



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Rausch im Film – Film als Rausch.  
Untersuchung der Inszenierungsstrategien von filmischen  
Rauschsequenzen und deren Rauschinduzierenden  
Eigenschaften“

Verfasser

Severin Ernst, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

Für meine Eltern

# INHALT

AUFGABENSTELLUNG DER ARBEIT	3
1 – THEORIE – RAUSCH, BEWUSSTSEIN UND DIE MEDIEN	6
1.1 William James und der Bewusstseinsstrom	7
1.2 <i>Stream of Consciousness</i> in der Literatur	9
1.3 Surrealismus, <i>écriture automatique</i> und huschende Psychogramme	11
1.4 Kommunikative Eigenschaften der Mediengattungen Film und Literatur	14
1.5 Eignung des Mediums Film für Bewusstseins- und Rauschdarstellung	17
1.6 Zwischenfazit Bewusstsein und Medien	19
2 – RAUSCHBESCHREIBUNGEN	21
2.1 Der Halluzinogenrausch aus wissenschaftlicher Perspektive	22
2.2 Allgemeine Veränderung der Bewusstseinslage	26
2.3 Wechselwirkungen von Gefühlslage und anderen Sinneswahrnehmungen	29
2.4 Zwischenfazit Rauschbeschreibungen	30
3 – RAUSCHINSZENIERUNGEN IM FILM	31
3.1 Rauschinszenierungen im konventionellen narrativen Film	32
3.2 Allgemeine Rauschdarstellungen - <i>Fear and Loathing in Las Vegas</i>	37
3.3 <i>Enter the Void</i> und der <i>Stream of Consciousness</i>	46
3.4 <i>Inauguration of the Pleasure Dome</i> – Mystische Symbolik	57
3.5 Fazit Rauschinszenierungen in den unkonventionell erzählten Filmen	63
4 – DAS MEDIUM FILM ALS RAUSCHMITTEL	64
4.1 Theorien zur filmischen Emotionserzeugung	66
4.2 Zuschauer- oder Figurenemotion?	68
4.3 Modelle der Induzierung <i>genuin eigenen</i> rauschhaften Erlebens	72
4.4 Rauschinduzierung in den unkonventionellen Filmen – <i>Enter the Void</i>	79
4.5 Rauschinduzierung in <i>Inauguration of the Pleasure Dome</i>	85
4.6 Fazit Rauschinduzierung – Beantwortung der Thesen	89
ABSCHLIEßENDE ÜBERLEGUNGEN	92
QUELLENVERZEICHNIS	95

## AUFGABENSTELLUNG DER ARBEIT

Viele der mittlerweile in der wissenschaftlichen, aber auch in der fiktiven Literatur beschriebenen charakteristischen Muster zur Ästhetisierung von Rauscherlebnissen, haben auch ihren Weg in verbreitete filmische Darstellungskonventionen geschafft, nicht zuletzt deshalb, weil im 20. Jahrhundert im Zuge der Postmoderne eine Tendenz zur Untersuchung bzw. Erforschung auch der seelischen Innenwelten der Protagonisten stattfand.

Dabei wurden in der Filmwissenschaft bisher unterschiedliche Manifestationen von seelischen Innenwelten wie z.B. Träume, Erinnerungen etc.<sup>1</sup> untersucht. Mit dem fiktiven Filmrausch allerdings wurde sich aus wissenschaftlicher Sicht noch nicht sehr umfassend auseinandergesetzt, was vielleicht darin begründet liegt, dass er üblicherweise eine nicht sehr ausgeprägte Rolle in der klassischen Narration spielt. Nichtsdestotrotz stellt auch der Rausch, wie es ebenso mit den meisten ungewöhnlichen Bewusstseinszuständen wie dem Traum oder der Halluzination der Fall ist, eine Möglichkeit dar, innovative Konzepte für seine filmische Inszenierung zu erdenken. Aus diesem Grund eignet er sich meiner Ansicht nach sehr wohl für eine nähere wissenschaftliche Auseinandersetzung.

So sollen in dieser Arbeit einerseits die charakteristischen Muster von Rauscherlebnissen, und deren konventionalisierten Ästhetisierungen im Spielfilm ausfindig gemacht und beschrieben werden. Andererseits sollen durch die Auswahl eines möglichst breit gefächerten Werkekanons auch eine möglichst umfassende Palette der unterschiedlichen Inszenierungsstrategien von Rauschzuständen aufgezeigt werden.

Da sich diese Arbeit mit der Inszenierung von Rauscherlebnissen im Film auseinandersetzt, und auch Film dafür bekannt ist, durch die erzählten Geschichten bzw. die verwendeten Effekte den Zuschauer in bestimmte Zustände der Erregung zu versetzen, liegt es meiner Meinung nach nahe, auch die Frage zu stellen, ob Film selbst rauschartiges Empfinden beim Zuschauer auslösen kann, bzw. mit welchen Mitteln eine filmische Rauschinduzierung beim Zuschauer stattfinden kann.

---

<sup>1</sup> Eine gute Zusammenfassung des bisherigen Forschungsstands zu diesem Thema stellt folgende Monografie dar: Brütsch, Matthias: *Traumbühne Kino: der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*. Marburg: Schüren 2011

## **Forschungsfragen**

- Was sind wiederkehrende Muster in wissenschaftliche/fiktiver Rauschliteratur?
- Wie werden diese Muster im Film dargestellt, wie benutzt er seine spezifischen Kommunikationskanäle um Rauschgeschehen darzustellen?
- Film als Zuschauerrausch, wie kann Film rauschartiges Erleben im Zuschauer auslösen?

## **Methodik**

1. Um die verschiedenen Möglichkeiten von Rauschinszenierung im Film zu erfassen und zu beschreiben, wird es zunächst nötig sein, sich mit den generellen Rauschbeschreibungen, die traditionell über das Medium der Schrift / Sprache vermittelt wurden, auseinanderzusetzen, da davon auszugehen ist, dass sich auch die filmischen Inszenierungsstrategien, neben den möglichen Rauscherfahrungen der Autoren und Regisseure, vor allem an den literarisch überlieferten Rauschbeschreibungen orientieren werden. In dieser Hinsicht wird es auch nötig sein, die Medialität bzw. die spezifischen Darstellungsmöglichkeiten der beiden Mediensysteme Schrift und Literatur zu untersuchen, um festzustellen, in wie weit sie sich für die Darstellung von rauschhaftem Erleben eignen.
2. Die zweite Forschungsfrage zielt darauf ab, die unterschiedlichen, spezifischen Rauschinszenierungen, welche mittlerweile auch zum Teil eines allgemein verstandenen inszenatorischen Kanon gewordenen sind, zu erkennen und zu beschreiben. Dabei soll aber gerade auch den unkonventionellen Rauschinszenierungen Beachtung geschenkt werden, handelt es sich ja bei Rauscherfahrungen meist um Ereignisse, die ungewöhnliche und auch in ihrer Subjektivität sehr unterschiedliche Phänomene hervorrufen. Zu diesem Zweck soll durch die Auswahl eines möglichst breiten Werkekanons auch eine möglichst weitgefächerte Palette der unterschiedlichen Inszenierungsstrategien aufgezeigt werden.
3. Nachdem die Rauscherfahrung als solche und ihre Inszenierung im Film beschrieben wurden, bietet es sich meiner Meinung nach an, auch die rauschauslösenden Wirkungen von Spielfilmen auf den Zuschauer zu untersuchen. Anhand von filmtheoretischen Texten soll untersucht werden, in wie weit das Medium Film es überhaupt vermag, rauschartiges Empfinden beim Zuschauer zu erregen. Schließlich sollen unterschiedliche Inszenierungsstrategien von Rauschsequenzen in den Beispielfilmen auf ihre rauschauslösenden Komponenten hin untersucht werden, wobei die Beispielfilme auch aufgrund der Unterschiedlichkeit ihrer Inszenierungsweisen ein breites Spektrum an möglichen rausch-induzierenden Mitteln bieten.

## Zu den Werken

Als Literatur werde ich einerseits die frühen wissenschaftlichen Versuche des Psychologen Kurt Beringer heranziehen, die auf dokumentarisch-wissenschaftlicher Ebene versuchen, die seinerzeit neu entdeckten psychologischen Rauschphänomene der halluzinogenen Droge Meskalin objektiv zu begreifen und zu beschreiben. Die Ergebnisse dieser Studie werden sogleich auch als Maßstab dienen, der die in den Filmen zu untersuchenden Rauschphänomene in systematischer Ordnung präsentiert.

Um die Bandbreite der Möglichkeiten der literarischen Beschreibung von Rauscherfahrung aufzuzeigen sollen aber auch poetische Texte herangezogen werden, die sich auf ästhetischer Ebene

mit dem Thema Rausch auseinandersetzen. So handelt es sich um Werke, die sich teils improvisierend/spontan (z.B. die surrealistische *écriture automatique*) oder aber höchst selbstreflexiv mit dem Phänomen des Rauschs auseinandersetzen (z.B. Gedichte von Henri Michaux). Im Vergleich zur Rauschdarstellung im Film handelt es sich hierbei um mediale Ästhetisierungen authentischer Rauscherlebnisse.

Meine Ausgangsvermutung ist, dass die Inszenierungsweise der Rauschsequenzen in den Filmen unter anderem auch von der allgemeinen Narration der Filme abhängt, bzw. diese unterschiedliche Formen der Inszenierung begünstigen bzw. erschweren kann. Aus diesem Grund habe ich den Werkekanon so ausgewählt, dass sich darin Filme finden, die sich auch in ihrer Narration grundsätzlich unterscheiden:

Angefangen bei dem Film *Fear and Loathing in Las Vegas* (USA 1998) welcher auf eine relativ konventionelle Narration, und somit voraussichtlich auch auf großteils tradierte Inszenierungen der Rauschinszenierungen zurückgreift, über den Film *Enter the Void* (FR 2009), der mit der Inszenierung des Bewusstseinsstroms des Protagonisten eine eher unkonventionelle Erzählperspektive verwendet, hin zu *Inauguration of the Pleasure Dome* (USA 1954), der als Avantgarde Film nur eine rudimentäre Narration bietet, und über die gesamte Dauer des Films auf rauschästhetische Stilmittel setzt, die in ihrer Intensität den Zuschauer zu einem großen Teil direkt adressieren bzw. von diesem nicht zwingend auf die Narration bzw. auf die Figuren bezogen werden müssen, und deshalb meiner Meinung nach, und wie es im zweiten Teil der Arbeit untersucht wird, als besonders rauschauslösend angesehen werden können.

Eine wichtige Rolle bei der Inszenierung von Rausch- und generellen Bewusstseinszuständen im fiktiven Film nehmen meiner Meinung nach unterschiedliche Strategien der *Stream of Consciousness* Erzählung ein, die zwar eine möglichst umfassende Bewusst-

seinsdarstellung anstreben, jedoch, wie sich herausstellte, im narrativen Erzählfilm relativ selten Verwendung finden.

## 1 – THEORIE – RAUSCH, BEWUSSTSEIN UND DIE MEDIEN

Es ist allgemein bekannt, dass es sich bei Rauscherfahrungen in erster Linie um persönliche, also subjektive Bewusstseinsinhalte von berauschten Personen handelt. Für eine Analyse der unterschiedlichen Ästhetisierungsmöglichkeiten von Rauschgeschehen in Film und in der Literatur, ist also zunächst einmal wichtig festzustellen, wie Bewusstseinsphänomene auf psychologischer Ebene funktionieren, um später analysieren zu können, in welcher Form subjektive Innenwelten bzw. Bewusstseinsinhalte wie Räusche von fiktiven Filmfiguren medial in Film und Literatur dargestellt werden können.

Nach Robert Feustel lassen sich Rauschdefinitionen aus einer Fülle unterschiedlicher Kontexte ableiten. So kann der Rauschbegriff aus soziologischer, medizinisch biologischer, historischer, politischer, kultureller und vielen weiteren Perspektiven betrachtet werden, und ist, je nach Betrachtungsperspektive mit den unterschiedlichsten Bedeutungen aufgeladen.<sup>2</sup> Aus wissenschaftlich-medizinischer Perspektive definiert das Deutsche Institut für Medizinische Dokumentation und Information den Begriff des akuten Rauschzustands wie folgt:

„Ein Zustandsbild nach Aufnahme einer psychotropen Substanz mit Störungen von Bewusstseinslage, kognitiven Fähigkeiten, Wahrnehmung, Affekt und Verhalten oder anderer psychophysiologischer Funktionen und Reaktionen. Die Störungen stehen in einem direkten Zusammenhang mit den akuten pharmakologischen Wirkungen der Substanz [...]“<sup>3</sup>

Das Grundkonzept des vernünftigen Geistes, der Einheit von Körper und Geist, des selbstbewussten Subjekts und nicht zuletzt der pharmakologisch spezifischen Drogenwirkungen für sich, ist streng genommen schon ein kulturelles Produkt der abendländischen Moderne, und viel jünger als die Rauschgeschichte des Menschen als solches. Dieses Konzept wurde und wird bis heute eben nicht von allen Kulturen als

---

<sup>2</sup> Vgl. Feustel, Robert: *Grenzgänge: Kulturen des Rauschs seit der Renaissance*. München / Paderborn: Fink 2013 S.9f

<sup>3</sup> <https://www.dimdi.de/static/de/klassi/icd-10-who/kodesuche/onlinefassungen/htmlamtl2013/block-f10-f19.htm#F10>

selbstverständlich gesehen.<sup>4</sup> Nichtsdestotrotz scheint mir eine derartige Rauschdefinition für eine begriffliche Basis als angemessen, angesichts der Tatsache, dass die behandelten Werke in dieser Arbeit ebenfalls Werke der (Post-)Moderne sind, und den Autoren der behandelten Werke sicherlich ein eben solches, auf der Kausalfolge von Drogenkonsum und darauf folgender rauschhafter Bewusstseinsveränderung beruhendes Rauschkonzept sicherlich nicht fremd war bzw. dieses auch fest in deren Weltbild verankert war, und sich der Rauschbegriff in deren Werken auf diese Verkettung zurückführen lässt.

Erwähnenswert bei der Untersuchung von Rauschinszenierungen im Film ist, dass es sich bei Rausch um eigene, persönliche Erfahrung handelt, also einen subjektiven Bewusstseinszustand, der sich, wie wir später feststellen werden, und wie es mit medialer Bewusstseinsdarstellung generell der Fall ist, aus verschiedenen Gründen nicht vollständig medial übertragen bzw. veräußern lässt.<sup>5</sup> Schließlich geht mit der Drogenerfahrung eine Art Grenzüberschreitung, und aus der Erfahrung selbiger, ein Erkenntnisgewinn.<sup>6</sup>

### 1.1 William James und der Bewusstseinsstrom

Auf einer allgemeinen, philosophischen Ebene kann man Bewusstsein beschreiben, als einen „wachen Zustand des Geistes in dem sich Empfindungen, Vorstellungen, Gefühle und Strebungen nebeneinander vorfinden“.<sup>7</sup> Somit stellt es die Quelle unseres Geistes dar, ohne dass bis jetzt eindeutige bzw. aussagekräftige Aussagen über die genaue Funktionsweise des Bewusstseins gemacht werden können. Aus medizinischer Sicht scheint die biochemischen Verankerung des Bewusstseins im menschlichen Gehirn jedoch als gegeben. So gehen „Materialisten [...] davon aus, dass das Bewusstsein – als Vermittler des Fühlens – aus der Komplexität des neuronalen Systems resultiert“<sup>8</sup>

Da bei einer Untersuchung von Rauschinszenierungen im Film natürlich solche Inszenierungen als besonders interessant erscheinen, die sich das Ziel setzen, eine besonders umfassende Darstellung des Rauschbewusstseins zu erreichen, werde ich zunächst auf die Technik des *Stream of Consciousness* eingehen, die eine möglichst umfassende Nachahmung bzw. Simulation eines Bewusstseinsstroms anstrebt. Dem Filmwissenschaftler Haim Callev zufolge versteht sich die *Stream of Consciousness*

---

4 Vgl. Feustel 2013 S.9f

5 Vgl. Ebd. S.12

6 Vgl. Ebd. S.14f

7 Kirchner, Friedrich / Michaëlis, Carl: *Wörterbuch der Philosophischen Grundbegriffe*. Leipzig:Verlag der Dürr'schen Buchhandlung 1907, S. 102

8 Helmut Pfützner: *Bewusstsein und optimierter Wille*, Berlin/Heidelberg: Springer, 2014 S.VIII



Technik in erster Linie als „a narrative technique, attempting to construct the illusion of a mental flow“.<sup>9</sup> Die Entdeckungen des Psychologen William James, der in seiner viel zitierten Arbeit *Principles of Psychology* 1890 auf philosophischer und psychologischer Ebene versuchte, die komplexe Vorgehensweise des Bewusstseins zu beschreiben, prägten den Begriff des *Stream of Consciousness*. In seiner Arbeit beschreibt James die fünf Prinzipien des Denkens:

- jeder Gedanke tendiert dazu Teil eines persönlichen Bewusstseins zu sein
- innerhalb jedes persönlichen Bewusstseins sind Gedanken ständig im Wandel
- innerhalb jedes persönlichen Bewusstseins sind die Gedanken immer kontinuierlich
- das Denken behandelt Objekte stets unabhängig von sich selbst
- das Denken wählt stets spezifische Aspekte von Dingen aus, für die es sich interessiert<sup>10</sup>

Besonders wichtig sind in Hinsicht auf den Bewusstseinsstrom in den Künsten die Punkte eins und drei. William James geht von einem weitgehend persönlichen Bewusstsein aus, das sich in stetigem Wandel befindet. Der Vorgang des Denkens, ob nun bewusst oder unbewusst, hört an keinem Zeitpunkt auf, es ist somit prozesshaft und ergreift immer den vollständigen Besitz vom Denkenden und ist dadurch auch immer höchst subjektiv<sup>11</sup>. Die einzelnen Bewusstseinsinhalte werden von uns als Teile eines ganzen gefühlt, welches nur wir selbst wahrnehmen können, da wir selber dieses Ganze sind in dem sich unser Bewusstsein in Form unseres *Selbst*, dem *Ich* manifestiert.<sup>12</sup>

Der stetige Fluss der Gedanken, Gefühle, Neigungen, Erinnerungen, also all der möglichen Bewusstseinsinhalte ist demzufolge immer unmittelbar subjektives Erleben, das sich aus dem Zusammenspiel unserer inneren Seelenlandschaft und der unmittelbar auf uns einwirkenden äußeren Sinneseindrücke nährt. Unsere Persönlichkeit, und damit auch die Werte, Neigungen etc. die diese ausmachen, ist etwas, das sich im Laufe unseres Lebens aus unseren Erfahrungen, unserer Erziehung gebildet hat. Daher wird es niemals möglich sein, sich komplett in eine Person hinein zu versetzen oder deren subjektives Erleben authentisch und allumfassend nachzuempfinden. In Bezug auf das Thema dieser Arbeit bedeutet das, dass es zumindest aufgrund der technischen Einschränkungen der uns

---

9 Callev, Haim: *The Stream of Consciousness in the Films of Alain Resnais*. VÖ: 1997.  
<http://research.haifa.ac.il/~haimc/s-chaptr.htm>

10 Vgl. James, William: *The Principles of Psychology*. New York: Henry Holt and Company, 1890 S.225

11 Vgl. Ebd. S.226

12 Vgl. Ebd. S.238

heute bekannten Medien selbst, unmöglich ist, konkrete Bewusstseinsinhalte wie Rauschzustände anderen Menschen direkt erfahrbar zu machen, oder sie umfassend medial zu repräsentieren – womit alle Kunst also immer stilisiert bleiben muss.

### **Warum auch Literatur?**

Überlieferungen von Rauschbeschreibungen haben seit jeher in Form von Sprache, und somit auch Schrift, stattgefunden. Es ist davon auszugehen, dass auch filmische Inszenierungen von Rauschgeschehen sich zu einem Teil auf diese überlieferten Beschreibungen beziehen, bzw. Regisseure diese Beschreibungen als Grundlage für ihre Inszenierungen verwenden.

Meines Erachtens ist es gerade deshalb unausweichlich auch auf schriftlich festgehaltene Rauschberichte, sowohl wissenschaftlicher als auch literarischer Art, einzugehen, um auf objektiver Ebene zu bestimmen, welche unterschiedlichen körperlichen Effekte ein halluzinogener Drogenrausch erzeugen kann, aber auch, wie diese Effekte in einem Medium wie der Literatur ästhetisch verarbeitet wurden.

### **1.2 *Stream of Consciousness* in der Literatur**

Als Beispiel für eine literarische Auseinandersetzung möchte ich mit der Methode der *Stream of Consciousness* Erzählung anfangen. Diese hat, laut Callev, mehrere Bedeutungen:

„The term designates at least three different things. First, a narrative technique, attempting to construct the illusion of a mental flow. Second, a thematic concern with the characters' psyche. Third, a literary genre, whose most prominent representatives are James Joyce, Virginia Woolf, Dorothy Richardson and William Faulkner.“<sup>13</sup>

Ziel der *Stream of Consciousness* Autoren war es also: „To analyze human nature [and thereby] enlarge fictional art by depicting the inner states of their charactes“. <sup>14</sup> Der Vorteil der neu entwickelten Techniken von *Stream of Consciousness* Erzählungen war, dass sie deren Potential nutzten, „for presenting characters more accurately and more realistically“<sup>15</sup>, als es bis dato möglich gewesen war.

So strebten die Autoren danach, fiktive Bewusstseinsvorgänge so realistisch und

---

<sup>13</sup> Callev, Haim 1997 <http://research.haifa.ac.il/~haimc/s-chaptr.htm>

<sup>14</sup> Humphrey, Robert: *Stream of Consciousness in the Modern Novel*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press 1955 S.6-7

<sup>15</sup> Ebd. S.7

unmittelbar wie möglich zu inszenieren, auch wenn diese Versuche aufgrund des subjektiven Charakters des Bewusstseins, wie wir eben erfahren haben, immer nur mediatisierte Repräsentationen bleiben können. Nichtsdestotrotz war das Ziel ein tieferes Verständnis über die Innenwelt der Figuren, sie detaillierter und realistischer gestalten zu können.

Indem das Bewusstsein als Ort der Sinneswahrnehmungen, Gefühle, Einstellungen etc. gesehen werden kann, welche insbesondere auch die Handlungsmotivationen von fiktiven Helden begründen, kann man davon ausgehen, dass das Bewusstsein auch für die Narration und Dramaturgie der erzählenden Künste eine wichtige Rolle spielt. So ist es nicht verwunderlich, dass schon im frühen 20. Jahrhundert in der Literatur Versuche stattfanden eigene *Stream of Consciousness* Techniken zu entwickeln.

### **Literarische Versuche zur Bewusstseinsdarstellung**

Die literarischen *Stream of Consciousness* Versuche des beginnenden 20. Jahrhunderts bedienten sich maßgeblich des Stilmittels des *inneren Monologs*, der sich mit Hilfe der Einnahme einer personalen Erzählform besonders dazu eignete die Distanz zur Figur zu verringern, und deren „Strom von Assoziationen [...] ohne die „gliedernde Logik eines Erzählers“ reflexartig wiederzugeben“<sup>16</sup>, und somit eine komplexe innere Seelenlandschaft der Figur zu skizzieren. Ziel der Verwendung des *Stream of Consciousness* Verfahrens in dieser Zeit war es, dem Zuschauer eine „direktassoziative[...] Darstellung psychischer Befindlichkeiten“<sup>17</sup> zu präsentieren. Der Begriff *Stream of Consciousness* ist im allgemeinen Sprachgebrauch eher als literarischer Begriff bekannt. Prinzipiell ist das Stilmittel des *Stream of Consciousness* aber bei allen erzählenden Künsten möglich, die eine zeitlich-narrative Dimension enthalten, wie es zum Beispiel auch beim Film der Fall ist.<sup>18</sup> Tatsächlich ist es so, dass gerade das Aufkommen des Mediums Film im angehenden 20. Jahrhundert die Erzählform des *Stream of Consciousness* in der Literatur formal entscheidend beeinflusst hat. Durch die neu entstandenen Möglichkeiten der Aufzeichnung und Abbildung konkreter äußerer Realität im Film musste sich die Literatur auf das besinnen, was sie diesem nach wie vor voraus hatte: die Beschreibung innerer Seelenlandschaften und abstrakter Sachverhalte durch das abstrakte Zeichensystem der Schrift/Sprache. Kurioserweise bedienten sich die *Stream of Consciousness* Autoren bei

---

16 Pottbeckers, Jörg: *Stumme Sprache. Innerer Monolog und erzählerischer Diskurs in Knut Hamsuns frühen Romanen im Kontext von Dostojewski, Schnitzler und Joyce*. Frankfurt am Main [u. a.], Lang 2008 S.54

17 Ebd. S.38

18 Vgl. Callev, Haim 1997 <http://research.haifa.ac.il/~haimc/s-chaptr.htm>

dieser Rückbesinnung auf das Figureninnere an ursprünglich typisch filmischen Stilmitteln wie z.B. die Raum- und Zeitkohärenz auflösenden Montageeffekte, Rückblenden, Zeitlupen und Visionen. Diese Effekte sollten einem linearen Medium wie der Literatur eine Möglichkeit der Wiedergabe von einer für den *Stream of Consciousness* existenziellen Eigenschaft erlauben – die der Gleichzeitigkeit der Darstellung von innerer Seelenlandschaft und äußerlich wahrgenommenen Sinneseindrücken.<sup>19</sup>

### **1.3 Surrealismus, *écriture automatique* und huschende Psychogramme**

Um es vorweg zu nehmen: *Stream of Consciousness* ist nur eine von vielen unterschiedlichen Inszenierungsmöglichkeiten von Rauschsituationen in den Künsten. Gerade im angehenden 20. Jahrhundert versuchte sich z.B. die philosophische Bewegung der *Surrealisten* um André Breton an neuartigen künstlerischen Verfahren zur Zerschlagung von ihrer Meinung nach festgefahrenen rationalen bürgerlichen Realitätskonzepten. Für ihre angestrebte Revolution des Geistes räumten sie ihrer Kunst dem ihrer Meinung nach zur damaligen Zeit sträflich vernachlässigten Unbewussten, Traum- und Rauschhaften, einen neuen Stellenwert ein.

Breton setzte den Surrealismus selbst, in dem gleichnamigen Manifest von 1924, mit einem Rauschmittel gleich, was wohl als Beweis für die maßgebliche Inspiration des Surrealismus durch alternative Bewusstseinszustände gelten kann<sup>20</sup>. Inspiriert sahen sich die Künstler und Denker dieser Bewegung aber auch durch die neuen psychoanalytischen Erkenntnisse Sigmund Freuds. Die Bewegung übte nachhaltigen Einfluss auf die Philosophie sowie auf verschiedene künstlerisch/mediale Bereiche wie eben die Literatur und den Film.

