kann die Farbe Rot hier aber auch als Symbolik für Lust gesehen werden, andererseits auch für den Tod als Foreshadowing auf das Ende des Films, wenn Sissy sich die Pulsadern aufschneidet.



Abbildung 18. und 19. : Shame

4.2.3 Visual Effects (VFX) und Special Effects (SFX)

Visuelle Effekte oder auch „Visual Effects“ (VFX) sind digitale Effekte, die in der Postproduktion umgesetzt werden. Von Spezialeffekten oder „Special Effects“ (SFX) spricht man, wenn diese Effekte schon am Set während des Drehs umgesetzt werden. Laut Jeffrey A. Okun und Susan Zwerman gibt es drei Gründe um visuelle Effekte im Film zu nutzen. Der erste ist, wenn es keinen praktischen Weg gibt eine Szene aus dem Script umzusetzen. Der zweite Grund ist, wenn die Szene eigentlich umsetzbar wäre, aber die Umsetzung Gefahren für die Darsteller oder die Crew bedeuten würde. Der dritte Grund ist, wenn es kosteneffizienter ist, die Szene mit visuellen Effekten zu realisieren vgl. J. A. Okun / S. Zwerman (2022) *VES Handbook of Visual Effects*. Routledge. S.3).

In Filmen über Sucht werden sowohl VFX als auch SFX häufiger eingesetzt, um beispielsweise entweder den Entzug einer Person und die damit verbundenen psychischen und körperlichen Qualen zu visualisieren oder um den Rausch beziehungsweise einen Horrortrip dem Zuschauer eindrücklich vor Augen zu führen.

Der visuelle Effekt wird unter anderem auch in einer Szene in „Requiem for a Dream“ eingesetzt, in der Sara eine Überdosis der Diätpillen einnimmt und unter Wahnvorstellungen leidet. Ihr Kühlschrank, das Ziel ihrer Begierde, für sie ein verhasster Gegenstand, weil er für ihr Verlangen nach Essen steht, mutiert zu einem Monster, das sich ihr bedrohlich nähert, während die Personen aus der Talkshow plötzlich wie ein Hologramm in ihrem Zimmer stehen und sich über sie lustig machen. Die Szene kulminiert darin, dass der Kühlschrank schließlich sein Innenleben öffnet und bedrohlich nach ihr schnappt.



Abbildung 20. und 21. : Requiem for a Dream



Abbildung 22. und 23. : Requiem for a Dream

Sara befindet sich an dieser Stelle des Films auf einem Horrortrip und ihre Wahnvorstellungen werden mithilfe von VFX sichtbar und spürbar gemacht.

Eine Szene, in der von SFX gebraucht gemacht wird, findet man im Film „Trainspotting“. Mark befindet sich auf einem kalten Entzug in seinem Elternhaus. Er liegt Bett und fährt damit durch sein immer länger wirkendes Kinderzimmer. Die Distanz zur Tür wird somit immer größer, was das Gefühl verdeutlicht, dass es für Mark keinen Ausweg aus dieser Situation gibt. Seine Entzugserscheinungen kulminieren darin, dass er das verstorbene Baby einer seiner Freunde, an der Decke auf ihn zu klettern sieht. Als es über ihm ist, fängt es an seinen Kopf zu ihm umzudrehen und er blickt dem Baby in die Augen. Hier die traumatischen Erlebnisse der Vergangenheit finden hier ihren Höhepunkt und werden dargestellt durch SFX.



Abbildung 24. und 25. : Trainspotting

5 Praktischer Teil - Produktion eines Kurzfilms zum Thema Spielsucht

5.1 Motivation und Zielsetzung

Im Kindergarten wollte ich immer Cartoonzeichner werden, danach habe ich lange Zeit Gitarre gespielt und hatte den Wunsch, Musiker zu werden. Mit der Entscheidung für den Bereich Filmproduktion, habe ich eine Ausdrucksform gefunden, die die perfekte Symbiose aus beidem ist. Die Verschmelzung aus Geschichten erzählen durch Bilder, in einem bestimmten Rhythmus, der für mich immer etwas musikalisches hat, in Kombination mit Sound und Musik, hat für mich diesen Reiz ausgemacht. Angefangen hat es damals mit kleinen Kurzfilmen und Musikvideos, die ich in meiner Freizeit zusammen mit Freunden realisiert habe. Durch die Gelegenheit mit dem Filmen auch Geld zu verdienen, habe ich 2017 mein Gewerbe angemeldet und produziere seitdem regelmäßig Werbe- und Marketingprojekte für mittelständische Unternehmen.