Eine spezielle literarische Herangehensweise der Surrealisten mit der Auseinandersetzung bzw. der Erforschung von unbewussten/aussergewöhnlichen Bewusstseinsphänomenen wie Träumen, Rausch etc. war die *écriture automatique*. Mit diesem Verfahren versuchten sich die Surrealisten in einer Form der auf Intuition und Inspiration basierten automatischen Textproduktion, die sie etwa durch Traumprotokolle oder dem Schreiben in Trance erreichen wollten. Die so entstandenen Manuskripte sollten im Nachhinein möglichst nicht korrigiert werden, um den authentischen Charakter der Texte zu gewährleisten. Durch das Verfahren der *écriture automatique* versuchten die Surrealisten nicht etwa einen neuen Stil oder ein neues Schreibverfahren zu etablieren, im

---

<sup>19</sup> Vgl. Humphrey 1955 S.49f

<sup>20</sup> Kupfer, Alexander: *Die künstlichen Paradiese: Rausch und Realität seit der Romantik; ein Handbuch*. Stuttgart [u.a.]: Metzler 1996 S.56

Erkenntnisinteresse standen vielmehr die Erschließung innerer Vorgänge sowie die Fixierung psychischer Reaktionen<sup>21</sup>. Dabei sollte mit den ungewöhnlichen ästhetischen Mitteln der *écriture automatique* auch eine Desorientierung der Leser erreicht werden<sup>22</sup>, wie sie, wie wir später sehen werden, auch durch manche Formen der Ästhetisierung von Rauscherlebnissen im Film versucht wird zu erreichen.

An eine radikale, auf der Praxis der *écriture automatique* aufbauende Herangehensweise an das Thema literarische Rauschdarstellung, wagte sich der in Belgien geborene Poet Henri Michaux. In seinen Werken *Misérable Miracle (Unseliges Wunder 1954)* und *L'Infini turbulent (Turbulenzen im Unendlichen 1957)* verarbeitete der eigentlich drogenscheue Michaux seine psychedelischen Rauscherlebnisse in Form von Gedichten, die er anhand von Drogenprotokollen, die unter dem Einfluss der Droge Meskalin entstanden, anfertigte. Im Unterschied zur reinen *écriture automatique* redigiert er die unter dem Drogeneinfluss entstandenen Aufzeichnungen, um sie dem Leser zugänglicher zu machen, denn „der ursprüngliche Text, der ebenso schaubar wie lesbar, ebenso gezeichnet wie geschrieben war, konnte in keine Weise genügen“<sup>23</sup>, wie Kurt Leonhard im Nachwort zu Michaux' *Misérable Miracle* schreibt. Michaux kam also zu der Erkenntnis, dass das unter Drogeneinfluss entstandene Manuskript nicht das adäquat wiedergeben konnte, was er während des Rausches erlebte. Vielmehr sollte die Beeinflussung der Gedankenströme durch den Meskalinrausch in seiner Poesie sprachlich und visuell veranschaulicht werden, indem Michaux syntaktische und typographische Variationen einsetzte, um die vorbeischießenden Rauschimpressionen nachzuahmen.<sup>24</sup>

Um dem Zuschauer zusätzlich wenigstens Bruchstückhaft einen Blick auf die teils sprunghaften Gedankengänge während seiner Rauscherlebnisse zugänglich zu machen, wählte Michaux den typographischen Behelf der Marginalien, authentischer Textstücke aus dem Rauschmanuskript, die er behutsam neben einzelne passende Gedichtpassagen montierte. Auch einzelne Handschriftenproben aus dem Manuskript wurden von Michaux veröffentlicht. Sie entstanden während des akuten Rauschzustands und können als stille Zeugen, als „huschende Psychogramme“<sup>25</sup>, gelten, die sozusagen das innere Zerwürfnis der Meskalinerfahrung des Poeten in das äußere Medium des Schriftbildes übersetzen. Daneben veröffentlicht Michaux auch Zeichnungen, die während des Abklingens der Rauschphasen entstanden, und die die Visionen und Halluzinationen in bildlicher Form

---

21 Vgl. Breton, André: *Manifest des Surrealismus*, 1924 (a) <http://www.schlingensief.com/downloads/manifest.pdf>

22 Vgl. Kupfer 1996 S.57

23 Michaux, Henri: *Turbulenz im Unendlichen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1961 S.136

24 Vgl. Kupfer 1996 S.68

25 Michaux 1961 S.136

veranschaulichen sollen.

Bei all diesen Aufzeichnungen handelt es sich also auch um historische Dokumente umfassender Rauscherforschung: Michaux Erkenntnisinteresse gilt einer bis dato ungewöhnlichen, weil literarischen, Erforschung von Rauscherfahrung im Selbstversuch - „durch Worte, Zeichen, Zeichnungen. Erforscht wird das Meskalin“. <sup>26</sup>

Obwohl es sich bei den gerade behandelten literarischen Verfahren streng genommen nicht um die Inszenierung allumfassender Bewusstseinsinhalte (wie Rausch) von *fiktiven* Figuren handelt, stellen das von den Surrealisten entwickelte Konzept der *écriture automatique* und die literarische Erforschung des Mescalins durch Henri Michaux dennoch wichtige Beispiele dafür dar, welche Gedanken sich Intellektuelle am Anfang des 20. Jahrhunderts über Fragen des individuellen Bewusstseins machten, und welche unterschiedlichen Möglichkeiten sie suchten, „den wirklichen Ablauf des Denkens [medial] auszudrücken“. <sup>27</sup> Selbstverständlich stießen auch die Autoren des Surrealismus auf die schon von Michaux angedeuteten Grenzen der Technik der *écriture automatique*: Die Ergebnisse des reinen, ungefilterten Automatismus bei der Textproduktion waren selten sinnvoll verwertbar und bedurften oft der Redigierung, was natürlich das Interesse des Verfahrens ad absurdum führte. <sup>28</sup>

Nach der eingehenden Definition des Rauschs als Zustand, in dem die Vernunft aussetzt, kann auch der Traum, oder ähnliche Zustände als rauschhafte Zustände gelten. Genau so, wie das nachträgliche Sprechen oder Schreiben über Rausch bestimmten Verzerrungen unterliegt, ist eine akkurate Wiedergabe des Geschehenen alleine aufgrund der Tatsache der Bewusstseins- und Gedächtnisbeeinträchtigung nicht möglich. <sup>29</sup> So unterliegt auch das Sprechen oder Schreiben anderer, *alternativer* Bewusstseinszustände diesen Verzerrungen. Hier offenbart sich auch der fundamentale Unterschied zwischen dem Stilmittel des *Stream of Consciousness* und dem Anliegen der Surrealisten. Während die einen sich in wissenschaftlicher/philosophischer/künstlerischer Weise mit der Erforschung von realen/wahrhaftigen Bewusstseinsabläufen, des Unbewussten und außergewöhnlichen Bewusstseinszuständen auseinandersetzten, handelt es sich beim *Stream of Consciousness* lediglich um eine narrative Technik, die eine möglichst umfassende Darstellung eines fließenden und fiktiven Figurenbewusstseins zum Ziel hat. <sup>30</sup>

---

26 Ebd. S.135

27 Breton, André: *Erstes Manifest des Surrealismus*, 1924 (b) in: *Die Manifeste des Surrealismus*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1968 <http://gams.uni-graz.at/o:reko.bret.1924>

28 Breton, André 1924 (a) <http://www.schlingensief.com/downloads/manifest.pdf>

29 Vgl. Feustel 2013 S.7

30 Vgl. <http://research.haifa.ac.il/~haimc/s-chaptr.htm>

Dass dieses Verfahren grundsätzlich medienübergreifend möglich ist, dass also „the term can serve well in its adaptation to film, where it is as metaphorical as in literature“<sup>31</sup>, davon ist nicht nur Callev überzeugt. Auch Henri Michaux sah das Medium Film grundsätzlich als das ideale Medium zur Vermittlung von Rauscherlebnissen, war jedoch mit dem Ergebnis seines eigenen (Rausch-) Films *Images du Monde Visionaire* (1964) nicht zufrieden.<sup>32</sup>

#### 1.4 Kommunikative Eigenschaften der Mediengattungen Film und Literatur

Um die unterschiedlichen Inszenierungsmöglichkeiten von Rauscherfahrungen in Literatur und Film aufzeigen zu können, müssen im Vorfeld auch die formalen Unterschiede der beiden Mediensysteme erläutert werden, denn die Eignung der beiden Medien zur Repräsentation von Bewusstseinsinhalten, und damit auch von Rauscherfahrungen, hängt in erster Linie von den kommunikativen Eigenschaften und Darstellungsmöglichkeiten der Mediensysteme selbst ab.

Welche konkreten formalen Eigenschaften haben nun also Literatur und Film, und welche Darstellungsmöglichkeiten eröffnen diese Eigenschaften im Hinblick auf die Inszenierung von Rauscherlebnissen? Für welche Aspekte der Rauschinszenierung sind die verschiedenen Medien besonders gut geeignet?

Auch wenn es technisch bedingt viele Unterschiede gibt, so haben Film und Literatur zunächst auch einige wichtige Punkte gemeinsam: Bei beiden Gattungen handelt es sich um *erzählende Künste*, die auf erzählerische Grundelemente wie Charaktere, zwischen denen im Laufe der Handlung Konflikte entstehen und aufgelöst werden, und einer dreigeteilten Dramaturgie aus einleitendem Anfang, Mittelteil und auflösendem Schluss, zurückgreifen.<sup>33</sup>

Im Hinblick auf die Kommunikationskanäle kann die Literatur prinzipiell nur auf einen einzigen Kommunikationskanal, nämlich das Zeichensystem der Schrift/Sprache, zurückgreifen. Sie ist damit dem Film, der ungleich mehrere, nämlich fünf Kommunikationskanäle, das Bewegtbild, den Dialog/die Sprache, die Filmmusik, Geräusche und die Schrift (z.B. in Zwischentiteln oder Einblendungen) besitzt, rein quantitativ unterlegen<sup>34</sup>. Jedoch muss hier bei genauerer Betrachtung differenziert werden: Die Sprache/Schrift ist, aufgrund von Mangel an Alternativen, der dominante Kommunikationskanal der Literatur. Gleichzeitig ist er aber auch deren einziger Kommunikations-

---

31 Ebd.

32 Vgl. Kupfer 1996 S.68

33 Adrion, Matthias: *Die Verfilmung des Unlesbaren: Problemfelder der Literaturadaption am Beispiel von James Joyces "Ulysses"*. Saarbrücken: VDM, Verl. Dr. Müller 2007 S.10

34 Vgl. Ebd. S.12



kanal, und ist in seiner Möglichkeit abstrakte Sachverhalte und damit auch Gedankengänge, Assoziationen, Ideen etc. zu *be-schreiben*, einzigartig.

Im Vergleich dazu sind die fünf Kommunikationskanäle des klassischen Erzählfilms aufgrund ihrer vom technischen Aufnahmeverfahren basierten Abbildung von konkreter Äußerlichkeit auf den ersten Blick eher schlecht dafür geeignet, subjektive Innenwelten adäquat zu inszenieren.

Adrian stellt, und er bezieht sich hier auf Kracauers Theorie des Films, diesbezüglich fest, dass in eben dieser Spezifik der Darstellungsweise von bereits vorhandenen, real existierender Äußerlichkeit, die dem Film zugrunde liegt, der fundamentale Unterschied der Mediensysteme Film und Literatur besteht: Der Film zeigt durch seine Filmbilder ein wahrhaftiges „materielles Kontinuum“, während die Literatur durch das Medium der Schrift/Sprache eher ein abstraktes, „mentales Kontinuum“ darzustellen versucht.<sup>35</sup>

Durch die Gleichzeitigkeit verschiedener Kommunikationskanäle im Film ergeben sich zum Teil auch interessante Inszenierungsmöglichkeiten, die in ihrer speziellen Form in der Literatur nicht möglich sind. So ist es z.B. nicht unbedingt notwendig, dass das Gezeigte und das Gesprochene auf den einzelnen Kommunikationskanälen des Bewegtbildes und der Sprache stets im Einklang miteinander sind. Das im Filmbild Gezeigte und das z.B. durch einen *Off-Erzähler* Erzählte können in manchen Fällen sogar durchaus auseinanderklaffen und eine Text-Bild-Schere erzeugen.<sup>36</sup> Ein Beispiel einer solchen Diskrepanz von filmisch dargestelltem und fiktiver Wahrnehmung einer berauschten Filmfigur lässt sich gut in dem Film *The Tinger* (USA 1959) beobachten: Der Doktor Warren Chapin injiziert sich eine Dosis LSD, übrigens die erste Referenz eines Filmes überhaupt hinsichtlich der Droge<sup>37</sup>. Während er mimisch und gestisch Symptome des Rausches zeigt und diesen kommentiert, spielt sich genau das Gegenteil dessen ab, was er in diesem Moment beschreibt: Er öffnet ein Fenster, behauptet aber, dass es sich nicht öffnen lasse.

### **Unterschiede in der Erzählsituation**

Im Roman gibt es einen (offenen oder versteckten, personalen oder auktorialen) Erzähler, der, bedingt durch die Begrenzung auf den Kommunikationskanal der Sprache, die Ereignisse der Geschichte auf rein verbale Art darstellen muss. Diese Erzählinstanz fällt beim Film in den häufigsten Fällen weg. Natürlich kann es auch hier einen personalen

---

<sup>35</sup> Vgl. Ebd. S.15

<sup>36</sup> Vgl. Ebd. S.14

<sup>37</sup> Packer, Sharon: *Movies and the Modern Psyche*. Westport: Praeger, 2007 S.66



Erzähler geben, welcher aber aufgrund der Tatsache, dass der Film die Handlung im Normalfall, unter Berücksichtigung seines primären Kommunikationskanals des Bewegtbildes, ohnehin schon auf mimetischer Ebene vorantreibt, oft nur vereinzelt oder zu bestimmten Gelegenheiten kommentierend zur Seite steht. Ein Erzähler, der die Geschichte durchgehend verbal wiedergibt, würde dabei nur störend wirken, und das Medium Film und seine visuellen Darstellungsmöglichkeiten ad Absurdum führen. Die primäre Erzählinstanz im Film ist stattdessen das Kamerabild. Durch Einstellungsgrößen, Kamerabewegung, Schnitte und Zeitsprüngen in der Montage werden Aspekte der (meist äußeren) Filmhandlung aufgegriffen und weitergeführt.<sup>38</sup> Obwohl der Film nur in der Lage ist über den Umweg der Versprachlichung, abstrakte Sachverhalte bzw. subjektive Innenwelten darzustellen, besteht sein unbestreitbarer Vorteil darin durch die Verknüpfung der Kommunikationskanäle Bewegtbild und Ton, das äußere Leben der Filmwelt so konkret wie kein anderes Medium einzufangen und wiederzugeben.<sup>39</sup> So kann der Regisseur im Film z.B. die äußere Erscheinung von Charakteren und Orten, deren Beschreibung in der Literatur erst seitenlang ausformuliert werden muss, sehr viel einfacher und detaillierter darstellen, indem er während des Produktionsprozesses die Drehorte und durch entsprechende Kostüme und Requisiten auch die Figuren nach seinen Vorstellungen ausgestalten lassen kann. Mit den wahrhaftigen Filmbildern, denen die Materialität der *vorfilmischen Realität* immer noch zugrunde liegt, ist der Regisseur in der Lage ein viel konkreteres Bild einer Szene zu erschaffen, als es der Romanautor jemals sein wird. Dieser kann nur auf eine möglichst präzise Sprache zurückgreifen, die sich aber im Kopf des Lesers erst verbildlichen muss. Ein weiterer Vorteil des Mediums Film ist, dass abstrakte Stimmungen, die in der Literatur lange beschrieben werden müssen, im Film mit einfachen Tricks, wie z.B. der atmosphärischen Ausleuchtung oder dem Einsatz von stimmungsvoller Musik, erzeugt werden können.<sup>40</sup>

Schließlich unterscheiden sich Film und Literatur in der Rezeptionssituation: Beiden Medien ist gemeinsam, dass sie auf eine lineare Erzählweise zurückgreifen. Weil es aber den Lesern selbst überlassen ist, wie viel Zeit sie sich für den Roman lassen, und diese typischerweise nicht in einer Sitzung durchgelesen werden, können Romane theoretisch beliebig lang sein.<sup>41</sup> Anders verhält es sich beim Film. Dieser wird in der Regel in einer

---

38 Vgl. Ebd. S.13f

39 Vgl. Pottbeckers 2008 S.39

40 Vgl. Adrion 2007 S.12

41 Vgl. Ebd. S.11

Sitzung (vorzugsweise im Kino), bei der das Tempo eben nicht vom Zuschauer gesteuert werden kann, gesehen, und ist deshalb zeitlich begrenzt. Schließlich kann im Roman nach Belieben vor- und zurückgeblättert werden, wodurch nicht verstandene bzw. interessante Passagen im Nachhinein noch einmal nachgelesen werden können.<sup>42</sup> Die zeitliche Begrenzung des Films führt dazu, dass viele Sachverhalte, besonders psychologischer Natur, oft nur verkürzt dargestellt werden können. Geht man davon aus, dass im konventionellen narrativen Film meist die äußere Handlung im Mittelpunkt steht, also eine einleitende Exposition der Figuren und der Situation stattfindet, die Konflikte im Hauptteil ausgetragen werden, um schließlich im Schlussteil aufgelöst zu werden, so kann man sich vorstellen, dass für eine ansatzweise umfassende und die unterschiedlichen Aspekte einer inneren Seelenlandschaft darlegende Inszenierungsweise, die auch detailliert auf die Ursprünge der Persönlichkeitsstruktur, die Einstellungen und Ängste einer Figur eingeht, bei durchschnittlich 90-120 Minuten Spielzeit, wenig Zeit bleibt. Das Medium Literatur hat in dieser Hinsicht den Vorteil, dass es alleine von der zeitlichen Dimension her weitaus umfangreichere Werke von mitunter epischen Ausmaßen schaffen kann (wie z.B. Dostojewski oder James Joyce). So können beispielsweise die psychologischen Aspekte, die Charaktere der Figuren, deren Innenleben und Gedanken, und dadurch auch deren Handlungsmotivationen alleine schon aufgrund des Umfangs der Erzählung deutlich detaillierter dargelegt werden.

### **1.5 Eignung des Mediums Film für Bewusstseins- und Rauschdarstellung**

Ausgehend von den Erkenntnissen der klassischen Film- und Medientheoretiker herrschte und herrscht immer noch eine gewisse Skepsis gegenüber dem Medium Film, wenn es um die filmische Inszenierung von subjektiven Bewusstseinsinhalten oder Innenwelten von Filmfiguren geht. In dieser Hinsicht wurde das Medium Schrift seit jeher als dem Film überlegen empfunden, da fiktive Bewusstseinsinhalte wie Gedanken oder Gefühle über das abstrakte Zeichensystem der Sprache wesentlich direkter und genauer umschrieben werden können.<sup>43</sup>

Von den Kritikern werden mehrere Argumente angeführt. Zum einen wird auf die medienspezifischen Voraussetzungen des Films eingegangen, der nur das abbilden kann, was er im Vorfeld optisch und akustisch mit der Kamera bzw. dem Mikrofon aufgezeichnet hat. Aufgrund dieser dem Medium Film inhärenten Beschränkung der Abbildung einer

---

42 Vgl. Ebd

43 Vgl. Brütsch, Matthias: *Traumbühne Kino: der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*. Marburg: Schüren 2011 S.238

vorfilmischen Realität kann das Medium Film den Kritikern zufolge die abstrakten Gedanken und Gefühle der Protagonisten höchstens optisch reformuliert als z.B. Reaktionen auf die Außenwelt (in Form von Mimik, Körpersprache etc.) wiedergeben, und hat dementsprechend, was die Inszenierung innerer Bewusstseinszustände angeht, eine unschärfere Qualität als sein literarisches Pendant, wie der Filmwissenschaftler Michael Brütsch, der sich dabei auf die Schriftstellerin Michaela Bach bzw. auf die Literaturwissenschaftlerin Anke-Marie Lohmeier beruft.<sup>44</sup>

Die Kritiker nehmen die literarische Technik des *Stream of Consciousness* als Maßstab für eine unmittelbare und detailgetreue Bewusstseinsdarstellung, dem der Film als Bildmedium, aufgrund seiner Unfähigkeit abstrakt-verbale Inhalte optisch darzustellen, „nichts vergleichbares entgegenzusetzen habe“<sup>45</sup>. Zwar könne auch beim Film auf das Stilmittel des *Voice Overs*, sozusagen als Entsprechung des inneren Monologs im Film, zurückgegriffen werden. Diese Vorgehensweise wird aber von Kritikern häufig als unfilmisch betrachtet.<sup>46</sup>

Den Argumenten der Kritiker ist entgegenzuhalten, dass ein Versuch der Darstellung von psychisch-mentalenen Zuständen, egal in welchem Medium sie auch stattfinden mögen, immer eine Medialisierung/Übersetzung bedeutet, die nur so detailliert sein kann, wie die Beschränkungen des Mediums es zulassen. In dieser Hinsicht handelt es sich also auch bei der Literatur oder dem inneren Monolog, so gut sie auch dafür geeignet sein mögen abstrakte Denkvorgänge einer Figur so authentisch wie möglich wiederzugeben, immer um eine Veräußerlichung innerer Gedankenwelten.

Humphrey beschreibt zwei grobe Kategorien, in die das Bewusstsein eingeteilt werden kann, das *prespeech level* und das *speech level*. Das *prespeech level* steht dabei für all diejenigen Bewusstseinsinhalte, die nicht verbalisiert werden können, „[which] are not censored, rationally controlled, or logically ordered“.<sup>47</sup> *Stream of Consciousness* Erzählungen konzentrieren sich seiner Definition nach verstärkt auf die Erforschung des *prespeech level*, des freien, unkontrollierten Figurenbewusstseins, um deren psychisches Befinden zu beschreiben<sup>48</sup>.

Bisher besitzt keines der uns bekannten Medien die Fähigkeit, all diese unterschiedlichen Bewusstseinsinhalte in ihrer Gleichzeitigkeit auf einmal abzubilden. So fehlt beispielsweise der Literatur, im Gegensatz zum Film, die technische Möglichkeit audiovisuelle

---

44 Vgl. Ebd. S.239

45 Ebd. S.240

46 Vgl. Ebd. S.244

47 Humphrey 1955 S.3

48 Vgl. Ebd.

Bewusstseinsinhalte (wie z.B. Landschaften, Gesichter, aber auch Stimmen, Geräusche etc.) konkret Darzustellen<sup>49</sup>. In dieser Hinsicht ist ihr der Film voraus, da er zumindest durch die höhere Anzahl an Kommunikationskanälen theoretisch einen größeren Bereich an Bewusstseinsinhalten abdecken kann. Da aber, wie ich im nächsten Kapitel bei der Beschreibung der Drogenwirkung feststellen werde, gerade auch die audiovisuelle Komponente eine erhebliche Rolle bei der Erlebnisqualität von Rauschzuständen spielt, kann dies als fundamentaler Mangel der Literatur bei der direkten Inszenierung von Rauschzuständen gewertet werden. Gerade bei der Darstellung von Rauschereignissen spielt die erzählende Instanz der Sequenzen eine nicht zu unterschätzende Rolle: Während im Roman meist auf einen Ich- oder auktorialen Erzähler zurückgegriffen wird, konstruiert im herkömmlichen Film die Kamera die Erzählung. Bei der Romanrezeption fühlt es sich natürlich an, wenn ein Ich- oder auktorialer Erzähler eines Romans die Gefühlsregungen und Gedanken der Figuren anhand der Sprache detailliert beschreibt. Ganz anders verhält es sich beim Film. Die erzählende Instanz ist die Kamera, welche in den seltensten Fällen mit der Perspektive der Figur übereinstimmt (wenn überhaupt, dann im Allgemeinen nur über den Zeitraum kürzerer einzelner Sequenzen), alles andere würde den gängigen Narrations- und Rezeptionskonventionen widersprechen und darüber hinaus einen erheblichen Produktionstechnischen Aufwand bedeuten. Weil Film eben ein *zeigendes Medium* ist, versucht er in der Regel das abstrakte Innenleben seiner Figuren über Mimik und Handeln der Figuren mimetisch zu visualisieren, sie also über ihr Handeln zu charakterisieren.<sup>50</sup>

Die reine *Stream of Consciousness* Narration, bei der die Figurenperspektive mit der Kamera-, und somit auch der Zuschauerperspektive, zusammenfällt, stellt im Film und auf den Rausch bezogen also eher die Ausnahme als die Regel dar. Wie wir noch sehen werden, wird die Erzählperspektive noch eine größere Rolle spielen, wenn es um Inszenierungsstrategien von Rauschsequenzen geht, die nicht auf einer *Stream of Consciousness* Technik basieren

## 1.6 Zwischenfazit Bewusstsein und Medien

Nachdem in diesem Kapitel zunächst die Begriffe Bewusstsein und Rausch definiert wurden, haben wir festgestellt, dass unterschiedliche Formen von Bewusstseinsdarstellung, welche auch eine Form für die Inszenierung von

---

49 Vgl. Brütsch 2011 S.241

50 Ebd. S.246f

Rauschzuständen sein kann, schon seit längerem in der Literatur gebräuchlich sind. So habe ich zunächst poetische Herangehensweisen aufgezeigt, die verschiedene Ästhetisierungsmöglichkeiten in der Literatur beschreiben: Zum einen den Versuch der unmittelbaren Abbildung von Bewusstseinsvorgängen, wie er in der *écriture automatique* der Surrealisten stattfand, andererseits eine höchst selbstreflexive Auseinandersetzung mit dem Thema Rausch, wie sie Henri Michaux in seinen Gedichten umzusetzen Versuchte. Literatur ist zwar, wie wir anhand der Untersuchung der unterschiedlichen Darstellungsmöglichkeiten von Film und Literatur festgestellt haben, besonders dafür geeignet, abstrakte Sachverhalte, die in den Bewusstseinsinhalten vorkommen können, konkret zu benennen. Dafür lassen sich, gewisse Bewusstseinsinhalte, welche unter anderem auch einen großen Teil von Rauscherfahrungen ausmachen können, in der Literatur nur begrenzt darstellen, wie es z.B. bei der Inszenierung von konkreten vorsprachlichen oder audiovisuellen Bewusstseinsinhalten der Fall ist. Das Medium Film hat es also aufgrund seiner höheren Anzahl an Kommunikationskanälen, sowie der Möglichkeit der simultanen Vermittlung derselben, leichter bestimmte Arten von konkreten Bewusstseinsinhalten darzustellen. Da sich das Bewusstsein aus einer sich gegenseitig beeinflussenden Mischung aus innerer Gedanken- und Gefühlswelt und der Wahrnehmung äußerer Sinneseindrücke zusammensetzt, kann die Darstellung einer solchen Simultanität, nach Callev, als wichtiges Argument für die Darstellung von *Stream of Consciousness* im Medium Film gelten.<sup>51</sup>

Aufgrund seiner eben beschriebenen Eigenschaften ist davon auszugehen, dass das Medium Film sich für eine Bewusstseinsdarstellung, aber auch allgemein für Rauschdarstellungen, eignen sollte. Dabei handelt es sich bei der *Stream of Consciousness* Narration nur um eine, wenn auch, aufgrund ihres Anspruchs einer zumindest ansatzweise umfassenden Darstellung von Bewusstseinsprozessen, sehr interessante Möglichkeit, filmisches Rauschgeschehen zu inszenieren.