Seitdem ich meinen Lebensunterhalt mit dem Filmen verdiene, fehlt für freie Projekte leider zunehmend die Zeit. So kam es, dass ich seit Ende 2019 kein freies Projekt mehr auf die Beine stellen konnte. Ich habe diesen praktischen Teil der Bachelorarbeit zum Anlass genommen, endlich wieder einen szenischen Kurzfilm zu realisieren, um meine Leidenschaft zum Filmemachen wieder neu zu entfachen.

5.2 Idee

Im Zentrum des Films steht ein erfolgloser Straßenmusiker, welcher durch Zufall an eine wundersame Melodie gerät, die ihm zu schnellem Erfolg verhilft. Das Ganze hat nur einen Haken: Die Melodie kommt aus einem Spielautomaten, die den Musiker immer mehr zur Sucht verleitet, bis dieser irgendwann den Bezug zur Musik und damit auch seiner Realität und Leidenschaft verliert...

"Der Spieler (AT)" erzählt von Spielsucht und Kontrollverlust.

Mit einer starken audiovisuellen Ausstattung, versucht der Film die verführerische Anziehungskraft von Spielsucht greifbar zu machen und gleichzeitig den moralischen Abstieg ungeschönt abzubilden.

Die Idee zum Kurzfilm „Der Spieler“ stand schon länger im Raum. Vor allem die Kombination aus musikalischen Elementen und filmischen Techniken, um Rausch und Abhängigkeit zu visualisieren fand ich besonders reizvoll. Mit dem Thema Spielsucht habe ich keine Berührungspunkte, doch ich denke, dass der Hintergrund aus einer inneren Leere heraus einer Sucht zu verfallen eine gute Grundlage für eine Geschichte darstellt. Zudem habe ich selber auch lange Gitarre gespielt und kann mich deswegen gut damit identifizieren.

5.3 Treatment

In vielen dynamischen Close-Ups sehen wir den Protagonisten beim Gitarre spielen. Leidenschaftlich spielt einen eigenen Song auf der Akustikgitarre. Seine Finger fliegen wild über die Saiten, er ist sichtlich mit Herz und Seele dabei und spielt sich in Extase.

In dem Moment, als er zum letzten Ton ansetzt, wird er von dem lauten Geräusch eines im Vordergrund vorbeifahrenden Autos unterbrochen.

Zum ersten Mal sehen wir in einer Totale die Umgebung des Protagonisten. Er befindet sich in der Stadt. Um ihn herum laufen Passanten vorbei, die ihm allerdings nur wenig Beachtung schenken. Herausgerissen aus seinem musikalischen Rausch, schaut er sich leicht ernüchert um. Eine Kirchenglocke fängt an zu läuten. Er blickt auf seinen Gitarrenkoffer und sieht seine magere Ausbeute und entscheidet sich für diesen Tag Schluss zu machen. *Szenenwechsel*

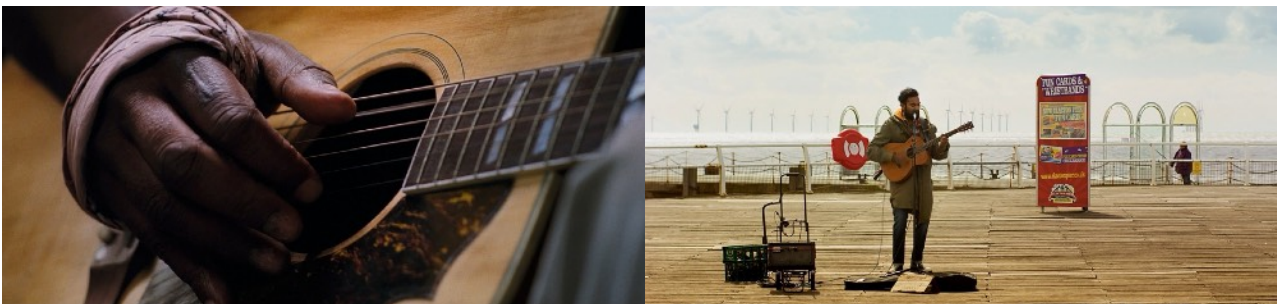


Abbildung 26. und 27.: Yesterday

Der Protagonist läuft durch die Stadt, er nimmt das hektische Treiben der städtischen Umgebung wahr und es scheint ihn zu überfordern.

Darum flüchtet er sich in eine ruhige Bar, bekommt ein kleines Bier vor die Nase gestellt und nippt daran.

Nach einiger Zeit beginnt er, hinter den Umgebungsgeräuschen der Bar, leise eine Melodie wahrzunehmen. Sie drängt sich zunehmend in der Vordergrund während die Hintergrundgeräusche der Bar allmählich verstummen. Er schaut sich im Raum um, um herauszufinden, woher die Melodie kommt und entdeckt in der hinteren Ecke einen alten Spielautomaten.

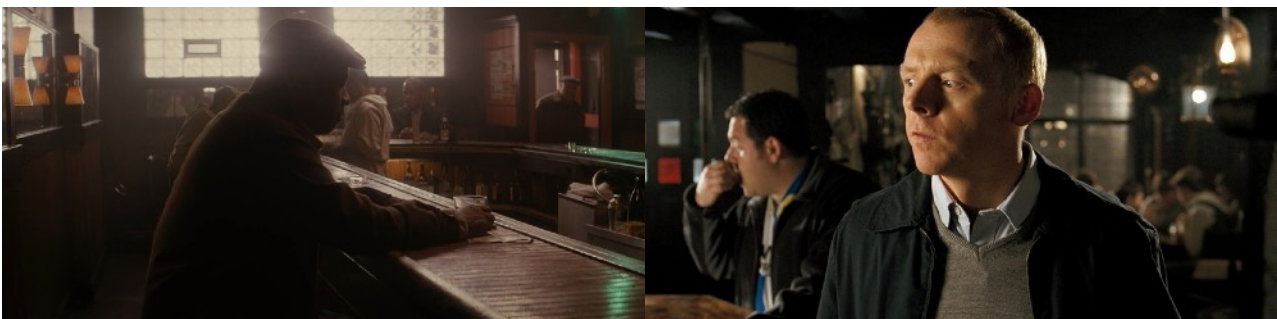


Abbildung 28. und 29.: Fences und Hot Fuzz

In Slowmotion begutachtet er aus der Ferne den Automaten und wirkt leicht verwundert. Die Melodie hat eine magische Anziehungskraft auf den Protagonisten, sodass er aufsteht und sich darauf zu bewegt.

Stativ: Vor dem Automaten wird er angestrahlt von den bunten Lichtern und begutachtet die Oberfläche eine Weile. Er wühlt in seiner Hosentasche, findet eine, der in der vorherigen Szene verdienten Münzen und wirft sie hinein. In dem Moment als sein Finger den Startknopf berührt, bekommt er einen leichten Schlag und plötzlich sind die Hintergrundgeräusche der Bar wieder zurück und die Bilder wieder in Echtzeit. *Szenenwechsel*



Abbildung 30. und 31. : Three Colors: Red und Mission Impossible: Rouge Nation

In der nächsten Szene liegt der Protagonist im Bett. Ein riesiges Regal voller Schallplatten lässt darauf schließen, dass er ein großer Musikliebhaber ist. Er kann nicht schlafen, da in seinem Kopf permanent die Melodie des Automaten spielt. Die Umgebungsgeräusche (tropfender Wasserhahn, bellende Hunde von Außen) werden wieder stark von dem Protagonisten wahrgenommen. Nach einiger Zeit greift nach seiner Gitarre, klimpert ein wenig herum und versucht, die Tonabfolge aus seinem Kopf nachzuspielen. Die Umgebungsgeräusche verstummen und der Protagonist bemerkt, dass die Melodie einen magischen Einfluss auf ihn zu haben scheint. *Szenenwechsel*



Abbildung 31. und 32. : Love & Basketball und The Rock

Am nächsten Tag entscheidet sich der Protagonist dazu wieder in der Stadt Musik zu machen. Zunächst wird er erneut kaum beachtet, bis er anfängt, die Melodie des Automaten nachzuspielen. Rauschhafte Bilder in Slowmotion zeigen den Protagonisten, wie er sich in Extase spielt.

In der Unschärfe sieht man, wie vorbeilaufende Passanten plötzlich stehen bleiben und zuhören. Sichtlich irritiert und zugleich begeistert spielt der Protagonist weiter die Melodie.

Seine Finger fliegen sanft über die Saiten und sein Koffer füllt sich mehr und mehr mit Münzen.