Neben dieser eher unkonventionellen Inszenierungsform sollen in dieser Arbeit aber auch weitere, und mittlerweile teils auch zum gängigen Inszenierungskanon gehörige Formen der Darstellung von Figurenräuschen untersucht werden, um ein möglichst breites Spektrum zur filmischen Rauschdarstellung aufzuzeigen.

---

51 Vgl. <http://research.haifa.ac.il/~haimc/s-chaptr.htm>

## 2 - RAUSCHBESCHREIBUNGEN

Nach einer ersten allgemeinen Rauschdefinition in der Einführung, möchte ich in diesem Teil der Arbeit eine differenziertere Darstellung der einzelnen halluzinogenen Rauschwirkungen vornehmen, welche mir für eine Untersuchung der Inszenierungsweisen von halluzinogenen Rauscherlebnissen in Filmen als nötig erscheint. Beziehen möchte ich mich in dieser Arbeit speziell auf halluzinogene Effekte des Drogenrauschs, wie sie etwa beim Konsum von Drogen wie LSD, Meskalin, DMT, Psylozibinhaltigen Pilzen, aber auch in geringerer Intensität bzw. anderer Ausprägung z.B. beim Haschischkonsum, auftreten können. Mir erscheint die Untersuchung von Inszenierungsweisen halluzinogener Rauschzustände im Film gerade deshalb als besonders ergiebig, da eben deren Effekte aufgrund der Besonderheit und Nicht-alltäglichkeit ihrer Ausprägungsarten hinsichtlich der subjektiven Erlebnis- und Erfahrungsdimensionen sowie der besonders vielseitigen opto-akustischen Effekte die durch sie ausgelöst werden können, meinen Erwartungen nach besonders innovative Inszenierungsweisen erfordern.

Es erscheint mir an dieser Stelle wichtig noch einmal anzumerken, dass die psychischen Effekte von Drogenerfahrungen, wie alle Bewusstseinsvorgänge, etwas rein subjektives und von unterschiedlichen Faktoren der äußeren Umwelt und des inneren Geisteszustandes (Set und Setting) abhängig sind. Gerade diese Abhängigkeit von den letztendlich in ihrer Gesamtheit niemals kontrollierbaren Faktoren auf den Verlauf des halluzinogenen Drogenrauschs machen eine endgültige Definition des *typischen Trips*, gerade bei Drogen mit stark halluzinogener Wirkung, unmöglich. Problematisch wird die Definition des halluzinogenen Drogenrauschs dadurch, dass bei der Beschreibung von abstrakten, subjektiven Bewusstseinsvorgängen wiederum auf eine Übersetzung bzw.

Versprachlichung in die konkrete Beschreibung dieser Bewusstseinsvorgänge durch das Medium Schrift zurückgegriffen werden muss. Somit kann jede Beschreibung immer nur, wie wir im vorigen Kapitel erfahren haben, in medialisierter Form vorliegen, wobei davon auszugehen ist, dass das Wesen der beschriebenen Phänomene aufgrund der medialen Einschränkungen der Sprache, niemals vollständig erfasst werden kann.

Nichtsdestotrotz lassen sich bei der Untersuchung von wissenschaftlichen und literarischen Selbstschilderungen aber unterschiedliche wiederkehrende Aspekte und Muster erkennen, die in Bezug auf die Rauschbeschreibungen auftauchen, und als Anhaltspunkte für die Filmanalysen dienen können. Diese wiederkehrenden Muster werde ich in diesem Abschnitt beschreiben.

## 2.1 Der Halluzinogenrausch aus wissenschaftlicher Perspektive

Als eine möglichst objektive, wissenschaftliche Quelle für die Beschreibung der wiederkehrenden Rauschmuster halluzinogener Drogenerfahrungen soll dieser Arbeit das Werk *Der Meskalinrausch* (1927) von Kurt Beringer dienen<sup>52</sup>. Hierbei handelt es sich um eine der 1. Publikationen, die sich systematisch auf psychologisch-medizinischer Ebene mit dem Thema der halluzinogenen Drogen beschäftigte. Sie beruht auf praktischen Erfahrungsberichten über den Meskalinrausch, die anhand von Selbstschilderungen der ca. 60 Versuchspersonen, darunter hauptsächlich Ärzte und Medizinstudenten, an der Universität Heidelberg angestellt wurden. Durch die große Anzahl an Versuchspersonen, sowie der Systematik und des klinischen Charakters der Versuche, und aufgrund der zu erwartenden naturwissenschaftlich-nüchternen Perspektive der Probanden, hinsichtlich ihres medizinisch-akademischen Hintergrundes, können die Versuche als einzigartig in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema angesehen werden, wenngleich auch immer die Problematik der Subjektivität der Rauscherlebnisse und somit die begrenzte Tragweite der wissenschaftlichen Verwertbarkeit der Ergebnisse bedacht werden muss.<sup>53</sup>

Ergänzen möchte ich diese naturwissenschaftlichen Beobachtungen durch Forschungsergebnisse der Theaterwissenschaftlerin Brigitte Marschall. Sie zieht in ihrer Habilitation ebenfalls ausgewählte Drogenprotokolle von Naturwissenschaftlern heran, ergänzt diese aber zusätzlich auch mit solchen von ausgewiesenen Drogenkonsumenten aus unterschiedlichen Künstler- und Literatenkreisen des 19. und 20. Jahrhunderts, die sich in erster Linie künstlerisch/literarisch mit ihren Rauscherfahrungen auseinandersetzten. Unter den von ihr angeführten Künstlern befinden sich Mitglieder des Pariser *Club de Hachichins*, in dem verschiedene Künstler wie Balzac, Flaubert und Baudelaire, unter der Aufsicht des Psychiaters Jacques-Joseph Moreau, Haschischexperimente durchführten. Moreau veröffentlichte die Ergebnisse 1845 in seinem Werk *Du Hachisch et de l'aliénation mentale*<sup>54</sup>, das sich als eines der ersten Werke überhaupt auf wissenschaftliche Weise mit den bewusstseinsverändernden Wirkungen von psychoaktiven Substanzen auseinandersetzte. Durch diese Ergänzungen der naturwissenschaftlichen Ergebnisse durch Selbstschilderungen aus dem Literatenkreis soll ein Versuch der Beschreibung der

---

52 Beringer, Kurt: *Der Meskalinrausch: seine Geschichte und Erscheinungsweise*. Berlin: Julius Springer 1927

53 Vgl. Ebd. S.68

54 Vgl. Marschall, Brigitte: *Die Droge und ihr Double. Zur Theatralität anderer Bewußtseinszustände* Wien / Köln / Weimar: Böhlau 2000 S.83

Rauschphänomene aus einer wirkungsästhetischen Perspektive gemacht werden. Anhand dieser Beschreibungen sollen die einzelnen Rauschphänomene schlussendlich auch für die spätere Untersuchung der Rauschfilme hin auf ihre Inszenierungsweisen und ihr eigenes Rauschinduzierendes Potential greifbarer gemacht werden.

Um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, können und sollen die folgenden Beschreibungen nur exemplarische Auflistungen der möglichen Rauschphänomene bleiben. Natürlich schwanken die Inhalte der Rauschbeschreibungen mit der Höhe der Dosis und den äußeren und inneren Umständen der Versuchspersonen, also dem Set und Setting. Um also so wenig wie möglich abgelenkt zu werden, und sich, durch die Eliminierung von Umgebungsvariablen, besser auf das eigentliche Rauschgeschehen konzentrieren zu können, wurden die Probanden beim Einsetzen der ersten Halluzinationen in einen abgedunkelten Raum gebracht. Dieses Versuchsdesign sollte der Beantwortung der Forschungsfrage dienen, inwiefern die Rauschgestaltung von der Persönlichkeit des Berauschten abhinge bzw. „ob das Rauscherleben und die Rauschinhalte einen Rückschluß auf die besondere Artung der Persönlichkeit zulassen“.<sup>55</sup> Trotz der, zumindest bei den äußeren Versuchsbedingungen, möglichst starken Einschränkung der Umgebungsvariablen, wurde über teils sehr unterschiedliche Rauschinhalte berichtet. Nichtsdestotrotz konnte aber im Durchschnitt ein grober Rauschverlauf festgestellt werden:

Nach anfänglicher leichter Übelkeit traten stärker werdende optischen Erscheinungen, gefolgt von leichten Konzentrationsschwierigkeiten und einem langsam auftretendem Euphoriegefühl auf. Hinzu kommen „Veränderungen der Bewußtseinslage [,sowie] reichhaltiger und vielseitiger“<sup>56</sup> werdendes Erleben. Der Rausch nähert sich seiner Höhe, die mit phasenhaften Intensitätsschwankungen etwa 2-5 Stunden anhält.<sup>57</sup>

## **Sinnesveränderungen**

Die Probanden berichteten allgemein über Veränderungen der Sinneswahrnehmungen. Diese betreffen die optischen Sinneseindrücke, den Geruchssinn, Geschmackssinn, die Gehörsempfindungen, und *Mitempfindungen*, also dem, was man heutzutage als synästhetische Sinneseindrücke bezeichnen würde. Nahezu alle Probanden berichteten

---

55 Beringer 1927 S.32ff

56 Ebd. S.35

57 Vgl. Ebd. S.34f



von einer Veränderung des Sehsinns, also visuellen Halluzinationen.<sup>58</sup> Die beschriebenen konkreten Sinnesveränderungen sind allesamt sehr unterschiedlicher Natur, haben aber gemeinsam, dass es sich bei ihnen um halluzinatorische, also von der Wirklichkeit abgekoppelte Sinnestäuschungen handelt, welche von der durch nicht berauschte Personen wahrgenommenen äußeren Realität abgekoppelt sind.<sup>59</sup>

Die Vielfältigkeit der optischen Sinnestäuschungen ist besonders prägnant. Die Fülle der berichteten visuellen Sinnestäuschungen reicht dabei von weniger gravierenden Veränderungen der Farb- und Helligkeitswahrnehmungen, über Farbtonveränderungen, gesteigerter Differenzierung von Farbnuancen, Kontrastfarben, Helligkeitsschattierungen bis hin zu Wahrnehmung von (hyper-)Plastizität, Relief und abnormem stereoskopischem Sehen. Auch über veränderte Größen- und Entfernungserlebnisse und besonders intensives Erleben von dreidimensionalen Objekten in ihrem Räumlichkeitscharakter wird berichtet. Allgemein kann gesagt werden, dass die Bewusstseinsinhalte der Halluzinationen eine „ungewöhnliche Farbsattheit und Helligkeit“ aufweisen, und dass außerdem die Kontrastfarben eine große Rolle spielen.<sup>60</sup>

Ein charakteristischer visueller Effekt des Meskalinrausches (und anderer halluzinogener Drogen), ist der der *Scheinbewegungen*. Hier verändern die wahrgenommenen Objekte oder Muster, auch im dreidimensionalen Raum, ihre Form und Größe sowie die relative Lage zueinander, in fließender Bewegung. Dabei spielt auch die Struktur und Art der Objekte eine Rolle bzw. können sich solche Scheinbewegung auch auf die Architektur oder Innenräume: „Eine Gerade biegt sich, wird schief, bewegt sich vor und zurück, die Zimmerecke scheint bald ganz nahe, bald fern zu sein, die Wand wölbt sich vor und zurück [...]. Es kommt zu grotesken Verzerrungen der Perspektive“<sup>61</sup>

Die optischen Phänomene reichen dabei von einfachen Sinnestäuschungen bis hin zu echten Halluzinationen, also Sinneserlebnissen, die ohne Rezeption von äußeren Schlüsselreizen stattfinden. Die Versuchspersonen nehmen diese Halluzinationen „durchaus wie einen realen Vorgang wahr [und können sie] in keiner Weise von anderen Bewegung unterscheiden“.<sup>62</sup> Die Fülle der optischen Halluzinationen reicht dabei von „einfachen entoptischen Phänomenen bekannter Art zu immer mehr komplizierten, plastischen, schließlich in einem objektiven äußeren Sehraum erlebten hochstrukturierten

---

58 Vgl. Ebd. S.35ff

59 Vgl. Ebd. S.36ff

60 Vgl. Ebd. S.39ff

61 Vgl. Ebd. S.43

62 Ebd. S.42

Halluzinationen“.<sup>63</sup> Brigitte Marschall stellt fest, dass der „Drogenesser [...] seine Umgebung in einen ästhetisch-theatralen Raum [verwandelt], der auch die Figuren und Orte seiner Erinnerung und Wahrnehmung einbezieht“.<sup>64</sup>

In Bezug auf die Gehörsempfindungen beklagten manche Versuchspersonen bspw. verstärkte oder verfeinerte Sinneswahrnehmungen, die durch wahrhaftige Außenreize motiviert, jedoch in ihrer Wahrnehmung verzerrt waren. So z.B. eine „Überempfindlichkeit gegen Geräusche [...] Die Menschen gehen furchtbar laut“. Andererseits berichteten sie auch über solche Trugwahrnehmungen, die nicht durch reale außenreize motiviert waren, wie z.B. eingebildeten „Jahrmarktslärm, Musik, [sich drehende] Karusselle“.<sup>65</sup>

Auch wenn die von Beringer als *Allgemeinsinn* definierten Phänomene wie z.B. Tast- Geschmacks- und Geruchssinn, aufgrund ihrer Anzahl und Unterschiedlichkeit schlicht zu Umfangreich sind um hier komplett aufgeführt zu werden, sollen diese, um dem Leser die Tragweite der teilweise kuriosen Sinnesstörungen etwas näher zu bringen, nicht unerwähnt bleiben: Ganz allgemein wird von den Versuchspersonen oft über Intensitätssteigerungen der Hautsensibilität für Kälte, Wärme, Berührungen und Druck berichtet.<sup>66</sup>

Solche Sinnesveränderungen können auch mit einer Veränderung des Lageempfindens des Körpers im Raum bzw. des generellen Körperbewusstseins einher gehen, so dass auch Erlebnisse einer außerkörperlichen Erfahrung entstehen können<sup>67</sup> Erlebnisse des Morphens oder der Verformung, wie sie auf visueller Ebene stattfinden, treten auch bei der Selbstwahrnehmung auf unterschiedlichster Weise auf. So berichten Versuchspersonen von Verwölbungen oder Einziehungen, Aufblähungen einzelner Körperteile und ähnlichem. Teilweise finden solche Empfindungen nur als gefühlsmäßige Wahrnehmungen, also ohne eine visuell veränderte Wahrnehmung der entsprechenden Körperteile statt.<sup>68</sup>

Des weiteren wurde auch über synästhetische Empfindungen berichtet, also wie durch „reale Sinnesreize diesen nicht entsprechende Sinnesempfindungen miterregt werden“<sup>69</sup>, also Anregungen von z.B. optischen Empfindungen, die durch wahrgenommene akustische Reize mit ausgelöst wurden (beispielsweise Farben zu hören<sup>70</sup>).

---

63 Ebd. S.48

64 Marschall 2000 S.4

65 Vgl. Beringer 1927 S.38

66 Vgl. Ebd. S.54

67 Ebd. S.56

68 Vgl. Ebd. S.58

69 Ebd. S.61

70 Vgl. Ebd. S.61

Bezüglich der Sinneswahrnehmungen kommt Beringer zu dem Schluss, dass Allgemein eine *Schwellenverfeinerung* der Sinne stattfindet, im Sinne einer erhöhten Sensibilität, die experimentell nachgewiesen wurde<sup>71</sup>.

## 2.2 Allgemeine Veränderung der Bewusstseinslage

Bei den eben beschriebenen formalen Sinnesphänomenen handelt es sich laut Beringer um eine „ungewöhnlich reichhaltige Sammlung psychopathologischer Kuriositäten“<sup>72</sup>, anhand derer sich aber alleine noch keine Rauschstruktur ausmachen ließe. Vielmehr stehe hinter den Symptomen eine tiefergehende psychologische Veränderung, eine *Meskalinpsychose*, aufgrund derer die unterschiedlichen Ausprägungen der Sinnesphänomene entstünden.

Beringer gliedert die Wirkungsweise des Meskalinalkaloids folglich in drei Grundreaktionen: *abnorme Sinnestäuschungen*, *veränderte Bewusstseinslage* und *abnorme Gefühlszuständlichkeiten*, die jeweils weitgehend unabhängig voneinander auftreten können, meist aber in wechselnder Zusammensetzung gleichzeitig erlebt werden. Daher lässt sich der genaue Einfluss der Reaktionen auf das Gesamterleben des Rausches sowie deren gegenseitige Wechselwirkungen laut Beringer nur schwer festmachen, ebenso wie die Abhängigkeit des Verlaufs der „Meskalin-“ oder „Modellpsychose“ von den allgemeinen „dispositionellen, konditionellen, konstellativen“ Teileinflüssen auf die Psychoseentstehung<sup>73</sup>. Der Meskalinisierte befindet sich in einem Nebeneinander verschiedener seelischer Vorgänge. Es entsteht eine gewisse Schizophrenie, in der Hinsicht, dass das *Ich* selbst einerseits die Sinnestäuschungen als wahrhaftig erlebt, sie also nicht mehr von den real existierenden Reizen unterscheiden kann, aber andererseits um den eigenen Zustand des Rausches Bescheid weiß und die Phänomene reflektierend beobachtet. Auch ein Nebeneinander verschiedener, auch sich widersprechender Gefühle und Gedankengänge kann in solch einem Stadium vor sich gehen<sup>74</sup>.

Beringer behauptet, und er bezieht sich dabei auf William James, dass normalerweise unser Erleben durch Assoziationen, gedanklichen Verbindungen, kurz unseren Bewusstseinsstrom, als in ein „lebendiges Gesamt“ (das *Ich*) wahrgenommen wird<sup>75</sup>.

Nach Beringer wird diese Gesamtheit des Bewusstseins durch das Meskalin

---

71 Vgl. Ebd. S.60

72 Vgl. Ebd. S.68

73 Ebd. S.68

74 Vgl. Ebd. S.71f

75 Ebd. S.76

eingeschränkt. So kann das gleichzeitige Nebeneinander von Gefühlen und Gedankengängen bei einer geringen Meskalindosis zwar noch von der Versuchsperson objektiv reflektiert werden. Bei einer höheren Dosis tritt aber eine Überwältigung auf: Die Versuchspersonen geraten in einen fremdartigen Zustand der Willenshemmung und Passivität, alles „Begleitend-Gedankliche“ tritt zurück, die Bewusstseinsbreite schrumpft immer mehr zusammen bei gleichzeitigem Gewinn an Eindruckstiefe und Gewicht des erlebten, wobei die verbleibenden Inhalte aber als „besonders scharf, deutlich, eindringlich“<sup>76</sup> empfunden werden. Gerade diese eigentümliche Passivität mitsamt ihren psychischen Folgeerscheinungen ist laut Beringer für das Verständnis des Meskalinrauschs von zentraler Bedeutung.<sup>77</sup> Sie wird von Versuchspersonen als tiefgreifende Veränderung des Persönlichkeitsbewusstseins wahrgenommen, bei der „das Ich als Persönlichkeit mit all seinen Strebungen, Wünschen, mit seiner Verbundenheit mit der Welt, [...] immer mehr zurück [tritt]“.<sup>78</sup> Infolgedessen kann es zur „Verschmelzung des Individuums mit der Außenwelt“ bei gleichzeitiger „Loslösung von der eigenen Körperlichkeit“<sup>79</sup> kommen.

In einzelnen Fällen kann sich in den Versuchspersonen das Gefühl einer bedeutenden spirituellen, religiösen Erfahrung manifestieren, „in den ausgeprägten Fällen hat das Einzelerlebnis jeweils Endgültigkeitscharakter, es ist zeitlos und verbindungslos“.<sup>80</sup> Ein Beispiel für ein Erleben solch einer Erfahrung mit Endgültigkeitscharakter, einem „Klebenbleiben an einem Gedanken“<sup>81</sup> einer Versuchsperson, wird wie folgt beschrieben. Die entsprechende Person sieht einen Fussel am Anzug des Doktors. Sie schildert: „Ich konnte nicht nur meine Auge, sondern auch die ganze intensive Hinwendung meiner ganzen Persönlichkeit nicht davon lassen. Es war, als ob in meinem ganzen Bewusstsein nichts vorhanden sei, als allein dieser Fussel, als ob er mein ganzes Bewußtsein ausfüllte“.<sup>82</sup> So erleben manche Versuchspersonen Ansätze einer „Subjekt-Objekt-Verschmelzung“.<sup>83</sup> Ein weiteres Beispiel für eine Veränderung des Persönlichkeitsbewusstseins zeigt das Beispiel folgender Versuchsperson auf, die behauptet: „Triebe aber kann ich mir nicht mehr vorstellen, Sexualität, Ehrgeiz,

---

76 Ebd. S.77

77 Vgl. Ebd. S.72f

78 Ebd. S.73

79 Marschall 2000 S.45

80 Beringer 1927 S.73

81 Ebd. S.75

82 Ebd. S.74f

83 Ebd. S.75

Erkenntnisdrang, erschienen mir als einfältige Hirngespinnste derer, die nicht die wahre Erkenntnis besitzen von der Einheit des Ichs mit der Welt“.<sup>84</sup>

Im Zusammenhang mit den Sinnes- und Bewusstseinsstörungen wird fast immer auch über eine ungewöhnlich starke Veränderung des subjektiven Zeitempfindens berichtet. Häufig wird dabei über eine enorme Ausdehnung der empfundenen Zeit berichtet, die mit Begriffen wie Zeitlosigkeit, Zeitstillstand, Ewigkeit, Grenzenlosigkeit beschrieben wird.<sup>85</sup> Die Effekte reichen dabei von simplen Dehnungen bzw. Stauchungen, also Überschätzung oder Unterschätzung der vergangenen Zeit bis hin zu weitaus komplexeren Phänomenen, wie beispielsweise dem Zerfall der wahrgenommenen zeitlichen Kontinuität von Erlebnissen in isolierte, nunmehr unzusammenhängende Einzelerlebnisse bzw. Momentaufnahmen.<sup>86</sup> Auch kann ein Verschwimmen der sukzessive stattfindenden Ereignisse in der Wahrnehmung hin zu einer „unbeschreiblichen“ Gleichzeitigkeit des Erlebten stattfinden, so als ob die momentan wahrgenommenen Sinneswahrnehmungen wie z.B. Figuren und Formen, in einer Art Zeitstillstand gleichzeitig erlebt würden.<sup>87</sup>

Als wiederkehrendes Element bzw. Grundsymptom des Meskalinrauschs kann man von einer anfänglichen Euphorie sprechen, die einhergeht mit einem Heiterkeitsgefühl, leichter Hemmungslosigkeit, Geschwätzigkeit, die teils trotz eines oft festgestellten körperlichen Unbehaglichkeitsgefühl einhergeht<sup>88</sup>. Bei stärkeren Dosen kann das Gefühl der Euphorie von den Versuchspersonen als überwältigend erlebt werden. In der Folge entwickelt sich eine von den Versuchspersonen schwer in Worte zu fassende „Ambivalenz der Gefühlslage“. Beringer spricht hinsichtlich des Unbehagens gegenüber des Kontrollverlustes über die Gefühlslage von einem „Nebeneinander und Durcheinander verschiedenartiger Gefühle, die in ihrer Vielartigkeit und Uneinheitlichkeit dem Gesamterleben den besonderen quälenden Charakter geben.“<sup>89</sup>

---

84 Ebd. S.73

85 Vgl. Ebd. S.80

86 Vgl. Ebd. S.85

87 Ebd. S.81

88 Vgl. Ebd. S.89

89 Ebd. S.91

### 2.3 Wechselwirkungen von Gefühlslage und anderen Sinneswahrnehmungen

Aufgrund der Komplexität der unterschiedlichen Bewusstseinsaspekte kann wohl keine direkte Kausalität ermittelt werden, aber es gibt Anzeichen, dass die Sinnesempfindungen (meist die optischen), in bestimmte Wechselwirkungen mit der Gefühlslage eingehen, indem sich beide gegenseitig bedingen bzw. beeinflussen. Wie eine Versuchsperson beschreibt, bekommt ein Zimmer durch die euphorische Grundstimmung am Anfang des Rausches „etwas ungeheuer Sonniges und Frühlingshaftes“, woraufhin sie den Eindruck bekommt, dass diese „optischen Veränderungen einen starken Einfluss auf das wachsen dieser Euphorie“ hätte.<sup>90</sup> Andererseits beschreibt diese Probandin auch, dass aufgrund einer früheren positiven Erinnerung, die sie durch etwas Gesehenes erfährt, plötzlich die gesamte Grundstimmung „etwas geradezu Feierliches“ bekommt, während dadurch wiederum „fast wahrnehmungsmäßig deutliche Reminiszenzen“ an das Erinnernte auftauchten.<sup>91</sup>

Marschall beschreibt in dieser Hinsicht Phasen des Rauschs, die einen kognitiven und mentalen Vorgang bedeuten, in dem

„Welt-Bilder [entworfen werden], die auch den inneren Kosmos des Konsumenten mit Bildern und Tönen widerspiegeln. Anstelle der Abbilder der äußeren Erscheinungswelt treten Sinnbilder, ein Beziehungsnetz der Symbole, der Analogien und Korrespondenzen, die eine eigene Welt, ein '*Paradis Artificiel*' bilden.“<sup>92</sup>

Hinsichtlich der subjektiven, persönlichen Komponente des Rauschs merkt Marschall an, dass „inhaltliche Projektionen der eigenen Welterfahrung, sinnliche Intensität und die Identifizierung mit den Zeitflächen des Bewusstseins [...] als mentale Akte im Sinne eines Theaters im Drogenbewusstsein erfahren“<sup>93</sup> werden. Sie beschreibt hier die introspektiven Aspekte des Drogenrauschs, der durch das übergreifen teilweise unterbewusster Bewusstseinsinhalte in die sinnlich wahrgenommene Außenwelt eine Auseinandersetzung mit der eigenen Person zur Folge haben kann. Aufgrund der oft berichteten Eindrücklichkeit halluzinogener Rauscherfahrungen, können sie auch als *Schwellenzustände* in einem anthropologischen Sinn beschrieben werden. Dabei weisen sie Parallelen zu Stammesriten auf. Anstatt räumliche oder zeitliche Schwellen zu

---

90 Ebd. S.92

91 Ebd.

92 Marschall 2000 S.55

93 Marschall 2000 S.55f

überschreiten, werden „Übergänge zwischen Bewusstseinszuständen und Wahrnehmungsräumen“<sup>94</sup> geschaffen, es finden Verwandlungsprozesse der Konsumenten selber statt. Nach dem Anthropologen Arthur van Gennep sind solche Überschreitungen in drei Phasen aufgeteilt, in denen die Rituseteilnehmer zuerst eine Trennung (von z.B. einer gewohnten Umgebung), später einer Umwandlung (einen Zustand „zwischen zwei Welten“<sup>95</sup>) und abschließend einer Angliederung (die z.B. in den neuen Ort integriert) durchleben.<sup>96</sup>

## **2.4 Zwischenfazit Rauschbeschreibungen**

Zusammenfassend lässt sich die extreme Vielfalt an Ausprägungsformen des halluzinogenen Drogenrauschs festhalten, die sichere Aussagen über einen konkreten Rauschverlauf zunächst unmöglich zu machen scheint. Nicht zu unterschätzen ist dabei die Tatsache, dass die in diesem Abschnitt beschriebenen Veränderungen der Sinneseindrücke zu einem großen Teil von Variablen der äußeren Umgebung und der inneren, seelischen Umstände des Berauschten abhängig sind.