Die Melodie übt eine hypnotische Anziehungskraft auf die vorbeilaufenden Menschen aus. Die urbane Umgebung des Protagonisten erscheint im Gegensatz zum Anfang nun sehr idyllisch und schön. *Szenenwechsel*



Abbildung 33. und 34. : Cadillac Records

Zurück in der Wohnung des Protagonisten sehen wir im Vordergrund die verdienten Münzen. Der Protagonist steht auf seinem Balkon und raucht eine Zigarette. Er kommt zurück in die Realität nach dem rauschhaften Erlebnis in der Stadt.

In der Ferne sind die bekannten Kirchenglocken vom Anfang zu hören. Der Protagonist bemerkt etwas Ungewöhnliches. Die Tonabfolge der Kirchenglocken wirkt verändert und sie kommt ihm bekannt vor. Er beachtet dies aber zunächst nicht weiter und verlässt den Balkon. *Szenenwechsel*

Der Protagonist nimmt ein Fertiggericht aus dem Kühlschrank und stellt es in seine Mikrowelle. Er drückt die piependen Taste, um die Zeit einzustellen. Das Piepen kommt ihm verdächtig vor. Um dem weiter nachzugehen, drückt er wiederholt auf die Taste. Es ist die Melodie des Automaten. *Szenenwechsel*

Leicht irritiert läuft der Protagonist an seinem Plattenregal vorbei und zieht willkürlich eine Platte heraus. Er zieht eine Platte mit der Aufschrift „Motörhead - Ace of Spaces“ aus seinem Regal und legt sie auf.

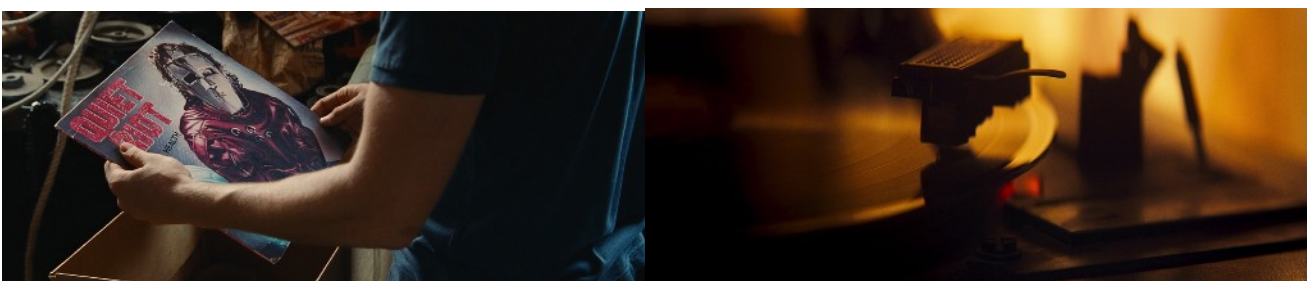


Abbildung 35. und 36. : Footloose und Mandy

Es ertönt der berühmte Sound von Ace of Spades und der Protagonist wirkt erleichtert. Nach einiger Zeit realisiert er, dass der auch hier die Tonabfolge mit der Melodie des Automaten ausgetauscht wurde. Er stoppt den Plattenspieler und greift zu seiner Gitarre. Seine Hände verkrampfen, es gelingt ihm nicht mehr etwas anderes als die Automatenmelodie zu spielen.

Einige Zeit später..

Der Protagonist sitzt auf einem Stuhl vor seinem Fenster. Das Zimmer wird von Mondlicht geflutet und Regen prasselt auf das Fensterglas. Im Hintergrund ist neben den Regengeräuschen von außen leise die Melodie hörbar. Apathisch klimpert er sie auf seiner Gitarre mit. Von draußen donnert es und das Zimmer wird kurz vom Blitz hell erleuchtet. Der Protagonist reißt die Augen auf und hat eine Entscheidung getroffen. *Szenenwechsel*

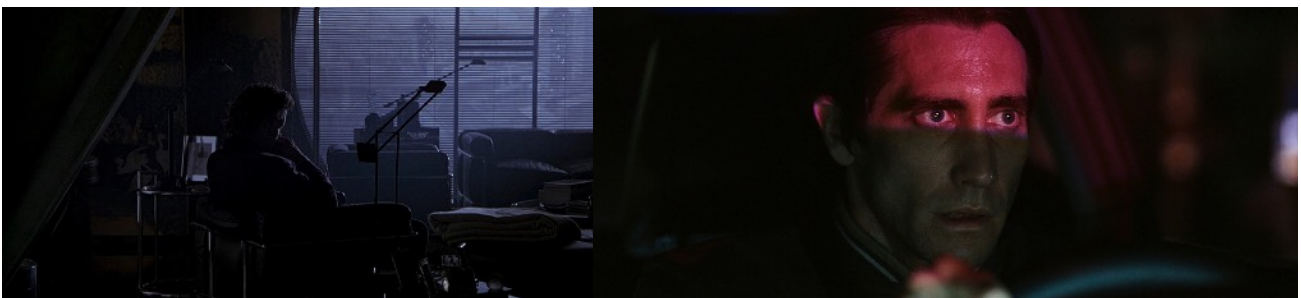


Abbildung 37. und 38.: Black Rain und Nightcrawler

Im strömenden Regen ist die Kneipe zu sehen und der Protagonist geht zielstrebig mit Brecheisen und seinem Gitarrenkoffer in der Hand darauf zu. Durch das Fensterglas der Tür ist die Silhouette des Protagonisten, er schiebt das Brecheisen in den Türrahmen und verschafft sich Zutritt zur Kneipe.

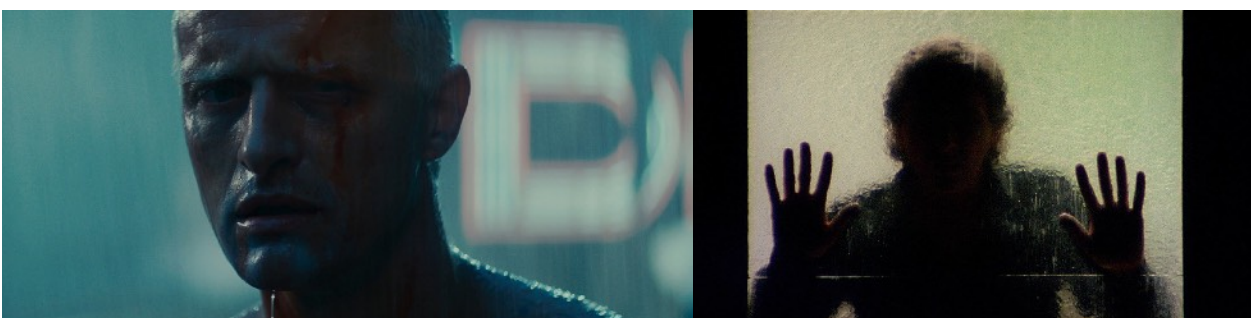


Abbildung 39. und 40.: Blade Runner und Deep Reed

Regendurchtränkt steht er nun in der leeren Bar und wird vom Licht des Automaten angestrahlt.

Zielstrebig bewegt er sich mit dem Brecheisen auf ihn zu, holt aus zum Schlag und sieht in letzter Sekunde den eingesteckten Stecker. Er hält kurz inne, zieht ihn heraus und der Automat geht .. aus.

Irritiert und verwundert steht er in der dunklen Bar und begutachtet den ausgeschalteten

Automaten. Er holt seine Gitarre aus dem Koffer und zum ersten Mal gelingt es ihm wieder eine andere Melodie, als die des Automaten zu spielen.

Sichtlich erleichtert spielt er mit voller Leidenschaft ein eigenes Stück, als plötzlich ein Blitz in die Kneipe einschlägt und der Automat wieder hochfährt.

Die bekannte Melodie schallt in voller Lautstärke durch den Raum und die Mimik des Protagonisten entgleist.

Der Protagonist setzt auf seiner Gitarre zu einer Melodie an, der Automat hält dagegen und es kommt zum musikalischen Schlagabtausch. In einem Kampf der Melodien und Geräusche gelingt es dem Protagonisten den Automaten und damit vermeintlich seine Abhängigkeit zu besiegen..