Dieser Umstand ist meiner Meinung nach gerade für die Deutung von Filmen mit halluzinogenen Rauschdarstellungen essentiell, besonders dann, wenn die Geschichten oder Teile daraus aus der subjektiven Sicht einer berauschten Figur dargestellt werden. Bei Einnahme der subjektiven Perspektive müssen somit auch das Set und Setting innerhalb der Diegese berücksichtigt werden, und inszenierte Rauscheffekte immer auch dementsprechend in den Kontext der Figurensituation gesetzt werden. Andererseits kann davon ausgegangen werden, dass anhand der Rauschinszenierung auch auf das Seelenerleben der Figur geschlossen werden kann, da, Marschall zufolge, „die psychedelische Erfahrung [...] immer auch eine persönliche Erkundung [bedeutet]“.<sup>97</sup>

Ein weiterer Interessanter Aspekt, der sich aus der Betrachtung der Rauschbeschreibungen ergibt, besteht darin, dass es für die Probanden nahezu unmöglich erschien, die Veränderungen ihrer Bewusstseinslage in passende Worte zu fassen. Darin wird einmal mehr die Unmöglichkeit einer unmittelbaren Vermittlung von subjektiven Bewusstseinsinhalten bestätigt, die schon im ersten Theorieteil festgestellt wurde. Laut den Selbstschilderungen der Probanden entzieht sich „die Qualität des

---

94 Ebd. S.7

95 Ebd.

96 Vgl. Ebd.

97 Ebd. S.85

Gefühls [einer] sprachliche[n] Wiedergabe“.<sup>98</sup>

Interessant scheint mir in diesem Zusammenhang auch die Tatsache, dass die Versuchspersonen, trotz ihrer akademischen und naturwissenschaftlichen Lebensläufe, mit ihrem Vokabular jenen Metaphern der frühen Romantischen Rauschliteraten nahe kommen bspw. dann, wenn die Probanden von undefinierbaren „Gefühlen der unermeßlichen Bedeutsamkeit“ und dem „Ringern um Erkenntnis“ berichten.<sup>99</sup> Wie eben erwähnt wurde, können solche existentiellen Erlebnisse laut Beringer sogar das Ausmaß quasireligiöser Erlebnisse annehmen<sup>100</sup>, die in ihrer Intensität scheinbar auch Naturwissenschaftler in ihrer sonst eher objektiven Weltanschauung beeindruckt zu haben scheinen. Eine weitere Beobachtung besteht in der Dreiteilung eines typischen Rauschverlaufs, der sich als anthropologischen Schwellenerfahrung beschreiben lässt, die sich in vielen der Rauschinszenierungen wiederfindet..<sup>101</sup>

### **3 – RAUSCHINSZENIERUNGEN IM FILM**

#### **Darstellbarkeit von Rausch im Film**

Den wissenschaftlichen Untersuchungen von Beringer zufolge können die Auswirkungen des halluzinogenen Drogenrauschs in unterschiedliche Teilbereiche gegliedert werden, die sich seiner Vermutung nach auch jeweils gegenseitig beeinflussen:

Zum einen können durch den Rausch einfache Veränderungen sämtlicher Sinneswahrnehmungen ausgelöst werden. Andererseits ergeben sich aber auch weitaus komplexer zu beschreibende Veränderungen der gesamten Bewusstseinslage im Allgemeinen, darunter auch des Denkverlaufs und der Gefühlslage.

Bei der Rückbesinnung auf die unterschiedlichen Inszenierungsmöglichkeiten des Mediums Film in Bezug auf Bewusstseinsinhalte ist davon auszugehen, dass die in der wissenschaftlichen Literatur festgestellte Unterscheidung zwischen konkreten Sinnestäuschungen einerseits und abstrakteren Veränderungen der allgemeinen Bewusstseinslage andererseits auch unterschiedliche Inszenierungsmethoden im Film erfordert. Wie die unterschiedlichen Rauschphänomene nun konkret im Film inszeniert werden, soll im anschließenden Kapitel erörtert werden.

---

98 Beringer 1927 S.93

99 Ebd. S.94

100 Vgl. Ebd. S.96f

101 Vgl. Marschall 2000 S.7



### 3.1 Rauschinszenierungen im konventionellen narrativen Film

Bevor ich auf eher ungewöhnliche Konzepte der Rauschdarstellung in den beiden Beispielfilmen *Enter the Void* und *Inauguration of the Pleasure Dome* eingehe, werde ich einen ersten allgemeinen Überblick über gängige Inszenierungsweisen von Rauscherfahrungen fiktiver Filmfiguren schaffen. Als Beispielfilm wird der Film *Fear and Loathing in Las Vegas* von Terry Gilliam dienen, da er meiner Meinung nach als repräsentativ für den klassischen narrativen Hollywoodfilm stehen kann, und demnach viele der gängigen Methoden der Rauschinszenierung, die mittlerweile auch Teil von allgemeinen Darstellungskonventionen geworden sind, verwenden dürfte.

Ausgehen möchte ich in meiner Analyse von den Ergebnissen des Filmwissenschaftlers Matthias Brütsch, der in seiner Monografie *Traumbühne Kino (2011)* unterschiedliche gängige Darstellungskonventionen für Traumdarstellungen im Film aufzeigt. Da Träume und Rausch sich in manchen Punkten überschneiden, denke ich, dass viele dieser Punkte, mit etwaigen leichten Modifizierungen, sicherlich auch auf die Rauschinszenierung anwendbar sein werden.

Dazu müssen zunächst aber Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen Rausch und Traum erläutert werden: Nach dem Psychologen Erich Kasten ist man im Traum selber Akteur, bei den Halluzinationen während des halluzinogenen Drogenrauschs jedoch eher passiver Beobachter. Erinnerungen und Träume spielen sich somit gänzlich im Inneren einer Person ab, während sich dagegen bei Rauschhalluzinationen innere Vorstellungen mit der vom Berauschten wahrgenommenen äußeren Umwelt vermischen und nicht mehr eindeutig von ihr unterschieden werden können.<sup>102</sup>

So bleibt, nach Professor Thomas Fuchs, dem Oberarzt der Klinik für Allgemeine Psychiatrie im Universitätsklinikum Heidelberg, „die sinnliche und räumliche Struktur der Wirklichkeit, die in der Psychose wahrgenommen wird, grundsätzlich erhalten.“<sup>103</sup> Nach Kasten findet dabei „jedes Erleben [im] Gehirn statt, die Realität bildet sich dort ab. Halluzinationen sind ebenfalls Bilder, die das Gehirn entstehen lässt, deshalb wirken sie so real.“<sup>104</sup> Dabei wertet er auch nächtliche Traumbilder als eine Form der Halluzination. Bei Traumbildern und den Sinnesveränderungen im Drogenrausch handelt es sich also jeweils um Halluzinationen, die vom Berauschten bzw. dem Träumer nicht von der Realität unterschieden werden können also um spezifische Ausprägungen innerpsychischer

---

<sup>102</sup> Vgl. Kasten, Erich: *Die irrealen Welt in unserem Kopf. Halluzinationen, Visionen, Träume*. München: Reinhard, 2008 S.86

<sup>103</sup> Böckem, Jörg: *Traumwelten: Wahn und Visionen*. In: Spiegel Wissen. VÖ: 04/2009 <http://www.spiegel.de/spiegelwissen/a-660648-2.html>

<sup>104</sup> Böckem, Jörg: *Traumwelten: Wahn und Visionen*, 2009 <http://www.spiegel.de/spiegelwissen/a-660648-3.html>

Bewusstseinswelten.

Da sich diese nun im Film in ihren Darstellungsweisen grundsätzlich von Inszenierungen äußerer Spielhandlung zu unterscheiden, bzw. im Falle von Rauschsequenzen die Darstellung der äußeren Spielhandlung aufgrund der sinnesverändernden Rauschwirkungen grundsätzlich moduliert werden müssten, kann man meiner Ansicht nach davon ausgehen, dass sie sich in Bezug auf ihre filmischen Inszenierungsweisen zunächst einmal darin grundlegend ähneln sollten, dass sie sich von einer herkömmlichen Inszenierungsweise der filmischen Handlungsfortführung grundlegend unterscheiden sollten, und dass Brütschs Beobachtungen über filmische Trauminszenierungen eine gute Ausgangsbasis für weitere Überlegungen zur filmischer Rauschinszenierung darstellen.

Wie wir vorher gesehen haben, handelt es sich bei Film um ein Medium, dass mit seinem Hauptkommunikationskanal, dem Bewegtbild, durch Aufnahmen von im Vorfeld real existierenden Gegebenheiten äußere Spielhandlung darzustellen versucht. Für die Inszenierung psychischer Innenwelten müssen Regisseure also, aus Mangel an einer greifbaren bzw. aufzeichnenbaren Materialität auf alternative, unkonventionellere Inszenierungsmittel zurückgreifen.

### **Objektiv-real oder Subjektiv-irreal?**

Wir als Zuschauer sind uns klar darüber, dass es sich bei der durch die Narration erzeugte Diegese eines Spielfilms nur um eine fiktionale Filmwelt handelt, nehmen die Ereignisse innerhalb dieser fiktiven Welt im Normalfall aber als für die Figuren reale, intersubjektiv wahrnehmbare Ereignisse wahr. Um für den Zuschauer eine Abgrenzung zwischen dieser, von den Figuren als real erlebten Welt und der innerpsychischen Rauschwelt einzelner Figuren vorzunehmen, muss der Film mit seinen spezifischen audiovisuellen Mitteln für Markierungen sorgen, die eine Rauschsequenz für den Zuschauer auch als solche erkennbar machen<sup>105</sup>. So werden zur Darstellung subjektiver Innenwelten üblicherweise die Regeln und üblichen Darstellungs- und Inszenierungskonventionen herkömmlicher realer diegetischer Ereignisse unterlaufen, und so die Übergänge vom diegetisch-realen in das subjektive Charakterinnenleben der Figuren markiert.<sup>106</sup>

Dem Film stehen dabei nach Brütsch mehrere Möglichkeiten des impliziten oder expliziten Einsatzes solcher Markierungen zur Verfügung<sup>107</sup>:

---

<sup>105</sup> Vgl. Brütsch 2011 S.130

<sup>106</sup> Vgl. Ebd. S.234

<sup>107</sup> Vgl. Ebd. S.132

So können implizit auf Handlungsebene durch unterschiedliche formale Mittel der Darstellung, wie beispielsweise einem temporären Wechsel der Erzählperspektive von der auktorialen zu einer subjektiven Kameraposition, bzw. weiteren formalen Subjektivierungsstrategien, oder explizit beispielsweise durch Zeigen oder Erwähnen des Drogenkonsums der Figur durch die Kamera bzw. einen *Off-Erzähler*, Rauschsequenzen im Film indiziert, und somit für den Zuschauer kenntlich gemacht werden.

### **Sequenzimmanente Markierungen**

Aber auch innerhalb vorher nicht narrativ oder formal markierter Rauschsequenzen können unterschiedliche gestalterische Mittel eingesetzt werden, die die Szenen als z.B. Visionen erkennbar machen. So spielen „die Gestaltung von Bild und Ton ebenso eine Rolle wie die Handlung, Logik der Ereignisse und die Beschaffenheit des dargestellten Universums.“<sup>108</sup>

So können also die opto-akustischen Sinnesveränderungen, welche im Theorieteil schon beschrieben wurden, durch eine Palette an gestalterischen Möglichkeiten wie z.B. generellen Veränderungen in der Farbgebung, Über-, Doppel- und Mehrfachbelichtungen, aber auch hallende Toneffekte und Inkongruenzen zwischen Bild- und Tonspur, also generell Stilmitteln der audiovisuellen Verzerrung<sup>109</sup> filmisch inszeniert und als Rauschhaft erkennbar gemacht werden. Daneben können solchen Szenen auch die alltägliche Normen und Logiken z.B. physikalischer, biologischer aber auch gesellschaftlicher Natur untergraben und damit bizarr oder absurd wirken<sup>110</sup>.

### **Rolle der Erzählperspektive**

Eine große Rolle in Hinsicht auf Rauschinszenierungen spielt auch die Erzählperspektive, die im Film im Normalfall mit der Kameraperspektive zusammenfällt. Diese nimmt in der Regel eine auktoriale, also allwissende, verfolgende Perspektive ein. Diese kann unter Umständen aber auch eine subjektive Tendenz haben, wenn sie beispielsweise nur auf der Hauptfigur verharret, also kein Wissensvorsprung des Zuschauers gegeben ist). Alleine die typische begleitende Kameraperspektive verhindert im traditionell gedrehten, narrativen Kinofilm auf technischer Ebene, dass ein näherer Eindruck von *Stream of Consciousness* -artigem Erzählen entsteht. Somit wird das Sich-hineinversetzen des Zuschauers in den Bewusstseinsstrom des Protagonisten, welches für eine direktere

---

108 Ebd. S.152

109 Vgl. Ebd. S.172

110 Vgl. Ebd. S.154f

Vorstellung bzw. des umfassenden Nachempfindens des Figurenrausches nötig wäre beim klassischen Film von vorneherein verhindert.

Viele Modelle zur Beschreibung der Strukturierung von Erzählungen in unterschiedliche Erzählebenen im Film vergessen aber, dass es von den Erzählebenen unabhängig auch unterschiedliche Realitätsebenen der Geschichte geben kann.<sup>111</sup> So kann etwa aufgrund der Einnahme einer subjektiven Figurenperspektive in eine andere, eben subjektiv eingefärbte, Realitätsebene gewechselt werden, die mit einem Wechsel des Status der gesehenen Bilder von einer objektiv-real existierenden in eine subjektiv-irreal wahrgenommene Wirklichkeit einhergeht, die aber auch mit Veränderungen im Bereich der raum-zeitlichen Orientierung, der Logik der Ereignisse oder der atmosphärisch-emotionalen Stimmung des Dargestellten einhergehen kann.

Die Einnahme einer solchen subjektivierten Erzählposition wird allgemein als *Fokalisierung* auf eine Figur bezeichnet, auch wenn es sich bei der erzählenden Instanz (also der Kamera) genaugenommen nicht um die Figur selbst handelt.<sup>112</sup>

Der Begriff *Fokalisierung* beruht auf dem gleichnamigen Modell des Literaturwissenschaftlers Gerard Genette, welches auch als Grundlage vieler filmwissenschaftlicher Modelle zum Thema Narration dient<sup>113</sup>. Das Modell teilt die Erzählinstanz in drei unterschiedliche Perspektivtypen ein, die jeweils unterschiedlich starken Einblick in das Figureninnenleben bieten:

Die *Nullfokussierung*, oft auch der auktoriale oder allwissende Erzähler genannt, der keine Einschränkung in der Positionierung oder der potentiell vermittelbaren Information erfährt.

Die *externe Fokalisierung* ist räumlich an die Figur gebunden, gewährt aber keinerlei direkten Einblick in die Subjektive Wahrnehmung der Figuren. Die *interne Fokalisierung* hingegen ist ebenfalls räumlich an die Figur gebunden, sie orientiert sich am „Wahrnehmungs-, Erlebnis- und Wissenshorizont“<sup>114</sup> einer Figur und die Vermittlung narrativer Information ist durch den Wissensstand der Figur limitiert. Nach diesem Modell wären lediglich die *Null-* und die *interne Fokalisierung* dazu in der Lage, spezielle Bewusstseinszustände wie Rauschgeschehen zu vermitteln<sup>115</sup>.

Für die Analyse von Szenen in besonderem Hinblick auf Subjektivierung und Innenweltdarstellung, versucht Brütsch eine Differenzierung des *Fokalisierungsmodells*

---

<sup>111</sup> Vgl. Ebd. S.255

<sup>112</sup> Vgl. Ebd. S.256

<sup>113</sup> Vgl. Ebd. S.260

<sup>114</sup> Ebd.

<sup>115</sup> Vgl. Ebd.

von Genette.<sup>116</sup> Sich auf die Filmwissenschaftler David Bordwell und Murray Smith beziehend, versucht er die Faktoren „breite und tiefe des [Erzähler-]Wissens“<sup>117</sup> bzw. die Raum-zeitliche Anbindung und den subjektiven Zugang der Erzählinstanz zur Figur in Genettes Modell zu integrieren.

Heraus kommt ein ungleich detaillierteres Modell, welches die dynamischen Aspekte der Erzählperspektive detaillierter erfassen soll, wie es Genettes *Fokalisierungsmodell* zulässt, und welches sich in erster Linie an den unterschiedlichen Graden der Teilhabe am Erleben der Figur orientiert und die Rolle von Träumen, Tagträumen und inneren Vorstellungen veranschaulichen soll.<sup>118</sup>

So stellt Brütsch in seinem Modell fest, dass die Orientierung an innerer und äußerer Wahrnehmung nur einen Aspekt an der Teilhabe am subjektiven Erleben einer Figur darstellt. Weitere Mittel solch einer subjektiven Teilhabe am Figurenerleben bestehen ihm zufolge z.B. aus der „räumlichen Konzentration auf ihr Umfeld, der Inszenierung von Selbstgesprächen und inneren Monologen, der Vermittlung verzerrter Wahrnehmungen oder der strikten Orientierung an ihrem Wissensstand.“<sup>119</sup>

Meiner Meinung nach spielt gerade beim Rausch, im Gegensatz zum Traum, eben auch die Außenwahrnehmung der Figuren eine große Rolle, da sich, wie wir vorher gesehen haben, die Sinnestäuschungen zu einem großen Teil auf diese beziehen. Bei einer detaillierten Darstellung von Rauschzuständen stellt sich eine Erzählperspektive als besonders passend heraus: Durch das Stilmittel des *Perception Shots*, das auf Edward Branigan zurückgeht<sup>120</sup>, werden Einstellungen nicht nur aus der unmittelbaren Perspektive einer Figur geschossen, sondern sie geben auch genau das wieder, was sie in dem Moment mit ihren (opto-akustischen) Sinnen von der Außenwelt wahrnimmt, im Fall von berauschem Bewusstsein also auch die stattfindenden Sinnesveränderungen und Halluzinationen. Der *Perception Shot* lässt dabei aber die abstrakten Bewusstseinsinhalten, also z.B. Gedanken, Gefühle etc. weg. Anhand der Inszenierung kann somit, auch im Zusammenspiel mit dem narrativen Kontext, auf das Befinden bzw. den Geisteszustand (also auch den Figurenrausch) der Figur geschlossen werden.<sup>121</sup> Durch die Möglichkeit zumindest die Wahrnehmungsveränderungen der Figur zu beschreiben, ermöglicht der *Perception Shot* einen vergleichsweise höheren subjektiven

---

116 Vgl. Ebd. S.265

117 Vgl. Ebd. S.267

118 Vgl. Ebd. S.283

119 Ebd. S.283f

120 Vgl. Ebd. S.274

121 Vgl. Ebd. S.274f

Zugang zu einer Filmfigur als der ordinäre *Point of View Shot* oder die halbsubjektive Einstellung (z.B. *Over Shoulder Shot*).

Eine weitere Aufgliederung, die zwischen der reinen Wahrnehmung der äußeren Figurenumwelt und der inneren Bewusstseinsbilder unterscheidet, haben die FilmwissenschaftlerInnen David Bordwell und Kristin Thompson vorgenommen. Bordwell versteht Subjektivität im Film als „sharing the characters’ eyes and ears (properties) or getting right inside his or her mind (conditions).“<sup>122</sup>

Ihrem Modell der *Depth of story information* nach, unterscheiden sie zwischen *Perceptual Subjectivity* und *Mental Subjectivity*: *Perceptual Subjectivity*, eine Erzählweise, die den Zuschauer in den Standpunkt der Figur versetzt, indem die Kamera das Blickfeld und die Mikrophone das akustisch wahrgenommene der Figuren aufzeichnen, wodurch der Zuschauer unmittelbar ins Filmgeschehen eingebunden wird. *Mental Subjectivity* hingegen besteht dann, wenn anstatt der äußeren Wahrnehmung einer Figur, deren innere Gedankenwelt gezeigt wird, durch z.B. die innere Stimme oder innere Bewusstseinsbilder, die Erinnerungen, Fantasien, Träume oder rauschhafte Halluzinationen repräsentieren können, die im Gegensatz zur *Perceptual Subjectivity*, nicht auf die Wahrnehmung der äußeren Figurenumwelt bezogen sind.<sup>123</sup>

### **3.2 Allgemeine Rauschdarstellungen - *Fear and Loathing in Las Vegas***

Eine Auswahl an konkreten Inszenierungsstrategien im herkömmlich erzählten Spielfilm werde ich in diesem Abschnitt anhand des Beispielfilms *Fear and Loathing in Las Vegas* beschreiben. Der Film basiert auf dem gleichnamigen Roman von Hunter S. Thompson, der 1972 mit dem Untertitel *A Savage Journey to the Heart of the American Dream* veröffentlicht wurde. Der Titel ist ironisch zu verstehen, in dem Film werden die Drogenexzesse des Journalisten Raoul Duke und seines Anwalts Dr. Gonzo beschrieben, die während des Auftrags Dukes, einen Bericht über das jährlich stattfindende *Mint 400* Wüstenrennen bei Las Vegas zu verfassen, stattfinden. Nachdem sie sich vor der Reise mit einer Vielzahl an Drogen, unter anderem LSD, Meskalin, Äther, Kokain, Cannabis und Alkohol, eingedeckt haben, wird dem Zuschauer schon bei der Anreise nach Las Vegas klar, dass die Recherchen für den Bericht nur zur Nebensache dieses Trips werden. Der weitere Verlauf des Filmes lässt sich als (ziel-)lose Aneinanderreihung von halluzinogenen Drogentrips im Setting der für die notorischen Drogenkonsumenten denkbar unwirtschaftlichen

---

122 Bordwell, David: *Categorical coherence: A closer look at character subjectivity*. VÖ: 24.10.2008  
<http://www.davidbordwell.net/blog/2008/10/24/categorical-coherence-a-closer-look-at-character-subjectivity/>

123 Vgl. Bordwell, David / Thompson, Kristin: *Film Art, An Introduction*. Boston, Mass. [u.a.]: McGraw -Hill, 2008 S.91f

Casinos und Hotelkomplexe der Stadt Las Vegas beschreiben.

In Bezug auf das von Brütsch erstellte Modell zur Innenweltdarstellung von Figuren kann in *Fear and Loathing in Las Vegas* eine starke räumliche Fokussierung auf den Protagonisten Raoul Duke festgestellt werden. Wir nehmen lediglich das wahr, was in seinem Wahrnehmungshorizont vorkommt. Dabei wird die objektive Umwelt (die dann von den *Voice Overs* seiner Erinnerungen abweichen kann – unglaubliches erzählen) einerseits durch eine neutrale, objektive Kamera, andererseits aber auch stellenweise durch das Stilmittel der *Perception Shots*, die anhand von technischen Tricks die Rauschwirkungen inszenieren sollen, dargestellt, ebenso wie seine Gedanken durch *Voice Overs* bzw. durch Versprachlichung in Dialogen ausgedrückt werden.

Dabei finden auch indirekte Formen der Subjektivierung in Form von Externalisierung der Rauschinhalte auf die objektive Realität des Films statt.

Ein probates Stilmittel zur Rauschinszenierung im herkömmlichen Spielfilm ist, wie wir eben erfahren haben, die Verwendung von *Perception Shots*. Dieser wird in der Regel so inszeniert, dass der Drogenkonsum schon vor der perzeptiven Einstellung narrativ begründet bzw. angekündigt wurde, und die Einnahme der Figurenperspektive häufig auch durch Einbettung in eine Kompositionsstruktur, die aus *Schuss-Gegenschuss-Montagen* besteht, verdeutlicht wird<sup>124</sup>. So wird bspw. erst der Protagonist oder dessen Gesicht im *Close Up* gezeigt, als Indikator für die nun folgende Subjektive Perspektive, um in der nächsten Einstellung durch den *Point of View Shot* eine Perspektive einzunehmen, die der des Protagonisten entsprechen könnte, und somit dem Zuschauer zu suggerieren, dass dieser nun gewissermaßen die optische Perspektive der Figur einnimmt.<sup>125</sup>

Anders als beim reinen *Point of View Shot* enthält der *Perception Shot* aber auch Anteile an den Wahrnehmungsverändernden Komponenten des Drogenrausches, wie den opto-akustischen Sinnestäuschungen und Verzerrungen, die durch technische Tricks (bspw. Spezialobjektive, Farbfilter, Unschärfen und digitale Nachbearbeitung) oder aber durch Veränderungen des Dekors, der Maske oder dergleichen, in Szene gesetzt werden<sup>126</sup>.

Der Einsatz des *Point of View Shots*, und somit auch des *Perception Shots*, setzt voraus, dass sich das Prinzip der Herstellung von Subjektivität durch den Umschnitt auf die Subjektive Kamera beim Zuschauer mittlerweile als Erzählkonventionen verankert hat<sup>127</sup>,

---

124 Vgl. Brütsch 2011 S.270

125 Vgl. Ebd. S.269

126 Vgl. Ebd. S.273f

127 Vgl. Ebd.

und dass durch eine implizite oder explizite Markierung bzw. narrative Motivation, jedem Zuschauer instinktiv klar sein kann, dass es sich bei dem gesehenen und gehörten um die (berauschten) Wahrnehmungsinhalte der Filmfigur handelt.