5.4 Techniken des Kurzfilms und Gegenüberstellung zum theoretischen Teil

5.4.1 Cinematography

Aufgabe der filmischen Inszenierung dieses Kurzfilms ist es, die verschiedenen Zustände des Protagonisten auf einer subjektiven Ebene zu erzählen. Die Kamera ist in der Regel immer sehr nah beim Protagonisten. Wir sehen die Welt durch seine Augen, so wird mit ausschließlich mit einer Schulterkamera gearbeitet, so dass das Ganze fast schon einen dokumentarischen Charakter hat. Es werden viele ECU-Montagen eingesetzt um seine sensible Wahrnehmung des hektischen Treibens um ihn herum zu verdeutlichen. Die Art der Kameraführung beginnt sich zu verändern ab dem Moment, als die Melodie des Automaten in sein Leben tritt. Ab diesem Moment werden die Kamerabewegungen sanfter und es werden auch Fahrten eingesetzt. Als der Protagonist zum ersten Mal die Melodie auf der Gitarre findet, beginnt die Kamera sozusagen zu schweben und mit dem Protagonisten zu tanzen. Diese schwebende Kamera begleitet weiterhin die gesamte Szene des „Rausches“. Zurück zu Hause liegen die verdienten Münzen auf dem Tisch und im Hintergrund steht der Protagonist mit dem Rücken zur Kamera auf seinem Balkon. Hier wird durch die Bildkomposition deutlich, dass das gewonnene Geld nicht die Intention des Protagonisten ist. Vielmehr sehnt er sich nach auditiver Harmonie, nach etwas was die Disharmonien seiner Realität zur Ruhe bringt. Hier wird ein ähnlicher kompositorischer Trick angewendet wie in dem Film „*Shame*“ als sich Brandon lieber Pornos anschaut als auf den Anruf seiner Schwester zu reagieren. Er kehrt seiner Familie sozusagen den Rücken zu. (vgl. Kapitel 4.1.2)

5.4.2 Montageteknik und Manipulation von Zeit

Der Zuschauer sieht die Geschehnisse aus der subjektiven Sicht des Protagonisten. Dieser nimmt die Reize und Geräusche seiner Außenwelt sehr stark und intensiv wahr und leidet darunter. Diese Reiz- und Sinnüberflutung wird durch die Montage intensiviert. So werden beispielsweise in der Innenstadt diverse bewegte Close-Ups vom hektischen Treiben seiner Umwelt in einem hohen Pacing aneinander geschnitten. Dieser Stil erinnert an die Hip Hop Montage in „*Requiem for a Dream*“ von Aronofsky und zeigt die Zerrissenheit und transzendente Obdachlosigkeit des Protagonisten. Zudem sorgt es für eine Überforderung des Zuschauers, der so einen besseren Zugang zu der mentalen Verfassung des Protagonisten bekommt.

Zudem wird der Rausch des Protagonisten in Slowmotion dargestellt. Als er die Melodie in der Innenstadt spielt scheint eine Art innere Ruhe in ihm einzukehren, seine Welt verlangsamt sich und die Hektik um ihn herum, ist nicht mehr wahrnehmbar. Durch die Verlangsamung der Zeit wird die Gefühlswelt des Protagonisten, der unter der Schnelldigkeit seiner Außenwelt leidet, in diesen Momenten verdeutlicht. Er wird ruhiger und es kommt zu einer Art Entschleunigung.

5.4.3 Einsatz von Licht und Farbe

Bei der Licht und Farbgestaltung des Films wurde auf Kontraste geachtet, um die verschiedenen Facetten des psychischen Zustandes des Protagonisten darzustellen. So werden bei den Szenen, in denen er alleine seiner Gedankenwelt nachhängt kalte und gedeckte Farben verwendet, die im starken Kontrast stehen zu der rauschhaften Szene, in der er die Melodie auf der Straße performt. Hier wird mit einem warmen Look mit soften Highlights gearbeitet, die urbane Umgebung erscheint plötzlich auf eine surreale Weise idyllisch und harmonisch. In der darauffolgenden Szene kommt er sozusagen wieder „runter“ von seinem Rausch und entdeckt, dass alle Melodien seiner Umgebung mit der des Automaten ausgetauscht wurden. Zudem gelingt es ihm nicht mehr, eigene Melodien auf der Gitarre zu spielen. Dieser Zustand der psychischen Lähmung wird im Film im düsteren blauen Mondlicht gezeigt, die sich im Protagonisten ausbreitende Kälte wird wiederum durch kalte Farben betont. Der Automat strahlt wiederum rotes Licht aus, was die verführerische Anziehungskraft farblich symbolisiert. Im finalen Schlagabtausch stehen sich der Protagonist (Der Spieler) und der Antagonist (Der Automat), in der vom Mondlicht durchfluteten Kneipe gegenüber.