### **Der *Perception Shot***

Ein Beispiel für einen typischen *Perception Shot*, der durch digitale Postproduktion rauschhafte Sinnesveränderungen wie das Morphen, also das fließende Verformen einzelner visueller Wahrnehmungsinhalte, als auch eine Art visuellen Zeitraffereffekt zu veranschaulichen versucht, findet sich in *Fear and Loathing in Las Vegas*. In der Szene, in der Raoul Duke sich bei der Ankunft in das erste Hotel der Rezeptionistin vorstellen möchte, nimmt die Kamera, nachdem sie dem Zuschauer einen *Close Up* Blick auf Dukes verschwitztes und offenbar aufgrund der einsetzenden Wirkung des eben genommenen LSD Trips verwirrt wirkendem Gesichts gewährt, seine subjektive Perspektive ein. Er steht in der Empfangsschlange, beobachtet seine Umgebung, während plötzlich die Oberflächen der Gegenstände in seinem Sichtfeld anfangen sich in alle Richtungen auszudehnen und zusammenzuziehen. Das wabernde Batikmuster des Teppichs verschwimmt und setzt sich optisch auf die sich in die Länge ziehenden Beine eines Hotelgasts fort. Als Duke der Rezeptionistin näher kommt, besteht seine Wahrnehmung kurzzeitig nur aus vereinzelt Standbildern, sie gerät ins Stocken, ähnlich der Wahrnehmung von Bewegungen in einem Stroboskoplicht, bis er plötzlich vor ihr steht. Mit verschwitztem Gesicht auf sie blickend (wir nehmen es über einen Gegenschuss wahr, bevor die Kamera wieder auf den *Perception Shot* wechselt), beginnt das Gesicht der Rezeptionistin regelrecht auseinander zu fließen, und verwandelt sich schließlich in einen halluzinierten Aal, der auf ihn zukommt. Dabei bedient sich der Film an dieser Stelle, wie an vielen anderen Stellen auch, des Stilmittels des *Voice Overs*. Mit ihm werden, auch während die beiden Protagonisten bei ihren sichtbar durch den Drogenrausch in ihrer Motorik beeinflussten, Handlungen von der Kamera gezeigt werden, die abstrakteren Auswirkungen des Drogenkonsums auf ihren generellen Geisteszustand in Form von Gedanken oder der inneren Stimme Dukes beschrieben:



Während Raoul auf die Rezeptionistin wartet, hört man seine Gedanken in Form eines *Voice Overs*:

„There is no way of explaining the terror i felt ... I was pouring sweat, my blood is too thick for nevada. I've never been able to properly explain myself in this climate ... OK, be quiet, be calm. Name, rank and press affiliation, nothing else. Ignore this drug, pretend it is not happening“<sup>128</sup>

Verzerrt hört man im Hintergrund den Mann, dessen Beine mit dem Batikmuster des Bodens verschmelzen an einem Telefon über einen Mord reden, bei dem einem 16 jährigen, Löcher in den Körper geschnitten und das Blut abgesaugt wurde, man hatte es anscheinend auf seine Zirbeldrüse abgesehen. Im nächsten Augenblick verschwimmen die Stimmen, sie klingen hallend und die Nebengeräusche werden laut.

Einerseits sieht man hier, dass die Erzählperspektive auf Zwei unterschiedlichen Modi aufgebaut ist. Das *Voice Over* stellt einmal die Erinnerung des Protagonisten dar, der auf die in den Filmbildern dargestellte Vergangenheit blickt. An manchen Stellen nimmt die Erzählstimme aber auch die Position von Raouls aktuellen, in der filmischen Gegenwart stattfindenden Gedanken in Form seiner inneren Stimme ein.

Desweiteren werden dieser Szene werden die subjektiv wahrgenommenen Rauschinhalt auf den zwei Kommunikationskanälen des Films, dem Visuellen und dem Auditiven, wiedergegeben, indem die konkret von der Figur wahrgenommenen audiovisuellen Aspekte des Rauscherlebens inszeniert werden. Einerseits werden die optischen Sinnesveränderungen durch technische Tricks wie den verschwimmenden Boden, das ruckelnde Bild und digitale Bildverzerrungen und den animierten Aal dargestellt, andererseits kann man davon ausgehen, dass es sich bei dem Telefonat des fremden, aufgrund der überzogenen Absurdität und des unpassenden des gesagten, um eine paranoide Wahnvorstellung Dukes handelt, da auch dieser Wahrnehmungsinhalt durch einen Halleffekt unterlegt wird. Durch das Zusammenspiel der verschiedenen Effekte insgesamt ergibt sich der Eindruck einer durch die berauschte Wahrnehmung des Protagonisten subjektiv eingefärbten Erzählinstanz, die nicht mehr mit der objektiven äußeren Realität des Films übereinstimmen muss, und der wir deshalb als Zuschauer hinsichtlich ihrer objektiven Richtigkeit nicht mehr vollständig vertrauen können.

Da es sich bei *Fear and Loathing in Las Vegas* um eine Literaturverfilmung handelt, deren

---

<sup>128</sup> Gilliam, Terry: *Angst und Schrecken in Las Vegas*. USA 1998 (Orig. *Fear and Loathing in Las Vegas*. USA 1998)

Zentrales Thema die Rauscheskapaden zweier Aussteiger in Las Vegas sind, sind ausschweifende Rauschbeschreibungen schon in der Vorlage in Form von inneren Monologen vorhanden.

Um auf die die abstrakteren Aspekte des Rauschempfindens, die durch die durch die Erzählinstanz der Kamera gezeigten, rein audiovisuellen Sequenzen nicht eingefangen werden können, einzugehen, bedient sich der Film an vielen Stellen des Stilmittels des *Voice Overs*, welche eben diesen inneren Monologen aus der Literaturvorlage entnommen wurden. In ihnen erklärt Raouls Stimme einerseits in Form einer *Off-Erzählung*, andererseits auch in Form einer inneren Stimme, die Raouls Gedanken während der aktuellen Spielhandlung repräsentieren soll, die unterschiedlichen Wirkungen der Drogen bis ins letzte Detail. Hieraus ergibt sich auch ein großer Teil des Humors des Films: während die Erzählstimme Dukes aus dem *Off* die unterschiedlichen Drogenwirkungen und ihre Besonderheiten auf eine sachliche, aufgrund seiner offensichtlich weitreichenden Erfahrungen mit ihnen und seiner ihnen gegenüber grundsätzlich positiv eingestellten Überzeugung, durchaus auch selbstverständlich wirkende Art detailliert erläutert, kann man die direkten Drogenauswirkungen exemplarisch an den Protagonisten beobachten – sie entsprechen meist den ideologisch verherrlichenden Beschreibungen, sind in ihren Manifestationen aber doch eher abschreckend bis belustigend zu bezeichnen, wie beispielsweise in der Szene, in der Raoul und Dr. Gonzo versuchen, trotz ihrer durch den Äther-Rausch gelähmten Gliedmaßen, in ein Casino hereingelassen zu werden.

### **Externalisierung inneren Rauscherlebens auf die äußere Filmwelt**

Aufgrund des Modus der Ich-Erzählung, der nur vereinzelt auf *Perception Shots* durch die *Point of View* Perspektive zurückgreift, bleibt dem Film, neben der eher umständlichen Möglichkeit die rauschhaften Sinnestäuschungen durch das Stilmittel der Versprachlichung im *Voice Over* zu beschreiben noch eine weitere Möglichkeit der Inszenierung. So können auch aus einer gewohnten, nicht der *Point of View* Perspektive entsprechenden, aber dennoch auf den Protagonisten fokalierten Perspektive, die audiovisuellen Sinnestäuschungen anhand einer Externalisierung von Wahrnehmungsinhalten der Figuren auf die äußere Filmwelt, indirekt abgebildet werden.

So finden sich visuelle und akustische Reize, die Raoul Duke offenbar in seinem subjektiven Rauscherleben wahrnimmt, plötzlich in der vermeintlich objektiven Umgebung der Filmwelt wieder. Ein gutes Beispiel für diese Inszenierungsstrategie ist die Szene, in der Raoul Duke und sein Anwalt zum ersten Mal ihr Hotelzimmer betreten. Bei Raoul Duke

hat, wie seine gefasste *Voice Over* Stimme aus dem Off schon im Cabrio kurz vor der Ankunft in Las Vegas ankündigt, das LSD begonnen heftig zu wirken. Sie betreten das Zimmer in dem sie ihren Fotografen La Cerda treffen sollen. Der Fernseher läuft bereits, es spielt eine Kriegsdokumentation. Das Zimmer ist, aufgrund der internen Fokalisierung auf Raoul, und der darauf aufbauenden Externalisierung seiner verzerrten Wahrnehmungsinhalte, in den Farben Grün, Rot, Violett getaucht. Die Kanonen, Bomben und Flugzeuggeräusche aus dem Fernsehen wirken ungewöhnlich laut, wodurch der Eindruck entsteht, sie kommen nicht mehr aus dem Fernseher, sondern haben sich in Umgebungsgeräusche der diegetischen Filmwelt verwandelt. Auch die Schwarz-Weiß Bilder der Dokumentation dehnen sich über den Rand des Bildschirms hinweg aus und gehen auf die Wände über, werden zu einer Kulisse mörderischen Kriegsgeschehens. Raoul, angesichts der omnipräsenten Gewalt überfordert, weiß sich nicht anders zu helfen, als sich hinter einem Tisch zu verstecken.

Auch La Cerda bekommt durch die Inszenierung in Froschperspektive eine bedrohliche Ausstrahlung. Als er die Namen einiger Motorräder der Rallye am nächsten Tag aufzählt hat er plötzlich einen Kampfanzug an, die Namen, die er zuvor normal aufgezählt hatte, wirken nun plötzlich bedrohlich, wie Namen von Kriegsgerät. Überhaupt nimmt die ganze Szene einen bedrohlichen Unterton an – die sie bei objektiver Betrachtung der Filmwelt wohl nicht haben würde. In diesem Sinne wird der Szenen etwas Theatralisches hinzugefügt, das dem subjektiven des Figureninneren entspringt, was auch schon im theoretischen Teil als für halluzinogene Rauscherlebnisse durchaus charakteristisch befunden wurde.

Die Externalisierung von Sinnestäuschungen bedeutet in dieser Szene sogleich eine Externalisierung der psychischen Innenwelt des Protagonisten auf die äußere Filmwelt. Wie wir erfahren haben, hängen Rauschhalluzinationen vom Set und dem Setting ab. Da Raoul aufgrund des Rauschs überfordert zu sein scheint, und aufgrund der bedrohlichen Reize, die ihm aus dem Fernseher entgegen springen, projiziert er diese Bedrohung auch auf La Cerda und seine unmittelbare Umgebung.

Eine solche Veräußerlichung der inneren Seelenlandschaften von Filmfiguren in äußere Filmhandlung war auch eine im frühen deutschen Expressionismus, wie z.B. in Robert Wienes *Cabinet des Dr. Caligari* (DE 1920), und dem Surrealismus bekannte Vorgehensweise, welche die Problematik der Unmöglichkeit der direkten Bewusstseinsdarstellung elegant umschiffte, indem sie den subjektiven Seelenzustand des Protagonisten metaphorisch auf die von der Kamera eingefangene, vermeintlich objektive Situationen bzw.

Umgebung des Protagonisten übertragen. Das gezeigte wird zunächst als objektiv „echte“ Filmhandlung dargestellt, deren oft stilistisch übertriebene Theatralität bzw. besonders bizarre oder abstrakte Gestaltung dem Zuschauer den Bruch mit der Kohärenz des Restes der diegetischen Welt klarmachen soll.<sup>129</sup>

## Reizüberflutung

Eine generelle Strategie für die Inszenierung von Rauschdarstellungen ist der Einsatz von audiovisueller Reizüberflutung. So können beispielsweise technische Stilmittel wie Mehrfachbelichtungen, schnelle, teils stroboskopartige Montagen, schnelle Kamerabewegungen zu einer „Verdichtung und „Verkomplizierung“ der visuellen Information“ führen.<sup>130</sup> Durch solche Formen der „visuelle[n] Verfremdung, Vervielfachung und Dynamisierung“<sup>131</sup> können z.B. optische Sinnestäuschungen und Orientierungslosigkeit der berauschten Figur dargestellt werden. Solche optischen Formen der Reizüberflutung werden oft auch auf akustischer Ebene fortgesetzt, auf der unterschiedliche Soundeffekte wie Hall, Verzerrungen und Dissonanzen die Veränderung der Bewusstseinsituation veranschaulichen sollen. Die direkte Inszenierung von Figurenrausch greift bei nahezu allen Szenen in *Fear and Loathing in Las Vegas* auf Formen der Verfremdung zurück. Da es sich ja, wie wir in den Rauschbeschreibungen festgestellt haben, bei Räuschen *per se* um Zustände erhöhter Wahrnehmungsintensität handelt, kann davon ausgegangen werden, dass die Anwendung solcher reizüberflutender Inszenierungsstrategien auch bei der Rauschinszenierung in anderen herkömmlichen narrativen Filmen üblich ist. Ein besonders gutes Beispiel für Strategien der Reizüberflutung stellt der Avantgarde Film *Inauguration of the Pleasuredome* dar, den ich an späterer Stelle einer umfassenderen Analyse unterziehen werde.

Im Gegensatz zur Reizüberflutung steht die Strategie der bewussten „Ausdünnung“ der Rauschsequenzen von ihren audiovisuellen Inhalten. Hierbei können sich die Figuren beispielsweise vor einer komplett blanken Kulisse, und damit in einem zu komplett von Raum und Zeit losgelösten, stilisierten Raum, wiederfinden, der als starker Kontrast zu den realen diegetischen Situation gelten, und durchaus Assoziationen zu einer Theatersituation aufrufen kann.<sup>132</sup> Ein passendes Beispiel für eine solche Situation findet

---

<sup>129</sup> Vgl. Brütsch 2011 S.229f

<sup>130</sup> Ebd. S.223

<sup>131</sup> Ebd.

<sup>132</sup> Vgl. Ebd. S.232f

sich während der Ayahuascaexperimente des Wissenschaftlers Eddie Jessup im Film *Altered States* (USA 1980). Nach dem Konsum der halluzinogenen Droge geht der Protagonist, wie es das indianische Ritual vorsieht, in eine Höhle und findet sich nach dem Einsetzen des Rausches, welcher durch eine Reihe von zunächst reizüberflutenden Inhalten in Form von immer schneller werdenden Assoziationsmontagen mit explodierendem Feuerwerk, tanzenden Eingeborenen, Szenen mit seiner Geliebten, aber auch mit einer Schlange eingeleitet wird, schließlich in einer von Raum und Zeit gelösten Parallelwelt wieder, wo ihm ein Abbild seiner Geliebten begegnet, welches zu einer Sandskulptur erstarrt und sich schließlich in Sand auflöst und wegweht. Sinnbildlich kann dieser Nicht-Ort, in den der Protagonist nach dem ekstatischen Höhepunkt des Rausches eintaucht, als Repräsentation für die Isolation bzw. die Entrücktheit des Protagonisten in seinem dissoziativen Rauschzustand gesehen werden, der auch Inhalte seines Unterbewusstseins beherbergt (Beziehungsängste, Gefühlsverwirrungen), einen Zustand fortgeschrittener Entrücktheit bzw. Introspektion, einer persönlichen Erkundung, wie sie in manchen vorher beschriebenen, und meist durch die Einnahme höherer Dosen von Halluzinogenen ausgelöst, Rauschbeschreibungen stattfindet.<sup>133</sup>

Eine weitere Form der filmischen Inszenierung von Figurenräuschen kann auch direkt an der Form der Narration ausgemacht werden. In *Fear and Loathing in Las Vegas* haben wir den Fall einer internen Fokalisierung, dass sich also die Erzählinstanz den kompletten Film über auf den Wahrnehmungs-, Erlebnis- und Wissenshorizont von Raoul Duke beschränkt, sei es aufgrund der Kamera, die immer in intimer Nähe von Duke bleibt, oder anhand des *Off Erzählers*, der die Geschichte teilweise im Modus des rückblickenden, kommentierenden Erzählers, teilweise aber auch als in der filmischen Gegenwart agierende innere Stimme Dukes, agiert.

Letztendlich ist es so, dass aufgrund des Modus der internen Fokalisierung auf Raoul, die Narration nur das zeigen kann, was dieser auch tatsächlich wahrgenommen hat – wie wir gesehen haben auch inklusive all seiner Sinnestäuschungen, Stimmungen und letztendlich auch seiner Weltsicht.

So kommt es auch dazu, dass sich Teile von Rauschstrukturen auch auf die Form der Narration niederschlagen: Es kommt zu Auslassungen an Stellen, an denen Raouls Erinnerungen aufgrund des Drogenkonsums Lücken vorweisen, wie z.B. dann, wenn Raoul eine Überdosis der fiktiven Droge Adrenochrom nimmt und nach einem tagelangen

---

<sup>133</sup> Vgl. Marschall 2000 S.85

Trip in einem vollkommenen verwüsteten Hotelzimmer mit umgebundenem Kassettenrekorder und Dinosaurierschwanz wieder zu sich kommt.

Er, und damit auch die auf ihn fokalisierte Erzählinstanz, hat keine Erinnerung mehr an den Trip. Weil Raoul sich aber im Laufe des Rauschs einen Kassettenrekorder mit Aufnahmefunktion umgeschnallt hat, gelingt es ihm, wenigstens teilweise die Ereignisse, die während des Rauschs passierten, in seiner Erinnerung zu rekonstruieren. Somit kann auch die Erzählinstanz auch dem Zuschauer anhand von *Flashbacks* kurze Einblicke in das verdrängte oder vergessene Rauschgeschehen gewähren.

Die Folge einer solchen Fokalisierung auf eine über die erzählte Zeit der Geschichte nahezu durchgehend berauschten Figur muss dabei auch die Unsicherheit bezüglich des Wahrheitsgehaltes der gesamten Geschichte bzw. einzelner Szenen sein. Als Zuschauer wird man sich im Laufe des Filmes durch die eben beschriebenen Rauschinszenierungen der unzuverlässigen Erzählinstanz bewusst und fragt sich stellenweise, ob die Ereignisse in dem Film wirklich alle so passiert sind, bzw. an welchen Stellen der Autor mangels besserer Erinnerung verfälschte Tatsachen wiedergibt.

Schließlich wird aus der Geschichte das, was aus den meisten Rauschgeschichten wird, eine mangels besseren Wissens zwar nicht einhundertprozentig Glaubhafte, aber dafür aufgrund der rauschbedingten übertriebenen subjektiven Einfärbung außergewöhnlich farbig und lebhaft ausgeschmückte und dadurch auch durchaus unterhaltsame Geschichte.

### **Zwischenfazit herkömmlich narrative Spielfilme**

Nachdem die Inszenierung als *Stream of Consciousness* in den meisten handlungsbasierten Filmen aufgrund der hohen Konzentration auf die Innenwelt nicht praktikabel erscheint, wird in herkömmlich narrativen Filmen häufig mit dem *Perception Shot* sozusagen eine abgeschwächte Form der Bewusstseinsstromerzählung für punktuelle Rauschinszenierungen eingesetzt.

Wie wir gesehen haben, haben aber auch indirekte Inszenierungsformen im herkömmlichen Rauschfilm einen großen Anteil an den Rauschinszenierungen, seien sie Figurenbezogen, wie der Dialog, Selbstgespräche oder der innere Monolog, die auch das Figurennere durch Sprache verbalisiert offenbaren können, aber auch die optische Reformulierung der Rauschzustände in Mimik, Gestik und Handlungen der berauschten. Dabei kann die Subjektivierung der Figuren, und somit auch die Darstellung ihres inneren Rauscherlebens, auch durch eine Externalisierung der Rauschinhalte auf die scheinbar

objektive Filmumgebung dargestellt werden. Dabei können die Filme mit z.B. atmosphärischen, situativen, dramatischen, formalen, expressiven und noch weiteren Mitteln arbeiten.<sup>134</sup>

Grundsätzlich ist anzumerken, dass sämtliche beobachteten Rauschinszenierungen, aufgrund der Tatsache, dass sie Bewusstseinszustände der verstärkten Wahrnehmungsintensität darstellen sollen, generell mit unterschiedlichen Mitteln der Reizüberflutung oder, im Falle der Inszenierung von Isolationsgefühlen, der szenischen Ausdünnung arbeiten.

Man kann festhalten, dass die von Brütsch aufgezählten, von ihm aber auf die Traumdarstellung bezogenen Inszenierungsweisen, im Grunde auch auf den klassisch narrativen Rauschfilm anwendbar sind. Abweichungen davon beruhen auf der Tatsache, dass während des Rausches in der Regel noch äußere Wahrnehmungsinhalte aufgenommen werden können, und deshalb die Rauschinszenierungen normalerweise die äußere Umwelt der Figuren mit in ihre Darstellung mit einbeziehen, und durch das Zusammenspiel mehrerer Kommunikationskanäle auch eine simultane Inszenierung von äußerer Wahrnehmung und innerer Bewusstseinsinhalte möglich wird

### **3.3 Enter the Void und der *Stream of Consciousness***

Nachdem im vorigen Teil unterschiedliche Möglichkeiten zur Rauschinszenierung im konventionellen Erzählfilm beschrieben wurden, möchte ich mich nun auf unkonventionellere Inszenierungsmethoden zur Rauschdarstellung konzentrieren. Die im Folgenden untersuchten Filme greifen jeweils auf eigene Verfahren zurück, die meiner Meinung nach in Filmen mit durchgehend konventioneller Narration in einer solch umfassenden Form nicht realisierbar sind. So soll mit *Enter the Void* ein Film untersucht werden, der auf die Erzählform des *Stream of Consciousness* Verfahrens zurückgreift, um einen direkten Blick in das Figureninnere und damit eine vergleichsweise umfassendste Darstellung eines fiktiven Figurenrauschs inszeniert.

#### **Kriterien für eine *Stream of Consciousness* Darstellung im Film**

Verfahren zur direkten Bewusstseinsinszenierung im Film unterscheiden sich von anderen, herkömmlicheren indirekten Inszenierungen fiktiver Bewusstseinsphänomene dadurch, dass sie sich nicht alleine auf die Veräußerlichung von intersubjektiv wahrnehmbaren Ereignissen aus der Umgebung der Figuren beschränken, also nicht mehr nur die

---

<sup>134</sup> Vgl. Brütsch 2011 S.284

„Subjektivierung von etwas Objektivem“<sup>135</sup> zum Ziel haben, sondern vielmehr auch ausschließlich innere, geistige Inhalte vermitteln wollen, „die per se subjektiv sind.“<sup>136</sup>

Dabei ist die Möglichkeit einen (mehr oder weniger) unmittelbaren Einblick in das Innenleben oder die Gedanken einer Figur zu bekommen, eine Besonderheit fiktionalen Erzählens, die in der Form im realen Leben nicht existiert.<sup>137</sup>

Wie wir im ersten Theorieteil schon festgestellt haben inszenieren Filme, im Vergleich zur Literatur, kürzere Ausschnitte von inneren Bewusstseinswelten von Filmfiguren eher direkt in Form von z.B. *Perception Shots* oder lassen deren Gedanken z.B. als innere Stimmen im *Voice Over* erklingen.

Im Gegensatz dazu fällt, laut Brütsch, bei einer weitgehend direkten szenischen Innenwelt-darstellung einer Figur im Film, die Erzählperspektive in den meisten Fällen automatisch mit derjenigen der Figur zusammen, da wir davon ausgehen können, dass die vermittelten konkreten Vorstellungen oder Gedanken mit den Bewusstseinsinhalten der Figur übereinzustimmen haben, wenn solch ein direkter Einblick in das Figurenninnere stattfinden<sup>138</sup>, und das Bewusstsein zum „Prisma der Wahrnehmung [werden soll], durch die der Erzähler die erzählte Welt entwirft“.<sup>139</sup>

Meiner Ansicht nach, kann man den Film *Enter the Void* als einen *Stream of Consciousness* Film klassifizieren, da er, wie ich anhand der Analyse darlegen werde, die wichtigsten Kriterien für die Darstellung eines filmischen Bewusstseinsstroms nach Humphrey erfüllt: Die Kombination der beiden Komponenten freie Assoziation und Raum-Zeit-Montage, die Humphrey ursprünglich als Voraussetzung einer *Stream of Consciousness* Erzählung in der Literatur sieht, die sich meiner Meinung nach aber, eben weil es sich beim *Stream of Consciousness*, wie wir im ersten Theorieteil gesehen haben, in erster Linie um eine medienübergreifende narrative Technik handelt, auch auf den Film übertragen lassen, lässt sich, wie ich gleich in der Analyse zeigen werden, auch in *Enter the Void* nachweisen.

Nach Humphrey besteht die wichtigste Technik, den *Stream of Consciousness* im Fiktionalen zu lenken in der Anwendung des psychologischen Prinzips der freien Assoziation. Diese besteht Humphrey zufolge aus den Elementen Erinnerung, welche deren Basis darstellt, die Sinneseindrücke, welche die Assoziationen im gegenwärtigen

---

135 Ebd. S.276

136 Ebd. S.276f

137 Vgl. Ebd. S.277

138 Vgl. Ebd. S.278f

139 Schmid, Wolf: *Elemente der Narratologie*. Berlin: De Gruyter, 2005 S.132



Geschehen führen und der Imagination, welche deren Elastizität bestimmt.<sup>140</sup>

Mit der *Raum-Zeit-Montage*, die ja ursprünglich eine inhärent filmische Technik darstellt, bezieht sich Humphrey auf Inszenierungstechniken, die es erlauben sollen verschiedene Assoziationen zueinander stehender Ideengänge bzw. Handlungsfolgen anhand von Bildfolgen so darstellen zu können, dass dem Zuschauer gegenüber eine facettenreiche bzw. multiperspektivische Erzählhaltung eingenommen wird. Humphrey zufolge ist das Ziel dieser Montagetechniken von *Stream of Consciousness*-Literaten, die Möglichkeit der Herstellung einer Gleichzeitigkeit von äußerer- und innerer Figurenwelt, um damit eine möglich allumfassende Darstellung ihres Bewusstseins zu inszenieren.<sup>141</sup>

Film mit seinen medieninhärenten Möglichkeiten der Herstellung von Simultanität, kann nun prinzipiell, im Vergleich zur Literatur, die eine solche Gleichzeitigkeit aufgrund der Linearität des Leseflusses nur simulieren kann, die innerer Gedankenwelt einer Filmfigur und das äußere Filmgeschehen, sowie das Vorhandensein unterschiedlicher Zeitebenen tatsächlich gleichzeitig inszenieren, wie wir anhand des Beispielfilms *Enter the Void* sehen werden.