6 Evaluation

Unerfüllte Sehnsüchte sind das, was uns Menschen antreibt. Der Mensch als „Suchender“ birgt auch immer einen Konflikt in sich und bietet somit ein Fundament für dramaturgische Arbeit und künstlerische Auseinandersetzung.

In der Recherche zum praktischen Teil meiner Bachelorarbeit war ich überrascht, wie viele Filme sich dieser Thematik widmen und es fiel mir zu Beginn schwer, eine Auswahl von Filmen zu treffen, die ich in den Fokus setze. Die Entscheidung fiel letztlich aufgrund von charakteristischer visueller Gestaltung auf die drei, von mir ausgewählten Filme. Letztendlich könnte man zu jeder der angesprochenen Techniken eine eigene Bachelorarbeit verfassen. Aus diesem Grund war es nicht leicht eine angemessene Balance zwischen Fachwissen und Analyse im Kontext des Films zu finden und nicht den vorgegebenen Rahmen zu sprengen. Der Film *„Requiem for a Dream“* von Aronofsky bietet an sich schon die gesamte Palette an filmischen Mitteln zur Visualisierung von Sucht. Eine Herausforderung war es aus diesem Grund auch, die Analyse der anderen Filme nicht zu vernachlässigen. Die Auseinandersetzung mit diesen drei Spielfilmen hat mir darüber hinaus, sehr bei der Bildgestaltung meines Kurzfilms geholfen und mich inspiriert.

Ich wollte diese Bachelorarbeit zum Anlass nehmen meine Leidenschaft zum Filmemachen wieder neu zu entfachen. Aus diesem Grund habe ich mich dazu entschieden einen szenischen Kurzfilm zu realisieren. Die Motivation dahinter war etwas zu erschaffen, was über die Note hinaus geht und mich und meine kreative Arbeit wirklich weiter bringt. Dies ist auf jeden Fall gelungen, denn die Arbeit im Team am Set hat uns allen sehr viel Spaß gemacht und mir nach vielen Auftragsarbeiten wieder gezeigt, warum ich mich für diesen Beruf entschieden habe und dass ich in meiner Zukunft weiterhin diesen Weg gehen möchte.

Die Umsetzung hat mich und meinen Kollegen Daniel Yanik an unsere Grenzen gebracht.

Der gesteckte Zeitrahmen war sehr eng und das Team sehr klein, so dass wir teilweise Kompromisse eingehen mussten.

Neben meiner Hauptrolle als Director of Photography habe ich auch mit an der Idee gearbeitet, die Produktion/Planung und Organisation und das Licht und den Schnitt übernommen. Wir hatten das große Glück einen besonderen und sehr talentierten Schauspieler für unser Projekt zu gewinnen, der zwar perfekt in die Rolle passt, aber auch eine sehr künstlerische und freie Herangehensweise bei seiner Arbeit pflegt. Er gibt der Rolle seine eigene Farbe, lässt sich aber auch nicht in ein vorgegebenes Schema pressen, was die Arbeit mit ihm teilweise schon zu einer Herausforderung gemacht hat. Zudem kann er zwar Gitarre spielen, allerdings nicht auf einem so hohen Niveau, wie unser Komponist die Gitarrenstücke komponiert hat. So müssen wir teilweise noch mit einem Handdouble nachdrehen, damit das Gitarrenspiel noch stärker im Fokus steht.

Da die Dreharbeiten erst weniger als eine Woche vor meiner Abgabe abgeschlossen waren, blieben mir leider nur wenige Tage (und Nächte) für den Rohschnitt, dementsprechend muss ich schweren Herzens erstmal eine sehr rohe Fassung abgeben. Insbesondere der Sound und die Musik spielen in unserem Film eine tragende Rolle, hier konnte ich bisher leider nur mit Layout Musik und Sounds von unserem Komponisten arbeiten.

Da ich mich selber, bezogen auf meine künstlerische Arbeit als sehr perfektionistisch beschreiben würde, fällt mir die Abgabe des Kurzfilms als Rohschnitt sehr schwer. Dennoch

bin ich zufrieden mit den Bildern und dem jetzigen Stand des Projekts. Ich denke, mir ist es mit der Bildgestaltung gelungen, die Poesie dieser Geschichte einzufangen und ich freue mich sehr darauf, in Kürze die finale Version fertigzustellen.