Dabei spielt die Dreiteilung des Films auf narrativer Ebene eine große Rolle. Der Film führt zunächst mit Hilfe eines ca. 20-minütigen *Perception Shots* aus der Egoperspektive des Protagonisten in die Handlung ein. Schon hier gibt es erste vereinzelte Überschneidungen von wahrgenommener äußerer Realität Oscars und seinen inneren Vorstellungen und Gedankeninhalten, wenn er z.B. in seinem Apartment DMT, eine halluzinogene Droge mit teils dissoziativen Eigenschaften, raucht, welches zunächst für das Eintauchen der Umrisse seiner Umwelt in einzelne Spektralfarben und reliefartige Muster sorgt, ihn dann jedoch in einen meditativen Zustand weit weg vom objektiven filmischen Hier und Jetzt versetzt: Sieht er zunächst nur einzelne morphende Fraktale, so wandelt sich der Rausch schnell in eine *Out of Body Experience*. Die Kamera bewegt sich aus Oscars Kopf heraus, wandert über ihn, ihn immer im Blickfeld behaltend. Die Fraktale werden wieder ins Blickfeld eingeblendet und nehmen schließlich wieder überhand. Oscars Geist wandert in einer mehrere Minuten andauernde Sequenz durch die morphenden Fraktalstrukturen hindurch, was auf der Tonebene mit abstrakten brummenden und zirpenden Sounds, die die räumliche Bewegung Oscars in diesen Strukturen dreidimensional nachvollziehen, was auch mit einer Unzahl unverständlicher Stimmfetzen untermalt wird. Oscars Trip wird schlagartig von seinem klingelnden Handy unterbrochen. Während dieses Handyklingeln

---

140 Vgl. Humphrey 1955 S.43

141 Vgl. Ebd. S.50f

zunächst das einzige Signal aus der realen Außenwelt darstellt und Oscar noch in seinen Visionen schwebt, rücken sein Apartment und der Rest der objektiven Umwelt langsam wieder in sein Blickfeld, und damit auch in das des Zuschauers.

Nach dem Telefonat, in dem ihn sein Freund Viktor bittet, ihm seinen Anteil der Drogen in den Club *The Void* zu bringen, steht Oscar auf um sich frisch zu machen. Während dieser Szene bekommt der Zuschauer einen weiteren Einblick in seine Gedankenwelt: Über einen mit Halleffekt belegtes *Voice Over* kann man Oscars Gedankengänge hören: er stellt fest, wie fertig er gerade aussieht, fragt sich von woher das Leitungswasser wohl kommt, mit dem er sich gerade das Gesicht wäscht. Als es an der Tür klingelt, bekommt Oscar es mit der Angst zu tun, anhand seiner inneren Stimme erfahren wir, dass er sich fragt, ob es die Nachbarn sind, ob er im Rausch geschrien hat?

Im Zusammenspiel zwischen der Rausch- und der objektiven Realitätswahrnehmung sowie durch die *Voice Over* Kommentare erfährt der Zuschauer die Gleichzeitigkeit der Wahrnehmung von Oscars inneren Gefühlen bzw. seinen Gedankengängen und seiner wahrgenommenen Außenwelt. So werden in dieser Szene auf akustischer Ebene auch freie Assoziationen (über das Leitungswasser, die Nachbarn) beschrieben, die auf visueller Ebene nicht wahrnehmbar sind, äußere Handlung und innere Gedankenwelt werden simultan dargestellt.

Dabei verändert sich die Erzählweise des Films aufgrund eines schicksalhaften Ereignisses schlagartig: Oscar wird von seinem Freund Victor in einen Hinterhalt gelockt. Im *The Void*, wo die Drogenübergabe stattfinden soll, wartet Victor schon mit Polizisten, die Oscar verhaften will. Oscar flieht kurzfristig auf die Männertoilette, in der er sich einsperrt und versucht die Drogen herunter zu spülen, was er aber in seiner Aufregung nicht schafft. Um Zeit zu schinden droht er den Polizisten damit, dass er eine Waffe habe, was sich als Fehler herausstellt, denn er wird daraufhin von hinten erschossen.

Was folgt ist eine *Out of Body Experience*, wie sie im Tibetischen Totenbuch beschrieben steht: In der vorigen Szene haben wir erfahren, dass Alex Oscar das Tibetische Totenbuch geliehen hat. Als Alex Oscar besuchte, fragte er ihn, ob er es schon gelesen hätte, Oscar verneint. Auf dem Weg zu dem Drogendeal klärt Alex Oscar über den Inhalt des Tibetischen Totenbuchs auf: Demzufolge verlässt der Geist nach dem Tod den leiblichen Körper. Man kann sein eigenes Leben im Schnelldurchlauf wie durch einen Spiegel sehen, danach fängt der Geist an zu schweben. Er kann frei herum schweben und alles erleben, was um ihn herum passiert, alles sehen und hören, aber nicht mit der Außenwelt kommunizieren. Nach dieser Phase hat der Geist die Möglichkeit, in eine höhere

Daseinsebene zu wechseln, durch Lichter die die Türen zu diesen Ebenen darstellen. Wenn man aber an seinem Leben festhält, und diese Türen nicht als Chance für solch einen Wechsel wahrnimmt, wandelt sich die Erfahrung in einen Horrortrip, in dem alles wovor man Angst hat, real wird. Man wünscht sich, man wäre nie gestorben. Es erscheinen weitere Lichter, die für Paare stehen, die in diesem Moment miteinander schlafen. Der eigene Geist kann sich nun aussuchen, in welches neue Leben man wiedergeboren wird.

Während Oscars Sterbemoment kommt es genau zu der von Alex angesprochenen Reise durch den Zwischenzustand, die sozusagen die Ereignisse des ganzen restlichen Films bestimmt: Nach dem er erschossen wurde blickt Oscar auf seine blutverschmierten Hände, im *Voice Over* hören wir seine Stimme, die ungläubig das Geschehen kommentiert, er kann nicht fassen, dass er gerade im Begriff ist zu sterben, redet sich ein, es sei nicht real, nur die Drogenwirkung. Nachdem er seine Augen schließt, die Leinwand also schwarz wird, sehen wir farbig wabernden Nebel, die Kamera als wahrnehmende Instanz löst sich von seinem Körper. Sie wandert in Richtung der Toilettendecke, an der ein Licht leuchtet, längeres stroboskopartiges Flackern füllt die Leinwand aus, begleitet von Rauschenden, fiependen Tönen und Unschärfen. Nachdem die Kamera wieder ihren Fokus gefunden hat, dreht sie sich in Richtung Oscars Körper. Man sieht ihn am Boden in einer Blutlache liegen, er wird von Polizisten aus der Toilette getragen und untersucht. Sein Geist, losgelöst von seinem Körper, beobachtet nun seine nähere Umgebung. Er sieht Viktor, der panisch schreit, angesichts des Todes seines Freundes und Alex, der vor dem Club gewartet hat, und nun die Flucht vor der Polizei ergreift. Schließlich wandert Oscars Geist durch das nächtliche Tokio um nach seiner Schwester Linda zu sehen. Als er im Backstage Bereich des Stripclubs ankommt, in dem sie arbeitet, wird er Zeuge, wie Linda und Mario, der Chef des Stripclubs, Sex haben. Erst danach hört sie die Mailbox ihres Mobiltelefons ab, in der ihr Alex die Nachricht von Oscars Tod überbringt, und bricht zusammen.

Während der Sterbesequenz werden die Inszenierungsmittel des dritten Teils des Films, nämlich der freischwebenden Kamera, und somit des freischwebenden Geistes Oscars vorweggenommen. Die Szene endet, indem die Umgebung im Backstage Bereich zu blitzen anfängt, die Kamera auf eine Lampe fokussiert, und schließlich in den zweiten Teil des Films, die Rekapitulation von Oscars Leben im Schnelldurchlauf, übergeht.

Während des zweiten Teils wird die Vorgeschichte von Oscar und Linda erzählt, ausschnittsweise werden Erinnerungen an ihre Kindheit, den Tod ihrer Eltern und der

Trennung der beiden Geschwister, und schließlich sein Leben in Tokio, und wie es zu seiner Drogensucht kommt, dargestellt. Die Kameraperspektive besteht in diesem Teil aus einer fixen *Over the Shoulder* Perspektive, wobei man aufgrund der Beschreibungen aus dem tibetischen Totenbuch und der Stilisierung dieser Szenen, sie sind häufig mit Musik untermalt, durch farbige Beleuchtung, Bildzucken und Flackern, davon ausgehen kann, dass sie immer noch in Oscars Bewusstsein, sozusagen vor seinem inneren Auge stattfinden.

Im dritten und letzten Teil des Films erlebt Oscars Geist seine schlimmsten Alpträume. Er schwebt durch das nächtliche Tokio und sucht seine Freunde in einer imaginierten, aufgrund der emotionalen Intensität der Sterbesituation, äußerst negativ wahrgenommenen Zukunft.

Dieses herumschweben in Oscars imaginierter Bewusstseinswelt findet dabei als durch unsichtbare Schnitte verwirklichte vermeintliche Plansequenz statt. Indem der Geist zwischen den einzelnen Sequenzen seine Aufmerksamkeit auf Gegenstände aus den Szenen richtet, nah an sie heranfährt, so dass sie sich in bunte, wabernde Fraktale verwandeln, um dann wieder herauszuzoomen, und sich plötzlich in einer anderen Szene vorzufinden, wird der fließende Wechsel zwischen den Szenen inszeniert. Dabei sind die Besuche bei seinen Freunden durchweg negativ eingefärbt, indem die Geschichte seiner Freunde und seiner Schwester imaginiert weitergesponnen werden, spiegeln sie gleichzeitig seine Ängste wieder: Linda seine Schwester verkraftet den Tod Oscars nicht, versucht Selbstmord zu begehen und flüchtet sich schließlich in eine Beziehung mit Mario, dem Stripclubbesitzer. Victor gibt sich die Schuld an Oscars Tod und erleidet fast einen Nervenzusammenbruch. Alle diese Szenen wirken in ihrer negativ eingefärbten Subjektivität artifiziell, ihnen liegt keine zeitliche Linearität zugrunde, sie wirken isoliert und ohne Zusammenhang, geradezu *szenisch*.

Sobald die Erzählinstanz in den Wahrnehmungsmodus des Zwischenzustands wechselt, wird die lineare Narration, die in den ersten 20 Minuten des Films in Form eines *Perception Shots* stattfindet, beendet und der Zuschauer wird Zeuge, wie die Handlungsstränge der befreundeten Figuren, also der Schwester und der Freunde des Protagonisten in seiner Vorstellung weitergesponnen werden, wobei diese aber nichts mehr mit der objektiven diegetischen Realität zu tun haben, sondern nur in seiner Vorstellung und durch seine Gefühle subjektiv eingefärbt existieren (wir erinnern uns an das tibetische Totenbuch).

Nach dem im ersten Abschnitt, einer wie wir gerade festgestellt haben gewissermaßen 20-

minütigen *Perception Shot*-Sequenz, noch eine Überschneidung von Außenwahrnehmung und subjektiver Innenwelt stattfindet, indem wir Oscars Wahrnehmungsperspektive einnehmen, aber in den Fraktalen und den *Voice Overs* auch seine Gedanken und Bewusstseinsbilder nachvollziehen können, fällt der Einfluss einer objektiven äußeren Welt in den weiteren beiden Abschnitten gänzlich weg und die Erzählung konzentriert sich lediglich auf die innere Bewusstseinswelt Oscars.

Im zweiten und dritten Abschnitt, nach Oscars Tod, folgt eine auf den Beschreibungen des tibetischen Totenbuchs aufbauende Rekapitulation seines bisherigen Lebens vor dem geistigen Auge im Schnelldurchlauf und anschließend seine Reise im Zwischenzustand von Sterben und Wiedergeburt, in der Sequenzen gezeigt werden, die im Grunde nur seine seelische Bewusstseinswelt und den Verlauf seiner freien Assoziationen widerspiegeln.

Trotzdem in den letzten beiden Abschnitten der Fokus auf der Innenwelt Oscars gelegt wird gibt es doch vereinzelt Signale aus der filmischen Außenwelt, die in Form von Ideen und Gedanken, die Oscar wohl während des Sterbens hat, Einfluss auf seine Visionen nehmen. Dass es sich bei den letzten beiden Abschnitten jeweils nur um die inneren Bewusstseinsinhalte des Protagonisten, und nicht um die Fortsetzung der eigentlichen äußeren filmischen Realität handelt, wird durch mehrere Indikatoren angedeutet. Zum einen ist da das tibetische Totenbuch, welches der Protagonist kurz vor seinem Tod liest, wobei dessen zentrale Aussagen von Alex noch einmal auf dem Weg zum Nachtclub für den Zuschauer verständlich zusammengefasst werden. In diesem werden die Bewusstseinsvorgänge, die während des Sterbeprozesses eintreten beschrieben, die sich in weiterer Folge auch mit dem decken, was Oscar und die Zuschauer während der gesamten Rausch- /Sterbesequenz durchleben.

### **Exkurs DMT und Nahtod**

Der Psychiater Rick Strassman untersuchte das Phänomen des DMT in einem jahrelangen wissenschaftlichen Experiment an der University of New Mexico. Während seiner Experimente, in denen er Probanden das Alkaloid DMT verabreichte, berichteten diese von ähnlichen Erlebnissen, wie denen, von denen auch in Nahtoderlebnissen berichtet wird.

Strassman kommt zu dem Schluss, dass das Alkaloid DMT womöglich an den elementaren Erfahrungen während der Geburt, den höchsten Zuständen der Meditation oder auch bei Nahtoderfahrungen respektive während des Sterbevorgangs beteiligt ist,

indem es in großen Mengen in der menschlichen Zirbeldrüse freigesetzt wird.<sup>142</sup>

Auch im Film *Enter the Void* wird ein solcher Zusammenhang zwischen Sterbeprozess und Rauscherfahrung hergestellt. Oscar erinnert sich in der Rückblende während der Flashback Sequenz an eine Begegnung mit seinem Dealer Bruno. Auf das DMT angesprochen erzählt ihm Bruno, dass DMT eine Droge ist, die die Phänomene einer Nahtoderfahrung simulieren kann.

In diesem Sinn könnte die Reise im Zwischenzustand aus wissenschaftlicher Perspektive auch als Rausch angesehen werden, der unter dem speziellen Setting der Todeserfahrung stattfindet, und von Gefühlen des Lebenswillens und der Todesangst beeinflusst ist. So behauptet etwa der Psychiater Michael Schmidt-Degenhard, der von trauma- oder krankheitsbedingten Extremsituationen spricht: "Wenn ein Mensch von Selbst- und Weltverlust bedroht ist [...], ersetzt er die lebensbedrohliche Realsituation durch eine eigene, imaginäre Welt, die von der Realität entkoppelt ist". Dadurch entsteht ein „intensive Form der Sinnstiftung und Sinngebung in einer an sich unerträglichen Situation, die uns Menschen eigene Gestaltungsfähigkeit ermöglicht, nicht in einem Nichts des Bewusstseinsverlustes unterzugehen. Darin liegt etwas Rettendes."<sup>143</sup>

### **Besonderheiten der Erzählperspektive**

Die Wahrnehmung einer äußeren, objektiven filmischen Realität fällt in den letzten beiden Sequenzen also weg, der Film konzentriert sich in seiner Darstellung auf die reine Inszenierung der seelischen Innenwelt des sterbenden Protagonisten.

Dieser Wegfall einer objektiven äußeren filmischen Realität ist für die innovativen Inszenierungsmöglichkeiten von Rauscherleben, die in dieser Arbeit untersucht werden insofern wichtig, als dass die Konzentration auf die rein subjektive Bewusstseinswelt Oscars, die in der Inszenierung einer *Stream of Consciousness* Erzählung stattfindet, verschiedene Aspekte der Rauscherfahrung auf bestimmte Weisen inszenieren lassen, die sich bei der konventionellen Inszenierung von in fiktiven Welten real handelnden berauschten Figuren meiner Meinung nach nicht in so einer direkten Form realisieren lassen.

---

142 Strassman, Rick: *DMT, The Spirit Molecule, A Doctor's Revolutionary Research into the Biology of Near-Death and Mystical Experiences*, Vermont: Park Street Press, 2001

143 Böckem, Jörg: *Traumwelten: Wahn und Visionen*, 2009 <http://www.spiegel.de/spiegelwissen/a-660648-3.html>

## ***Stream Of Consciousness***

Innerhalb der *Stream of Consciousness* Erzählung kann nun anhand des Figurenbewusstseins auch eine weitere Eigenheit des halluzinogenen Rauschs erlebt werden. Im Modus der Raum-Zeitwahrnehmung spiegelt sich dann auch die Nonlinearität in der Erzählweise wieder: neben den eben erwähnten abgehackten, unzusammenhängenden, isoliert wirkenden und subjektiv eingefärbten Sequenzen nach Oscars Tod finden sich auch formen stilisierter Assoziationsketten in den Backflash Sequenzen, so z.B. in der Szene als Oscar und seine Schwester in Tokio, wieder glücklich vereint, mit der Achterbahn fahren, und diese Fahrt plötzlich in die Erinnerung an den Autounfall ihrer Eltern übergeht. Solche Szenen, die die Bewusstseins-, aber auch Rauschcharakteristik der *Stream of Consciousness* Erzählung verdeutlichen, indem Oscars Assoziationen sich frei in der Raum-Zeitwahrnehmung bewegen, finden sich also nicht nur auf einer räumlichen Ebene, sondern auch auf einer zeitlichen.

So werden auch weitere Wahrnehmungseffekte der Zeit im Drogenrausch Abgebildet: Im dritten Teil des Films schwebt Oscars Geist oft unendlich langsam, und plötzlich wieder rasend schnell, inszeniert durch den losgelösten Kamerablick, über die Stadt. Mal beobachtet der Geist die Geschehnisse aus sicherer Distanz, wie in der Szene, in der seine Aufmerksamkeit auf ein mehrere Kilometer über Tokio fliegendes Flugzeug gerichtet ist, dann wieder aus intimster Nähe, wenn er z.B. in den Schoß seiner eigenen Schwester eindringt, die gerade mit Alex schläft, nur um die gerade stattfindende Verschmelzung von Ei und Spermium auf mikroskopischer Ebene zu beobachten.

## **Das deleuzianische Zeitbild in der *Void***

So lässt sich durch die Verwendung der *Stream of Consciousness* Narration auch das in den Selbstschilderungen bei Beringers Versuchen öfters beschriebene subjektiv empfundene Verschmelzen des berauschten mit der Umwelt inszenieren, wie es im herkömmlich erzählten Spielfilm womöglich nur über das Stilmittel der Versprachlichung darstellbar wäre. In Oscars Bewusstseinsstrom wird dieses Verschmelzen durch einen Modus einer Raum-Zeit-Reise inszeniert, der sich auch mit dem deleuzianischen Zeitbild beschreiben lässt.

So besteht der dritte Teil des Films, in dem Oscars Geist von Schauplatz zu Schauplatz schwebend die in seinem Bewusstsein weitergesponnenen Handlungen seiner Mitmenschen verfolgt, nur aus lose aneinandergereihten szenischen Fragmenten, die keinen unmittelbaren kausalen oder zeitlichen Zusammenhang untereinander aufweisen,

sie stellen nur mögliche Zukunftsszenarien seiner Mitmenschen nach seinem Ableben dar, die aufgrund seiner Todesangst subjektiv dramatisch aufgeladen erscheinen.

Durch das Stilmittel der unsichtbaren Cuts bzw. Überblendungen wirkt der komplette dritte Teil des Films wie eine einzige lange Plansequenz. Dadurch wird angedeutet, dass die Fragmente in Oscars Imagination zwar zusammen montiert bzw. assoziativ aneinander gereiht werden, der Bewusstseinsstrom Oscars wird in seiner Konstanz jedoch nicht unterbrochen – Es fließt durchgehend durch einen imaginären, zusammenhängenden Zeit-Raum, der unterschiedliche Zukunftsszenarien seiner Mitmenschen zur gleichen Zeit beinhalten kann.

Im Gegensatz zu den sensomotorischen Situationen des in der Kinotradition etablierten Bewegungsbilds haben wir es beim Zeit-Bild nach Deleuzes' Definition mit reinen optischen und akustischen *Situationen*, einem „Kino des Sehenden [cinéma de voyant] und nicht mehr mit einem Kino der Aktion zu tun.“<sup>144</sup> Die Figuren im Film werden selbst gewissermaßen zu Zuschauern, die kaum zu Handlungen oder Reaktionen fähig sind, die ihren Visionen ausgeliefert sind, von ihnen verfolgt werden, oder sie selbst verfolgen.<sup>145</sup>

Das *Bewegungsbild* konstruiert bestimmte Millieus, eine fiktive Welt, die in ihrer Folge logischer Ausschnitte in sich geschlossen und für die Figuren als real erlebt wird. Aktion und Reaktion der handelnden beziehen sich explizit auf diese fiktive Welt.<sup>146</sup> Da die optischen und akustischen *Situationen* im Zeitbild nicht mehr unbedingt durch Aktionen bewirkt werden und dadurch weitere Aktionen hervorrufen, also nicht unmittelbar auf etwas anderes verweisen, muss nach Deleuze von Opto- und Sonozeichen die Rede sein. Dabei entspringen diese Bilder unterschiedlichen Situationen, es kann sich um alltägliches, aber auch um Grenzsituationen, um beispielsweise Kindheitserinnerungen, Träume, Phantasien, handeln in denen die Figur von den Situationen gefesselt erscheint und zu keiner Handlung mehr im Stande ist, und dadurch selbst zu Zuschauern werden.<sup>147</sup>

Als Zuschauer wissen wir im Zeitbild die Handlungsebene nicht mehr vollständig von der mentalen Ebene zu unterscheiden, wir wissen nicht, was in der filmischen Welt *real* passiert, und was davon von der Figur imaginiert wird,<sup>148</sup> was auch in einer *totalen Subjektivität* münden kann, wie es nach Deleuze beispielsweise auch in Alain Resnais *L'année dernière à Marienbad* (FR 1961) der Fall ist. Eine solche Subjektivität lässt sich,

---

144 Deleuze, Gilles: *Kino. 2. Das Zeit-Bild*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991 S.13

145 Vgl. Ebd.

146 Vgl. Ebd. S.17

147 Vgl. Ebd.

148 Vgl. Ebd. S.19



wie wir gesehen haben, auch in Oscars Imaginationen in *Enter the Void* bescheinigen, indem sein vollständiger mentaler Wahrnehmungskosmos angesichts der Todeserfahrung in eine verheerende Negativität eingetaucht ist.

Nach den eben ausgeführten Beobachtungen, kann also der komplette dritte Teil als einzige lange Zeit-Bild-Sequenz gesehen werden. Während des Sterbevorgangs ist Oscar unfähig zu handeln, hilflos bleibt ihm nur noch das Geschehene zu beobachten, zu begreifen. Im Angesicht des Todes muss er sich mit existenziellen Fragen auseinandersetzen, mit Dingen, die ihm wichtig erscheinen, die ihn an sein Leben klammern lassen. Gleichzeitig wirken die letzten Eindrücke seines Lebens mit in seine Visionen hinein: *sein* Geist wandert in einer Szene zu einem Flugzeug, dass er am Anfang des Filmes, also noch zu Lebzeiten gesehen hat, und das anscheinend seine Aufmerksamkeit erregt hat. Auch die latente Eifersucht Alex gegenüber, der Oscar offenbart hat, dass er Linda attraktiv findet, manifestiert sich in seinen Visionen, sowie seine generelle Sorge um Linda. Schließlich können die Schreie von Victor, als dieser realisiert, dass Oscar erschossen wurde ebenso als Auslöser dafür gesehen werden, dass er in Oscars Visionen aufgrund seiner Schuld an Oscars Tod einen Nervenzusammenbruch erleidet. In diesen Szenen dringt, im Wechselspiel von real wahrgenommenem und imaginiertem, die empirische Realität (in Form von Oscars Todesangst und den Gedanken, die ihm kurz vor, und während seines Todes durch den Kopf gehen) in die rauschhaft imaginierte Bilderwelt Oscars mit ein, wie es auch Marschall in Bezug auf die Drogenwirkung auf den Punkt bringt.<sup>149</sup>

Mit der Inszenierung von Oscars Drogenrausch als Zeit-Bild werden auch die von Marschall beschriebenen „Montageeffekte des Drogenrauschs“<sup>150</sup> dargestellt. Indem der Geist Oscars das Geschehen, analog zur Aufmerksamkeitsdramaturgie seiner Gedanken, abwechselnd auf den Ebenen des Makro- und Mikrokosmos verfolgt, Dehnungen und Stauchungen der Zeit, bis hin zum Zerfall der zeitlichen Kontinuität wahrgenommener Ereignisse hin zu isolierten, unzusammenhängenden Erlebnissen, wie sie auch in den Drogenberichten erwähnt werden.<sup>151</sup> Sie verschwimmen im Zeitbild zu einer „unbeschreiblichen Gleichzeitigkeit“<sup>152</sup>, die einem Zeitstillstand gleicht, dargestellt durch die unsichtbaren Schnitte, den Raum, in dem alles gleichzeitig zu passieren scheint

---

149 Vgl. Marschall 2000 S.57

150 Vgl. Ebd. S.63

151 Vgl. Beringer 1927 S.81

152 Vgl. Ebd.

### **Zwischenfazit *Enter the Void***

In diesem Abschnitt haben wir erfahren, dass *Enter the Void* als *Stream of Consciousness* Film gesehen werden kann, da es Humphreys Kriterien für *Stream of Consciousness* Erzählungen erfüllt: Freie Assoziation und deren Elemente Erinnerung, aktuelle Sinneseindrücke und Imagination sind alle drei in *Enter the Void* enthalten. Die Inszenierung aktueller Sinneseindrücke im Hier und Jetzt, kommen streng gesehen nur im ersten Teil der Geschichte vor, werden aber im zweiten und dritten Teil repräsentiert durch gelegentliche Signale, die aus der objektiven Filmwelt Welt in Oscars Sterbebewusstsein eindringen und sich dort in Form von Gedanken manifestieren.

Schließlich kann der gesamte dritte Abschnitt als Ort von Oscars Imagination gedeutet werden, in dem sich seine Gedanken in freien Assoziationen bewegen können, die jeweils die Dinge verfolgen, die gerade seine Aufmerksamkeit auf sich lenken, dabei aber überschattet sind vom Sterbekontext, und deshalb das erlebte in ein stark subjektives Licht tauchen.