Anhang

Literaturverzeichnis

Bender, T., verfügbar unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/b:brennweite-96>
(abgerufen am 02. August 2022)

Bender, T. / Wulff H. J. (2022) verfügbar unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/j:jumpcut-217>.
(abgerufen am 29. Juli 2022)

Berufsverbände für Psychiatrie, Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychotherapie, Psychosomatik, Nervenheilkunde und Neurologie aus Deutschland, Was ist Sucht / eine Suchterkrankung? Neurologen und Psychiater im Netz., verfügbar unter: <https://www.neurologen-und-psychiater-im-netz.org/psychiatrie-psychosomatik-psychotherapie/stoerungen-erkrankungen/suchterkrankung-stoffgebunden>
(abgerufen am: 04.07.2022)

Brown, B., 2016, *Cinematography: Theory and Practice For Cinematographers and Directors*. Routledge Taylor & Francis.

Caritas (2019), Wann spricht man von Sucht?, verfügbar unter: <https://www.caritas.de/beitraege/wann-spricht-man-von-sucht/166905/>
(abgerufen am 15. August 2022)

Filmproduktion Frankfurt Muthmedia, verfügbar unter: <https://nur-muth.com/filmlexikon/bildkomposition/>
(abgerufen am 20. Juli 2022)

Filmproduktion Frankfurt Muthmedia, verfügbar unter: <https://nur-muth.com/filmlexikon/dutch-angle/#:~:text=Da%20der%20Dutch%20Angel%20ein,bei%20dem%20Marvelfilm%20%E2%80%9EThor%E2%80%9C>
(abgerufen am 28. Juli 2022)

Harpen, J.v. (2022), verfügbar unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:snorricam-9096>
(abgerufen am 12. August 2022)

Heckmann, W., verfügbar unter: <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/sucht/15070>
(abgerufen am 04.07.2022)

Marschall, S. (2005) *Farbe im Kino*. Schüren Verlag.

Masterclass, verfügbar unter: <https://www.masterclass.com/articles/extreme-close-up#how-to-use-extreme-closeup-shots>

(abgerufen am 23. Juli 2022)

Meise, D., 2012, *Sucht und Sehnsucht. Die Bedeutung der Drogen in REQUIEM FOR A DREAM (2000)*. GRIN Verlag.

Okun J.A. / Zwerman S. (2022) *VES Handbook of Visual Effects*. Routledge.

Rother, R., 1997, *Sachlexikon Film*, Rowohlt Verlag.

Renée, V. (2018) verfügbar unter: <https://nofilmschool.com/2018/06/why-unconventional-editing-requiem-dream-considered-good>

(abgerufen am 15. Juli 2022)

Schlichter, A. (2022) verfügbar unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/h:hiphopmontage-4757>

(abgerufen am 15. Juli 2022)

Schmidt, J.N., 2011, *Großbritannien 1945–2010: Kultur, Politik, Gesellschaft*. Kröner Verlag.

Stanley, A. (2020), verfügbar unter: <https://crookedmarquee.com/requiem-for-a-dream-and-the-ballad-of-sara-goldfarb/>

(abgerufen am 27. Juli 2022)

Tretter, F. (2016) *Sucht. Gehirn. Gesellschaft*. Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1., 2, 3, 4, 5, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23 . : Requiem for a Dream

Abbildung 6. und 7. : Fear and Loathing in Las Vegas

Abbildung 8. und 9. : Trainspotting

Abbildung 11. : Making of SnorriCam Requiem for a Dream

Abbildung 18. und 19. : Shame

Abbildung 24. und 25. : Trainspotting

Abbildung 26. und 27. : Yesterday

Abbildung 28. und 29. : Fences und Hot Fuzz

Abbildung 30. und 31. : Three Colors: Red und Mission Impossible: Rouge Nation

Abbildung 31. und 32. : Love & Basketball und The Rock

Abbildung 33. und 34. : Cadillac Records

Abbildung 35. und 36. : Footloose und Mandy

Abbildung 37. und 38. : Black Rain und Nightcrawler

Abbildung 39. und 40. : Blade Runner und Deep Reed

Alle verwendeten Abbildungen stammen von der Seite Shotdeck (<https://shotdeck.com/>), abgerufen am 27. August 2022)

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Alle sinngemäß und wörtlich übernommenen Textstellen aus fremden Quellen wurden kenntlich gemacht.

Paderborn, der 29.08.2022

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized first name and a last name, positioned above a horizontal dotted line.

(Unterschrift)