Durch die Inszenierung als durchgehende *Zeit-Bild Sequenz* im deleuzianischen Sinne werden auch Drogeneffekte der *Raum-Zeit Montage* bzw. die Nonlinearität des Bewusstseinsstroms dargestellt, indem sich einerseits alle Gedanken Oscars in einer abstrakten Raumebene abspielen, die aufgrund der Inszenierung als unzusammenhängende, isoliert wirkende Sequenzen seiner Reise von einer linearen Zeitstruktur losgelöst zu sein scheint. Andererseits werden auch durch unterschiedliche Überschneidungen von Realität und Rausch, z.B. bei seiner DMT induzierten *Out of Body* Erfahrung in der ersten Szene, aber auch durch seine Gedanken in Form von *Voice Overs* die Bewusstseinsseigenschaften der Gleichzeitigkeit von inneren Gedankeninhalten und der Wahrnehmung äußerer Sinnesreize inszeniert.

*Enter the Void* kann somit als Film gesehen werden, der eine möglichst umfassende Bewusstseins- und damit auch Rauschdarstellung des Protagonisten zu inszenieren versucht. Der Zuschauer sieht sich über die gesamte Länge des Films in die Wahrnehmungs- und Gedankenperspektive des berauschten Protagonisten versetzt, erlebt seine Gedanken, Assoziationen und Ängste sozusagen aus erster Hand mit

### **3.4 Inauguration of the Pleasure Dome – Mystische Symbolik**

Mit *Fear and Loathing in Las Vegas* und *Enter the Void* wurden bisher Filme untersucht, die trotz teilweise ungewöhnlicher Narrationsformen immer noch eine im weitesten Sinne schlüssige und abgeschlossene Narration verfolgen.

Um nun weitere, speziellere Ästhetisierungsmöglichkeiten von Rauschszenen im Medium Film aufzuzeigen, bietet es sich an, auch Filme, die am experimentellen Rand des Filmspektrums angesiedelt sind, in die Untersuchung mit einzubeziehen, da davon auszugehen ist, dass gerade diese Filme häufig mit innovativen Mitteln versuchen die kommunikativen Grenzen des Mediums Film auszuloten. Kenneth Angers *Inauguration of the Pleasure Dome* ist ein solcher Film, der als Avantgarde- bzw. Undergroundfilm im Vergleich zu den vorher besprochenen Filmen, auf eine besonders ungewöhnliche Ästhetik und Narration zurückgreift.

So hat Anger in *Inauguration of the Pleasure Dome* mit seinen innovativen Inszenierungsstrategien Traum- und Rauschähnlicher Inhalte schon 1954, ein Jahrzehnt bevor mit der fortschreitenden Verbreitung der Droge LSD eine psychedelische Ästhetik im popkulturellen Mainstream angekommen war, auf äußerst innovative Weise Teile dieser Ästhetik in seinem Film vorweggenommen. Dieser bezieht sich dabei nicht explizit auf die Droge, die Rauschszenen treten als Teil eines fiktiven Schwellenritus auf, in dem von den anwesenden mystischen und göttlichen Wesen unterschiedliche Rauschmittel konsumiert werden. Kenneth Anger fasst den Inhalt des Filmes auf einer Filmbeilage seines *Magick Lantern Cycles* wie folgt zusammen:

"A convocation of magicians assume the identity of gods and goddesses in a Dionysian revel. Lordm Shiva, the magician, awakes. The Scarlet Woman, whore of heaven, smokes a big fat joint. Astarte of the Moon brings the wings of snow. Pan bestows the grapes of Bacchus; Hecate offers the sacred mushroom, sage, wormwood brew. The vintage of Hecate is poured. Pan's cup is poisoned by Lord Shiva. The orgy ensues – a magick masquerade at which Pan is the prize"<sup>153</sup>

Eine der, im Hinblick auf die Rauschdarstellungen, auffälligsten Besonderheiten von *Inauguration of the Pleasure Dome*, besteht in seiner nur in Ansätzen vorhandenen narrativen Struktur. Der Film begnügt sich mit einer der rudimentärsten Handlungen überhaupt: Verschiedene historische, biblische und mythologische Figuren versammeln sich im *Pleasure Dome*, einem mystischen Ort, der dem Gedicht *Kubla Kahn*<sup>154</sup> von Samuel Taylor Coleridge entliehen ist, um gemeinsam einen rauschhaften Ritus zu begehen.

---

<sup>153</sup> Vgl. Anger, Kenneth: *Magick Lantern Cycle. Vols. 1-4*. VHS, Mystic FireVideo, 1986

<sup>154</sup> Hattenstone, Simon: Interview mit Kenneth Anger. In: The Guardian Online. 2010  
<http://www.theguardian.com/film/2010/mar/10/kenneth-anger-interview>

Die Interaktion der Figuren untereinander beschränkt sich im Allgemeinen auf das gegenseitige Verabreichen von nicht näher definierten Rauschmitteln, die geschluckt, getrunken und geraucht werden. Die Figuren werden ohne weiteren Kommentar eingeführt, indem sie den *Pleasure Dome* betreten, es gibt keinen Erzähler, keine Dialoge, keine erklärenden Zwischentitel. Auf Tonebene existiert nur das Orchesterstück *Glagolská mše (Glagolitische Messe, 1927)*<sup>155</sup> des Tschechischen Komponisten Leoš Janáček, welches aber auf keine diegetische Quelle zurückzuführen ist, und dem Film dadurch eine artifizielle Wirkung hinzufügt. Somit handelt es sich mangels Dialogen, Erzähler oder Atmosphärengeräusche um einen Stummfilm, die eingangs definierten Kommunikationskanäle des Films sind also auf das Bewegtbild und die außerdiegetische musikalische Untermalung beschränkt. Bei den Figuren handelt es sich um Gottheiten unterschiedlicher Religionen und um mythische Figuren, die dem Kosmos der okkulten Religion Thelema des Mystikers Aleister Crowley entspringen<sup>156</sup>. Es handelt sich um Figuren wie Lord Shiva und Kali, Osiris, Aphrodite, Isis, Lilith, Hecate etc. sowie um rein fiktive bzw. archetypische Figuren wie The Scarlet Woman, The Great Beast, The Slave)<sup>157</sup>. Aufgrund der fehlenden erklärenden Exposition in die Geschichte lassen sich lediglich über ihre symbolträchtige Erscheinung und ihre äußere Inszenierung Rückschlüsse über die Identität oder einen vermeintlichen Charakter der jeweiligen Figuren ziehen, die jedoch die Kenntnis der Figuren in ihren jeweiligen geschichtlichen oder fiktiven Kontexten voraussetzt. Sie sind also jeweils nur über ihren bestehenden historischen oder gesellschaftlichen Kontext mit unterschiedlichen Bedeutungen aufgeladen. Dabei basiert die Fortführung der einzelnen Szenen nicht direkt auf kausalen Zusammenhängen untereinander. Es handelt sich lediglich um lose zusammengehörige Szenen, die in ihrer zeitlichen Reihenfolge vielmehr an der dreiteiligen Struktur des Schwellenrituals ausgerichtet sind, als einem Rhythmus von Ursache und Wirkung zu folgen.<sup>158</sup>

### Rauschhafte Filmstruktur

Als Teil der filmischen Inszenierung des Rauschgeschehens finden wir also auch in *Inauguration of the Pleasuredome* wieder, was wir schon in *Fear and Loathing in Las Vegas* und in *Enter the Void* beobachtet haben: eine in Ansätzen formelle Übertragung der

155 Brook, Vincent: *Puce Modern Moment: Camp, Postmodernism, and the Films of Kenneth Anger*. In: *Journal of Film and Video* 58.4, Winter 2006, Illinois: University of Illinois Press, 2006

156 Korine, Harmony: Interview mit Kenneth Anger. In: *Interviewmagazine.com*  
[http://www.interviewmagazine.com/film/kenneth-anger#\\_](http://www.interviewmagazine.com/film/kenneth-anger#_)

157 <http://www.nytimes.com/movies/movie/24677/Inauguration-of-the-Pleasure-Dome/cast>

158 Vgl. Carroll, Noël: *Interpreting the moving image*. Cambridge [u.a.]: Cambridge Univ. Press, 1998 S.222

Struktur des Ritus- und Rauschgeschehens auf die des Films. Auch wenn die einzelnen Einstellungen untereinander keine fortlaufenden Kausalzusammenhänge aufweisen, so ist eine grobe narrative Struktur dennoch in der aufeinander aufbauenden Struktur des Ritus vorhanden:

Der Film beginnt mit der Vorbereitung der Zeremonie durch den Gastgeber, Shiva, gefolgt von der Ankunft der teilnehmenden Gäste, die sich gegenseitig Geschenke überreichen. Im nächsten Teil wird der Ritus zelebriert, was durch das gegenseitige Zuführen und den Konsum der Rauschmittel inszeniert wird.<sup>159</sup> Im dritten Teil schließlich erleben wir den kollektiven Rausch der Teilnehmer als solches, der durch eine Abfolge von Mehrfachbelichtungen unterschiedlicher Rauschbilder inszeniert wird. Das Ergebnis des Ritus kann als die Symbolisierung des höheren Bewusstseinszustandes des Gastgebers Shivas gedeutet werden, welcher durch Verschmelzen der unterschiedlichen Persönlichkeiten inszeniert. Diese Verschmelzung kann deshalb als Lord Shivas Erleuchtung gedeutet werden, da die immer schneller werdenden Überlagerungen der Bildinhalte der unterschiedlichen Mehrfachbelichtungen über eine einzelne gleichbleibende Ebene gelegt werden, in der das Gesicht Shivas den Bildausschnitt dominiert.<sup>160</sup> Die thematisierten rauschhaften Grenz- oder Schwellenüberschreitungen werden dabei in dem Film durch unterschiedliche *liminale* Symbole, also Symbole der Schwellenüberschreitung, wie der eines Korridors oder dem Durchschreiten von Türen versinnbildlicht.<sup>161</sup>

### **Exzessiver visueller Stil**

Da der Film nur mit sehr begrenzten narrativen Mitteln auskommt, es finden keine Dialoge statt und es gibt keinen Erzähler, kommt dem exzessiven visuellen Stil, mit dem das Rauschgeschehen inszeniert wird eine besondere Bedeutung zu. Der Film arbeitet dabei vornehmlich mit verschiedenen Mitteln der Reizüberflutung. Durch eine generell erhöhte Farbsättigung und unterschiedliche farbige Beleuchtungseffekte werden die aus den Drogenberichten bekannten intensivierten Farbwahrnehmungen dargestellt. Die Kostümgestaltung und Maske sind aufwändig, bunt und detailliert, wirken in ihrer Machart aber in ihrer überzeichneten, grotesken Art eher wie Theatermasken als wie dezente Filmmasken.

Dieser satte visuelle Stil wird ergänzt durch Doppel- und Mehrfachbelichtungen die in den

---

<sup>159</sup> Vgl. Ebd.

<sup>160</sup> Vgl. Ebd. S.223

<sup>161</sup> Vgl. Ebd. S.218

Rauschszenen in teils Stroboskophafter Geschwindigkeit übereinandergelegt werden. So findet zum Ende von *Inauguration of the Pleasure Dome* eine extreme Form der Verdichtung der visuellen Information statt<sup>162</sup>, die als Symbolisierung der Reizüberflutenden Aspekte des Rauschgeschehens gedeutet werden kann.

Als visueller Gegenpol kann der Schauplatz des Ritus, der *Pleasure Dome*, bezeichnet werden. Dieser gleicht, aufgrund dessen, dass die Handlung, die nur vereinzelt vor konkreten Hintergründen, meist aber ohne jegliche Kulisse vor einer leeren Szenerie stattfindet, einem typischen *Nicht-Ort*, der nur anhand der Verbindung mit dem Gedicht Coleridges mit Bedeutung aufgeladen wird. Dieser abstrakte Schauplatz kann dabei als die symbolisierte Isolation gedeutet werden, von der auch in intensiveren Phasen von Drogenerlebnissen berichtet wird. Die Figuren wirken in Anbetracht des Schauplatzes, und aufgrund ihrer expressiven, unnatürlichen Gesten sowie der pompösen Kostüme, wie in eine Theatersituation versetzt, was dem artifiziellen Charakter des Gesehenen zusätzlich verstärkt.

In den Mehrfachbelichtungen werden auch ursprünglich teils unzusammenhängende Assoziationsbilder in unterschiedlichen Abfolgen über *Close Ups* der tanzenden, gestikulierenden und konsumierenden Figuren oder über *Close Ups* von deren lachenden, staunenden oder euphorischen Gesichtern gelegt, wodurch teilweise der Eindruck entstehen kann, dass es sich um deren Rauschinhalte handelt. Einige der eingeblendeten Motive sind symbolisch aufgeladen, wie z.B. Figuren mit Totenkopfmasken, Pentagramme, das allsehende Auge, sowie die lachenden Gesichter oder die tanzenden, kämpfenden, berauschten Figuren selbst.

Die Montage- und Überblendungssequenzen lassen durch ihren symbolischen Gehalt viel Raum für Spekulationen offen, oft erschließt sich dem Zuschauer nicht, bei welcher der Überblendungen es sich um den diegetischen Raum der fiktiven Welt handelt, und bei welchen der Überlagerungen es sich z.B. um Figurenphantasien handeln könnte.

Die Kombination der Montagesequenzen mit den angedeuteten Handlungen der Figuren lassen sich als religiöse, mystische, sexuelle, philosophische Symbolik deuten. Es handelt es sich bei den Höllendarstellungen, Totenkopfmasken etc. oft auch um archetypische Bewusstseinsinhalte, die aus dem Unterbewusstsein der Figuren entspringen könnten, und über die in ähnlicher Form auch in Beschreibungen von Drogenräuschen berichtet wird.

---

<sup>162</sup> Vgl. Brütsch 2011 S.223

Die immer exzessiver werdenden Mehrfachbelichtungen und die darauf folgende visuelle Reiz- und Informationsüberflutung können auch als Drogeneffekte des Erlebens von Gleichzeitigkeit bzw. eines Zeitstillstands gedeutet werden, von denen in unterschiedlichen Rauschberichten berichtet wurde.<sup>163</sup> Dabei handelt es sich um Bewusstseinsinhalte, die auf unterschiedlichen Zeitlichen Ebenen, der Vergangenheit und des Jetzt<sup>164</sup> erlebt werden, und in ihrem gleichzeitigen Erleben das lineare Zeitempfinden auflösen. Gleichzeitig wird durch die Mehrfachbelichtungen eine Gleichzeitigkeit des Erlebens von Realität und Rauschvisionen inszeniert, indem davon auszugehen ist, dass in den Sequenzen, in denen die Figuren auf einer (meist der hintersten) Ebene der Mehrfachbelichtungen im Bild bestehen bleiben als reale Diegese aufgefasst werden können, während die überblendeten Symbole deren Bewusstseinsinhalte darstellen sollen. Solch eine Lesart ist aber nicht durchgängig möglich, da oft auch nur Überblendungen der einzelnen Figuren in verschiedenen Zuständen, oder an verschiedenen Orten gezeigt werden, die als eine generelle Gleichzeitigkeit der unterschiedlichen Figurenhandlungen gedeutet werden kann.

Auch Motive der Schizophrenie bzw. der Verschmelzung mit der Umwelt, wie sie im Rausch öfter berichtet werden, werden Carroll zufolge in *Inauguration of the Pleasure Dome* aufgegriffen. Die Überblendungen und Montagen erzeugen Bilder der Trennung, wenn beispielsweise der Kopf der Scarlet Woman auf der Mittelachse gespiegelt über Shivas Gesicht geblendet wird. In der letzten Sequenz überwiegen aber die Bilder der visuellen Vereinigung, wenn unterschiedliche Köpfe und Gesichter übereinander geblendet werden, und so zu einer Einheit verschmelzen.<sup>165</sup>

Zum Ende des Films hin dominiert Shivas Kopf den Bildausschnitt, grün eingefärbt bleibt der er am Rande des Bildes bestehen, während die Köpfe der anderen Figuren nacheinander und über Bilder von Höllenszenen aus Harry Lachmans *Dante's Inferno* (USA 1956) geblendet werden. Nach Carroll kann diese letzte Sequenz als das Erreichen einer „higher unity“<sup>166</sup> gedeutet werden, indem das Abbild Shivas Gesichts das der anderen eingeblendeten Gesichter assimiliert hat.

---

163 Vgl. Beringer 1927 S.81

164 Vgl. Brütsch 2011 . S.223

165 Vgl. Ebd. S.222

166 Carroll 1998 S.223

### 3.5 Fazit Rauschinszenierungen in den unkonventionell erzählten Filmen

Die für *Inauguration of the Pleasure Dome* charakteristischen Instrumente der Rauschinszenierung finden sich meiner Meinung nach in seinem exzessiven visuellen Stil, der mit übersättigten Farben, prunkvollen Kostümen und schließlich den Reizüberflutenden Montage- und Mehrfachbelichtungssequenzen visuell anregende Effekte des Drogenrauschs zu imitieren versucht.

Dabei können die unterschiedlichen in den Montageeffekten auftauchenden Symbole als die Rauschinduzierten Bewusstseinsinhalte der Figuren gedeutet werden, in Form von freien Assoziationen. Andererseits sind sie aber auch für die Strukturierung des Films in die typischen Rauschphasen verantwortlich, da sie gegen Ende des Filmes in ihrer Intensität steigern und somit auf das Rauschplateau, die spirituelle Vereinigung Shivas mit seinen Gästen, hin arbeiten. Auf ihrem Höhepunkt können diese Montagesequenzen auch als das Erleben von Gleichzeitigkeit sowie für imaginierte Verschmelzungseffekte des Drogenrauschs stehen, wie sie in der Literatur beschrieben werden.<sup>167</sup>

Dabei besteht ein markanter Unterschied bei der Inszenierung von Gleichzeitigkeit in *Enter the Void* und *Inauguration of the Pleasure Dome*. Während bei ersterem die Gleichzeitigkeit des Gesehenen durch ein deleuzianisches Zeit-Bild, anhand einer durch unsichtbare Cuts realisierten Plansequenz sukzessive stattfindender, über die letzte Hälfte des Filmes verteilter Rauschvisionen stattfindet, wird die Gleichzeitigkeit in *Inauguration of the Pleasure Dome* auf einer kompakteren Ebene realisiert. Die Bildinhalte werden einerseits als Mehrfachbelichtungen übereinander gelegt, andererseits wechseln sich die Inhalte dieser Mehrfachbelichtungen teils in Stroboskopartiger Geschwindigkeit ab. So können die Inhalte in *Enter the Void* nur als in einer im Zwischenzustand von Raum und Zeit losgelösten Sphäre gleichzeitig stattfindend gedeutet werden, während sie in *Inauguration of the Pleasure Dome* tatsächlich quasi-gleichzeitig auf dem Bildschirm stattfinden.

Des weiteren verhilft die ungewöhnliche, nur rudimentär vorhandene Narration des Films, inklusive des Verzichts auf erklärende sprachliche Mittel in Form von Dialogen oder Zwischentiteln, dem Gezeigten in seiner Expressivität einen theatralen Ausdruck zu verleihen. Dies wird zusätzlich verstärkt durch den allegorischen bzw. symbolischen Charakter des Gesehenen, der wie wir später noch erfahren werden, auch einen großen Anteil an der Rauschwirkung des Films hat.

---

<sup>167</sup> Vgl. Beringer 1927 S.81



## 4 – DAS MEDIUM FILM ALS RAUSCHMITTEL

### Allgemeine Vorüberlegungen

Wird in dieser Arbeit nach der Rauschwirkung von Filmen auf den Zuschauer gefragt, ist zunächst einmal zu klären, welche der rauschimmanenten Wirkungen das Medium Film generell mit seinen Kommunikationsmitteln bei den Rezipienten auszulösen vermag. Da das Medium Film, wie wir vorher bei den Überlegungen zum *Stream of Consciousness* Verfahren festgestellt haben, nicht in der Lage ist, voll umfassende und immanent persönliche Bewusstseinsinhalte direkt wiederzugeben, sondern, wie übrigens jedes andere Medium auch, die Bewusstseinsinhalte von Figuren nur in medial stilisierter Form darstellen kann, wird er auch einem Rezipienten keinen fiktiven Figurenrausch in der ganzen Breite seiner Phänomene vermitteln können. Ohnehin handelt es sich bei den Figurenräuschen ja auch nur um fiktive Bewusstseinsinhalte, mit denen die Figuren vom Autor ausgestattet werden, welche aber in den Filmen nur bis zu einem bestimmten, von den Eigenschaften des Mediums abhängigen Grad, detailliert beschrieben/inszeniert werden können, und deren Ausprägungen erst vom Betrachter während der Rezeption anhand des Gesehenen gedeutet werden können.

Dabei kann meiner Meinung nach unterschieden werden zwischen solchen rausch-ästhetischen Mitteln, die einen fiktiven Figurenrausch lediglich inszenieren wollen, und jenen, die gezielt beim Zuschauer rauschhaftes empfinden auszulösen versuchen.

Die Grenze zwischen diesen beiden Formen ist meines Erachtens fließend: Auch die Inszenierung eines Figurenrauschs kann aufgrund der angewandten Stilmittel beim Zuschauer rauschhaftes empfinden auslösen, und umgekehrt sind rauschauslösende Elemente im Film meist in die Narration, als Inszenierung eines fiktiven Figurenrauschs, eingebettet.

Ein *wahrhaftiger* Drogenrausch, dessen authentische Auswirkungen der Zuschauer auch nach der Filmrezeption noch spüren kann, wird sich durch die alleinige Rezeption eines Filmes natürlich nicht nachstellen lassen. Nichtsdestotrotz wird aber niemand bestreiten, dass die Filmrezeption, gerade wenn es sich dabei um Filme mit besonders intensiven affektiv anregenden Inhalten handelt, auch zu einer intensiven ästhetischen Erfahrung zählen kann, die durchaus auch rauschähnlichen Charakter annehmen kann. So stellt sich die Frage, mit welchen filmischen Inszenierungsmitteln rauschähnliches Empfinden beim Zuschauer überhaupt ausgelöst werden kann.

Halten wir noch einmal die in den vorigen Kapiteln beschriebenen Rauschwirkungen fest: Rausch verändert die Affektivität, er besitzt eine Gefühls- und Assoziationsverstärkende Komponente, kann Unterbewusstes zum Vorschein bringen, sowie die verstärkte Auseinandersetzung mit sich selbst bzw. mit der eigenen Situation in der Umwelt, fördern. Daneben finden Wahrnehmungsveränderungen der Sinne, aber auch des Zeit- und Raumempfindens statt.

### These 1

Dementsprechend lässt sich als erste These in Bezug auf den Zuschauerrausch, erahnen, dass die filmische Erzeugung von rauschähnlichem Zuschauererleben auf zwei unterschiedliche Arten stattfinden kann:

- durch kognitionsbasierte Inhalte, die durch die Konstruktion und die Bewertung der Geschichte, der Figurenidentifikation, kurz aller fiktionsbezogenen, durch die Narration dargestellten Sachverhalte eine Selbstreflexion des Zuschauers zur Folge haben.
- durch emotions- bzw. affektivitätsanregende Inhalte, die durch den Einsatz von unterschiedlichen reizästhetischen Mitteln den Zuschauer in ihrer konkreten Materialität und den erzeugten Stimmungen auf einer direkten, körperlichen Ebene ansprechen, und dadurch rauschhaftes Empfinden anregen.

Unterthese: Dabei sind eher die affektiven zur Induzierung eines *genuin eigenen* Zuschauerrausches geeignet, da sie aufgrund der reizästhetischen Mittel den Zuschauer direkt ansprechen, und in ihm eigene, von den Figuren der Narration losgelöste Emotionen auslösen können.

### These 2

Weiters kann man, und das ist meine zweite These, davon ausgehen, dass Filme, die eine besonders hohe Dichte an rauschästhetischen Mitteln aufweisen, eher dazu geeignet sind, rauschähnliches Erleben im Zuschauer auszulösen, *als solche, die wenige* solcher Mittel aufweisen. Dabei steht rauschähnliches Erleben im Film im Zusammenhang mit den eben erwähnten emotions- bzw. affektivitätsauslösenden Inhalten einerseits, sowie introspektiven und assoziationsanregenden Inhalten andererseits

Zusätzlich kann, ausgehend von den bisherigen Untersuchungen die Unterthese aufgestellt werden, dass eine unkonventionelle Narration eine höhere Dichte an rauschästhetischen Mitteln begünstigen oder erlauben kann, wenn sie die Darstellung von mehr innerer Handlung im Vergleich zur äußeren Handlung ermöglicht.

Sensorisches Rauscherleben in Form genuin eigener audiovisueller Rauschempfindungen, wie sie im Drogenrausch stattfinden, ist meiner Meinung nach durch das Medium Film nicht direkt im Zuschauer induzierbar. Film kann, wie wir im vorigen Kapitel gesehen haben, durch seine Kommunikationskanäle zwar rauschartig veränderte Sinneswahrnehmungen fiktiver Figurenräusche inszeniert darstellen, so dass ein Zuschauer sie durch Identifikation oder Anteilnahme an der Filmfigur womöglich nachempfinden kann, eigene Sinnesveränderungen, im Sinne von psychedelischen Halluzinationen, auslösen kann er dabei aber nicht.

#### **4.1 Theorien zur filmischen Emotionserzeugung**

Nachdem Emotionen einen wichtigen Anteil der Rauschwahrnehmung ausmachen, werde ich in diesem Abschnitt zunächst unterschiedliche theoretische Konzepte der filmischen Emotionserzeugung beim Zuschauer behandeln, um dann auf meine Thesen zurück zu kommen und

zu untersuchen, welche Rolle die Faktoren Kognition/Identifikation/Anteilnahme/Narration und die Verwendung von besonders Affizierenden Sequenzen bei der Induzierung von Zuschauerrausch in den konventionell bzw. unkonventionell erzählten Filmen spielen.

„[Emotionen sind] als psychophysische, biokulturelle Phänomene zu verstehen.

Demnach handelt es sich um mehrdimensionale Ereignisse in Körper und Bewusstsein, die sich als Reaktion auf äußere oder innere Reize entwickeln: Reizwahrnehmungen und darauf aufbauende Kognitionen verbinden sich mit Körperreaktionen und Verhaltens-tendenzen teils expressiver Art, und der Zusammenhang dieser Vorgänge wird subjektiv als Gefühl bestimmter Valenz und Intensität empfunden.“<sup>168</sup>

So könne, nach Eder, etwa der Anblick von riesigen Spinnen in einem Horrorfilm, zu „neuronaler, hormoneller und muskulärer Aktivierung führen und dazu, dass [man] erstarre und das Gesicht verzerre“. Solche spontanen als Ekel- und Angstgefühl erlebten Reaktionen könnten dann schließlich durch weitere Informationsverarbeitung beeinflusst werden, beispielsweise durch „neues Wahrnehmen, Assoziieren, Erinnern oder Reflektieren. So könnte ich mich beruhigen, dass die Spinnen nicht real sind, oder erkennen, dass sie sich menschenfreundlich verhalten, woraufhin mein Ekel der

---

<sup>168</sup> Eder, Jens: *Drei Thesen zur emotionalen Anteilnahme an Figuren*. In: *Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes* 3/54/07, 2007 S.362 - 363

Neugierde weicht.“<sup>169</sup> Gerade dieser im letzten Abschnitt genannte phasische Ablauf von Reizwahrnehmungen hin zu Emotionen wird bei der weiteren Betrachtung meiner Thesen eine wichtige Rolle spielen, wenn es um die Unterscheidung zwischen affektiver und kognitiver Formen der Emotions- und Rauschinduzierung geht.

## Klassische Theorien

Obwohl das Kino als eines der Medien des emotionalen Erlebens schlechthin gilt - Film hat die Eigenart, seine Geschichten audiovisuell zu erzählen, und ist dadurch schon von Natur aus besonders Affektiv<sup>170</sup> - findet ein Diskurs über das Thema Emotion im Film erst seit relativ kurzer Zeit statt. Erst ab Anfang der 1990er Jahre setzte sich die Filmtheorie intensiver mit dem Thema auseinander. Die zwei hauptsächlichen Diskussionsstränge, die sich seitdem in der Filmwissenschaft diesbezüglich gebildet haben, nähern sich dem Thema von zwei unterschiedlichen Seiten an: Die *kognitionswissenschaftlich-psychologischer* Seite bezieht ihre Thesen aus der *empirisch-psychologischen* Forschung und der analytischen Philosophie und setzt sich mit den kognitiven Verstehensleistungen der Zuschauer auseinander. Sie stellt die Narration und Strukturierung der Erzählung, durch die Informationsvergabe der Figuren und deren Handlungsziele, in den Vordergrund. Der philosophisch-ästhetisch Ansatz bildete sich aus der psychoanalytischen und post-strukturalistischen Kulturtheorie heraus und setzt sich hauptsächlich mit den (Bild-)ästhetischen Aspekten des Films, und deren Einfluss auf die Emotionen auseinander. Den beiden Konzepten ist gemein, dass sie die filmische Emotion als ästhetische Emotion auffassen, und deshalb nach der ästhetischen Spezifik des Mediums fragen.<sup>171</sup> Für die Untersuchung der rauschinduzierenden Eigenschaften des Mediums Film, bietet sich die Untersuchung der Filme hinsichtlich der Gegenstände dieser zwei Theoriestränge meiner Ansicht nach aus folgenden Gründen an: Einerseits können unterschiedliche Modelle der kognitionswissenschaftlichen Theorien helfen, Fragen zur Rolle der der Narration, der Figurenidentifikation bzw. des Nachempfindens und der Anteilnahme des Zuschauers an deren (Rausch-)Erleben im Zusammenhang mit dem subjektiven Rauschempfinden beim Zuschauer zu beantworten. Andererseits können Modelle der philosophisch-ästhetischen Ansätze bei der Untersuchung der Filme hinsichtlich der

---

169 Ebd. S.263

170 Vgl. Visch, Valentijn / Tan, Ed / Molenaar, Dylan: *The emotional and cognitive effect of immersion in film viewing, Cognition and Emotion*, 24:8, 2010 S.1439

171 Vgl. Hediger, Vinzenz: *Gefühlte Distanz Zur Modellierung von Emotion in der Film- und Medientheorie*. In: Bösch, Frank / Borutta, Manuel [Hrsg.]: *Die Massen bewegen: Medien und Emotionen in der Moderne*. Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus 2006 S.52

rauschinduzierenden Wirkung durch die unterschiedlichen formalen Inszenierungsweisen der Rauschsequenzen sowie der Intensität der sensorischen Reizstimuli, die in den Rauschsequenzen auf den Zuschauer einwirken, helfen

#### 4.2 Zuschauer- oder Figurenemotion?

Ein berühmtes Zitat, das die Erlebnisdimension des Kinos veranschaulichen soll, stammt von Rainer Werner Fassbinder. Sein Ausspruch aus den 1970er Jahren, „Ich gehe ins Kino, um etwas zu erleben“, impliziert, dass das eigentliche Filmenerlebnis nicht ausschließlich auf der Leinwand stattfindet, sondern durch die Rezeption des Gesehenen auch beim Zuschauer emotionales Erleben ausgelöst wird. Der Zuschauer setzt sich im Kinosaal (übrigens nicht unähnlich einem Drogenritus) einer kontrollierten Situation aus, in der er „mit einer koordinierten Vielfalt von körperlichen und kognitiven Stimuli“<sup>172</sup> konfrontiert ist, auf die er in einer bestimmten Weise reagieren wird, indem er unter anderem auch Emotionen entwickelt. Dabei setzt sich der Zuschauer nach Hediger auch mit eigenen, persönlichen Emotionen auseinander, die durch die Geschichte des Films, oder der Anteilnahme, die der Zuschauer den Figuren des Films, deren Verhaltensweisen und den Situationen in denen sie sich befinden gegenüber empfindet, ausgelöst werden.<sup>173</sup>

Der Zuschauer konstruiert die Narration der Geschichte in einer Weise, in der die Figuren Gegenstand von Sympathie oder Empathie werden, sodass bei ihm Anteilnahme an oder gar Identifizierung mit den Figuren entsteht.<sup>174</sup>

Laut dem Filmwissenschaftler Jens Eder hängt die Beurteilung der Figuren, und damit in weiterer Folge auch die Anteilnahme an bzw. die Identifizierung mit ihnen, von mehreren Bewertungsfaktoren ab: Die Figuren haben bestimmte körperliche, geistige und soziale Eigenschaften die an angeborenen, evolutionsbedingten Faktoren, gesellschaftlichen Normen oder Faktoren der individuellen Sozialisation gemessen werden.<sup>175</sup>

Der Film löst nicht nur Zuschaueremotionen aus, er enthält wiederum auch *eigene* Emotionen in Form von fiktiven Figurenemotionen die durch die Narration konstruiert werden. Dabei müssen die Emotionen der Filmfiguren nicht unbedingt mit denen der Zuschauer während der Filmrezeption entstehenden Emotionen übereinstimmen. Es kann unterschieden werden zwischen „'ausgedrücktem' Gefühl der Filmemacher, dem 'dargestellten' Gefühl der Figuren und dem 'erzeugten' oder vom Autor oder Regisseur

---

<sup>172</sup> Ebd. S.49

<sup>173</sup> Vgl. Ebd.

<sup>174</sup> Vgl. Ebd. S.49f

<sup>175</sup> Vgl. Eder, Jens: *Die Wege der Gefühle, Ein integratives Modell der Anteilnahme an Filmfiguren*. In: Brütsch, Matthias [Hrsg.]: *Kinogefühle: Emotionalität und Film*. Marburg: Schüren 2009 S.234f

'intendierten' Gefühl bei den Zuschauern“ Dabei muss die Anteilnahme an einer Filmfigur aber nicht bedeuten, dass wir ihre Handlungen moralisch vertretbar halten, wir können auch unmoralischen Figuren gegenüber Emotionen entwickeln, z.B. wenn man möchte, dass ein Bösewicht bestraft wird.<sup>176</sup>

Hediger und Eder beschreiben hier einen konstruktivistischen Ansatz in der modernen Kunst- und Medientheorie, der einen mündigen Zuschauer voraussetzt, welcher anhand eigener kognitiver Verstandesleistung die Bedeutung des gesehenen decodiert und für sich selbst einordnet/bewertet.

Figurenbezogene Zuschaueremotionen können nach Eder durch eine Fülle von Filmstrategien erzeugt und gelenkt werden, von der Ebene des Dargestellten, über formale Strukturen bis hin zu filmtechnischen Mitteln: Das äußeren der Figuren, ihre Handlungen und Dialoge, ihre sprachlichen, mimischen, und gestischen Gefühlsausdrücke, die Dramaturgie der Informationsvergabe und audiovisueller Tricks sowie viele weitere Mittel, können zur Affektlenkung durch die Figuren beitragen. Die unterschiedlichen Figureninszenierungen stellen dabei verschiedene Grade imaginativer Nähe zum Zuschauer her.<sup>177</sup>

Dabei differenziert Eder den Begriff der Zuschaueremotion noch weiter. Seiner Meinung nach kann man zwischen affektiven Phänomenen mit mehr oder weniger Objektbezug unterscheiden. So unterteilt er die Zuschaueremotionen in:

Emotionen, wie beispielsweise Liebe zu, oder Angst vor jemandem – Diese Gefühle haben Objektbezug und finden typischerweise phasisch statt, entwickeln sich also über eine kurze Zeitspanne.

Stimmungen, wie beispielsweise unbegründete Euphorie – Diese haben keinen Objektbezug, sind tonisch und werden Figuren oder Geschichten durch filmische Mittel wie z.B. Musikuntermalung affektiv angeheftet

Empfindungen, wie beispielsweise Schwindel oder Übelkeit – Diese besitzen ebenfalls keinen direkten Objektbezug, sie sind basal und unwillkürlicher als Stimmungen und Emotionen.<sup>178</sup>

Eder stellt fest, dass die filmische Affektlenkung ein komplexes Feld darstellt, welches bestimmt ist durch „eine Vielfalt der Ebenen und Aspekte, die wechselseitig aufeinander Einfluss nehmen“<sup>179</sup>. So können Zuschauererfühle also nicht allein durch kognitive

---

<sup>176</sup> Vgl. Ebd. S.226

<sup>177</sup> Vgl. Ebd. S.226

<sup>178</sup> Vgl. Ebd. S.227

<sup>179</sup> Ebd.

Komponenten ausgelöst werden. Auch Empfindungen oder Stimmungen, die auf einer eher unterschwelligten Ebene als Hintergrundphänomene bzw. als automatische Instinktreaktionen ablaufen, färben die Wahrnehmung der erzählten Welt affektiv ein und ebnen den Weg für weitere Emotionen.<sup>180</sup>

### **Reizüberflutendes**

Bei der Inszenierung von Rauschsequenzen werden, wie wir vorher erfahren haben (Kapitel Rauschinszenierungen), im Allgemeinen reizüberflutende Effekte eingesetzt. Häufig sind es gerade diese Sequenzen, die meiner Meinung nach die von Eder genannten Gefühle wie Stimmungen und Empfindungen auslösen, da sie oft unmittelbar die Sinne ansprechen und dadurch auch direkt körperlich wirken können. Auch liegt es nahe, dass gerade diese unterschwellig ablaufenden Phänomene der Stimmungen und Empfindungen eine große Rolle bei der Induzierung von explizit eigenen rauschähnlichen Zuständen bei den Zuschauern spielen, handelt es sich doch um Effekte, die – im Gegensatz zum reinen Nachempfinden von Figurenemotion - keinen oder geringeren Objektbezug vorweisen, und vom Zuschauer nicht unbedingt kognitiv mit der Geschichte oder den Figuren in Verbindung gebracht werden müssen, und in ihrer Leiblichkeit auf einer vorkognitiven Ebene von ihm aufgenommen werden, was meiner Meinung nach zum Anstoß eigener Assoziationen führen kann.

Dabei kann dieses Nachempfinden eines fiktiven Figurenrauschs meiner Meinung nach nicht als das Erleben eines genuin eigenen Zuschauerrauschs angesehen werden.

Das eigene Rauschhafte in diesen Szenen nährt sich meiner Meinung nach vielmehr daraus, dass die Spannung und Erregung bei solchen Szenen im Zuschauer selbst erzeugt und nicht unbedingt auf die Figur oder Geschichte bezogen werden.

Durch Reizüberflutende und Schockszenen werden meiner Meinung nach vorrangig Artefaktemotionen erzeugt. Diese unterscheiden sich von Fiktionsemotionen, welche sich auf die fiktive Welt des Films beziehen, also eine eher kognitive Komponente besitzen, darin, dass sie sich auf die Wahrnehmung des Films bzw. dessen Inhalte als Kunstobjekt beziehen, welches als solches in seinen Eigenschaften bewertet werden kann. So können Zuschauer auch den Artefaktcharakter beispielsweise von gelungenen Figurencharakterisierungen oder besonders aufwändig und virtuos inszenierten (Rausch-) Szenen bewundern und anerkennen.<sup>181</sup>

---

<sup>180</sup> Vgl. Ebd.

<sup>181</sup> Vgl. Hediger 2006 S.50



Artefaktemotionen setzen immer auch einen gewissen Grad kognitiver Distanzierung voraus<sup>182</sup>: Der Zuschauer wird sich bewusst, dass er ein Kunstprodukt wahrnimmt, realisiert also in diesem Moment der Medialität des Gesehenen, wodurch sich die Immersion in den Film (zumindest für eine kurze Zeit) abschwächen kann. Artefaktemotionen können aber auch durch Fiktionsemotionen beeinflusst werden: So kann sich auch ein Film der über einen hohen Grad an immersiven Effekten verfügt, bzw. den Zuschauer hochgradig affektiv in die Narration verstrickt, auch als Artefakt bewundert werden, gerade weil er es schafft dem Zuschauer die vorhandenen Fiktionsemotionen so beeindruckend zu vermitteln.<sup>183</sup>

Gefühle können dabei neben den Figurenbezogenen Emotionen auch durch nicht-Figurenbezogenes wie Situationen, Handlungen, Ereignisse, filmästhetische Mittel, Räume, Vorstellungen über Erzählinstanzen oder Filmemacher etc. ausgelöst werden und jeweils unterschiedliche Beziehungen zueinander eingehen, sich gegenseitig verstärken oder abschwächen, indem z.B. unterschiedliche Kommunikationskanäle redundant oder kontrastierend eingesetzt werden.<sup>184</sup>

### **Zwischenfazit fiktionsbezogene Emotionen**

Mit den eben beschriebenen Modellen überwiegend kognitiv begründeter und figurenbezogener Zuschaueremotionen lassen sich einfache Formen des *Nachempfindens* von Figurenrausch anhand von Identifikation mit oder empathischer Anteilnahme an ihnen relativ gut beschreiben. Solche kognitiv bezogenen Zuschaueremotionen sind dabei häufig in Filmen mit vergleichsweise konventionellen Narrations- und Rauschinszenierungsformen anzutreffen. So wird beispielsweise in dem untersuchten Film *Fear and Loathing in Las Vegas*, der Protagonist Raoul Duke fortlaufend durch seine durch *Voice Overs* inszenierten inneren Monologe charakterisiert. Dadurch wird seine gesellschaftskritische Einstellung, aber auch die Einwirkungen der Drogen auf seine geistige Verfassung anschaulich und auf zynische aber stellenweise auch humorvolle, selbstironische, und dadurch für manche Zuschauer sicherlich auch sympathische Art dargestellt. Zuseher mit ähnlicher ideologischer Einstellung können sich womöglich mit ihm identifizieren bzw. entwickeln Sympathie zu ihm. Dabei kann es sein, dass Zuschauer, die womöglich auch auf eigene (ggf. auch halluzinogene) Drogenerfahrungen zurückgreifen können, gewisse Teile seiner im Film durchlebten Rauscherfahrungen

---

182 Vgl. Visch/ Tan/ Molenaar 2010 S.1440

183 Vgl. Ebd.

184 Vgl. Eder 2009 S.228



anhand ihrer Erinnerungen besonders gut nachvollziehen können.

Aber auch Zuschauer, die Raoul anhand seiner Charakterisierung eher kritisch bewerten, können durch die unterschiedlichen Rauschinszenierungen verschiedene Aspekte seines Drogenerlebens nachempfinden. So stellen die eingangs beschriebenen audiovisuellen Inszenierungen verschiedener Aspekte der Rauscherlebnisse durch *Perception Shots*, versprachlichte Schilderungen der Rauschphänomene in den *Voice Overs* oder aber auch deren optische und akustische Externalisierungen auf die äußere Filmwelt eine Subjektivierung der Erzählperspektive dar, die ein Nachempfinden Raouls Drogenrauschs ermöglichen. Dieses Nachempfinden-können des Figurenrauschs hat aber meiner Meinung nach einen eher geringen Anteil an der Erzeugung eines *genuin eigenen* Zuschauerrauschs oder rauschähnlichem Empfinden des Zuschauers. Es handelt sich ja lediglich um die Aktivierung von Erinnerungen von z.B. in der Vergangenheit erlebten Räuschen. Dabei kann zwar eine kognitive Verknüpfung oder Bewertung darüber stattfinden, wie z.B. diese Räusche in den Filmen inszeniert werden – stärkere Elemente der Emotions- bzw. Affektivitätsanregung sowie der introspektions- und Assoziationsanregung, wie sie meiner Meinung nach für eine Rauschinduzierung im Film nötig sind, sind mit solchen Mitteln, aufgrund des starken Narrations- oder Figurenbezugs, meiner Meinung nach tendenziell nicht möglich.

#### **4.3 Modelle der Induzierung *genuin eigenen* rauschhaften Erlebens**

Die eben vorgestellten Modelle beleuchten meiner Ansicht nach nicht alle Aspekte die dafür nötig sind, das Erregen *genuin eigenen* rauschähnlichen Empfindens, im Sinne der emotionen- bzw. affektivitätsanregenden sowie die introspektion- und assoziationsanregenden Wirkung, zu erklären. Sicherlich kann eine Bewertung der Figuren oder ein Nachempfinden ihres Figurenrausches auch in weiterer Folge eine Reflexion des eigenen Bewertungsvorganges und somit Selbstreflexion bedeuten. Doch für ein besseres Verständnis, bzw. für eine Erklärung wie solch eine Induzierung *genuin eigenen* rauschähnlichen Erlebens auch durch unkonventionelle rauschästhetische Mittel, wie sie in den beiden Beispielfilmen *Enter the Void* und *Inauguration of the Pleasure Dome* zu finden sind, erklären kann, sollten meines Erachtens nach weitere theoretische Modelle hinzugezogen werden.

Zwei in Bezug auf die Erzeugung *genuin eigener* Zuschaueremotionen wichtige Modelle, stammen von den FilmwissenschaftlerInnen Francesco Casetti und Christiane Voss. Sie setzen sich mit dem Verhältnis von filmischer Narration und Attraktion, der daraus

entstehenden Illusionsbildung und der Rolle der projektiven Ergänzung des Leinwandgeschehens durch den Zuschauer auseinander.

Ein Begriff, der im Zusammenhang mit genuin eigener Rauscherzeugung beim Zuschauer nicht fehlen darf, ist der, der Attraktion. Rauschsequenzen im Film haben meiner Meinung nach durch die Besonderheit ihrer Inszenierungsweisen immer auch Attraktionscharakter, der sich dadurch auszeichnet, dass durch eine Fülle bzw. einer Übersättigung an audiovisuellen Reizen bzw. mit einem hohem Anteil rauschästhetischer Mittel (wie z.B. Dynamik, Bewegung, Rhythmus, Montage, Farben etc., eben den Stilmitteln, die auch schon im Kapitel zu den Inszenierungsweisen beschrieben wurden) und der damit einhergehenden somatischen Reizüberflutung versucht wird, bestimmte fiktive Rauschphänomene einerseits nachzuahmen und dadurch andererseits rauschartiges Erleben beim Zuschauer zu erzeugen<sup>185</sup>. Die Elemente Affekt und Kognition bzw. Attraktion und Narration, die filmhistorisch eher als ein Gegensatzpaar angesehen wurden, werden mittlerweile eher komplementär betrachtet<sup>186</sup>: Das Eine kann ohne das Andere nicht existieren, aufgrund seiner audiovisuellen Medialität muss im Film die Bedeutung der Geschichte einerseits erst durch Sinnesreize konstruiert werden. Andererseits bekommt das Affektive in den Rauschsequenzen erst durch Einbettung in die Narration seinen Sinn, bzw. steht der Ursprung einer fiktiven Rauschszene in der Geschichte begründet. Sie sorgt dafür, dass der Zuschauer das Gesehene in einen Sinnzusammenhang einordnen kann, mit den Figuren mitfiebert, sich in sie hineinversetzen, und somit auch ihren Rausch nachempfinden kann<sup>187</sup> - „Verstehen bedeutet fühlen und umgekehrt. Am stärksten ist die Emotion, wenn die beiden Elemente Pathos und Logos sich verbinden“.<sup>188</sup> Dabei spielt die Narration auch für den Effekt der Illusionsbildung eine nicht zu vernachlässigende Rolle: Der Illusionseffekt beruht nach Voss, die sich auf den Filmtheoretiker Béla Balázs bezieht, im Versetzen des Zuschauers in eine affektiv-geistige Resonanz, die durch die „narrativ montierte[...] Ton-bildkraft“<sup>189</sup>, mit der das Geschehen auf ihn einwirkt, erzielt werden kann.

Nach Voss entsteht der Illusionseffekt des Films also nicht ausschließlich durch den Realismus des Gesehenen (dieser ist in den meisten Rauschsequenzen aufgrund des verfremdenden Einsatzes technischer Mittel, die die Rauschästhetik erst erzeugen sollen,

---

185 Vgl. Casetti, Francesco: *Die Sinne und der Sinn oder Wie der Film (zwischen) Emotionen vermittelt*. In: Brütsch, Matthias [Hrsg.]: *Kinogefühle: Emotionalität und Film*. Marburg: Schüren 2009 (2. Auflage) S.23

186 Vgl. Ebd. S.29

187 Vgl. Ebd. S.27f

188 Ebd. S.30

189 Voss, Christiane: *Die leibliche Dimension des Mediums Kino*. In Bösch, Frank / Borutta, Manuel [Hrsg.]: *Die Massen bewegen: Medien und Emotionen in der Moderne*. Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus 2006 S.70

ohnehin nicht gegeben), sondern auch durch somatische und emotionale Reaktionen des Beobachters und Mitempfindungen mit den Figuren: Es entsteht eine Spannung zwischen dem Wissen um die Fiktionalität des Gesehenen und der „realen Wucht, mit der das Leinwand- und Soundgeschehen auf unsere Körper im Kino unmittelbar einwirkt“. <sup>190</sup> Aus eben dieser Spannung ergibt sich ihrer Meinung nach die illusionäre Dimension des Kinos.

Nach Voss, sie bezieht sich hierbei auf den Philosophen und Phänomenologen Roman Ingarden, spielt bei der Erzeugung des Realitätseindrucks im Kino die Illusionsbereitschaft des Zuschauers sowie weitere Rahmenbedingungen, die eine Ablenkung des Zuschauers während der Filmvorführung verhindern sollen, eine wichtige Rolle. Das Bewusstsein des Zuschauers wird nicht wahllos, sondern über filmspezifische Verfahren, wie die der „diegetischen Verdichtung, Verschiebung, Rhythmik und Auslassung“ <sup>191</sup> so weit eingeeengt, dass er das Ton- und Bildgeschehen aufmerksam absorbiert und „bestimmte mentale Anschlusshandlungen (z.B. Phantasiebildungen, Gefühle, Antizipationen und Erinnerungen) selektiv motiviert werden.“ <sup>192</sup>

Die Bewusstseinslenkung wird dabei durch die äußeren Gegebenheiten der Vorführungssituation unterstützt – die Verdunkelung des Kinosaals, Eingeschränkte Beweglichkeit im Sessel, der *Surround Sound*, der dem Zuschauer von allen Seiten beschallt, die soziale Kontrolle (z.B. leise zu sein, um die anderen Publikumsteilnehmer nicht zu stören) <sup>193</sup>, und nicht zuletzt die Größe der Kinoleinwand <sup>194</sup>, spielen eine entscheidende Rolle für die Immersion des Zuschauers. Während der Filmvorführung nimmt das Kinogeschehen die „dominierende Umwelt“ des Zuschauers an, mit der dieser dann „psycho-physisch interagiert“. <sup>195</sup>

## Projektion

So verfügt das Medium Film nach Voss, die sich auf den Filmtheoretiker André Bazin bezieht, über eine gewisse Transparenz. Aufgrund des Illusionseffektes und der Immersion vergisst der Zuschauer normalerweise die Medialität, das „Gemacht-sein“ des Films. Die Welt der Geschichte ist in seinem Bewusstsein nicht ausschließlich auf die Kinovorstellung begrenzt, er strickt sie in seiner Vorstellungskraft räumlich und zeitlich weiter. <sup>196</sup> Dabei darf

---

<sup>190</sup> Ebd. S.64

<sup>191</sup> Ebd. S.65

<sup>192</sup> Ebd. S.66

<sup>193</sup> Vgl. Ebd. S.66

<sup>194</sup> vgl. Visch/ Tan/ Molenaar 2010 S.1443, Von Ed Tan als „picture size“ beschrieben

<sup>195</sup> Voss 2006 S.70

<sup>196</sup> Vgl. Ebd. S.66f

die Illusionierung im fiktiven Erzählkino aber nicht als Täuschung des Zuschauers über die Realität verstanden werden, nach Voss muss er sich der Rezeptionssituation im Kino und der Fiktionalität des Gesehenen stets bewusst sein.<sup>197</sup>

Maurice Merleau-Ponty argumentiert in seiner Phänomenologie der Wahrnehmung, dass diese „kein rein passiver, sondern stets eminent aktiver Prozess“<sup>198</sup> sei, ähnlich wie es auch schon bei William James beschrieben wurde. Dementsprechend sagt uns ein einzelner Sinneseindruck nichts, solange wir ihn nicht in einen Kontext setzen bzw. ihn bekannten Mustern zuordnen können. So muss beispielsweise auch psychologisch betrachtet erst die Abfolge des sequentiellen Films im Hirn des Betrachters verknüpft, *decodiert* werden. Die Deutung, Einordnung und projektive Ergänzung von Abstraktem und Ausgelassenem findet also erst im Bewusstsein des Zuschauers statt, wie es etwa der Effekt der Assoziationsmontage, der 1928 erstmalig von Lev Kulechov angewendet wurde beweist.<sup>199</sup> Dabei bringt der Zuschauer auch seine eigene „leiblich fundierte Welterfahrung“ und wichtige „Informationen aus seiner Lebenswelt und Realität projektiv in den Kosmos des fiktiven ein“. Die projektive Ergänzung kann von banalen bzw. formalen Dingen wie der Dreidimensionalität des Leinwandgeschehens und der Fortschreibung der Narration, bis hin zur komplexeren und meiner Meinung nach auch subjektiven Ausstattung der Figuren mit biografischen Erfahrungen und Erinnerungen, reichen. Somit verleiht erst der Zuschauer anhand seiner projektiven Ergänzung den Figuren und dem Film die Kontur einer „ganzen Lebenswelt“.<sup>200</sup> In Voss' Modell stellt der Zuschauer während des Konstruktionsvorganges also seinen eigenen Körper (sein Gehirn mitsamt den enthaltenen Erfahrungen, Neigungen und Werten - im Grunde seine gesamte Persönlichkeit) zur Verfügung und ist somit selbst konstitutiver Bestandteil der „filmischen Apparatur“, indem er dem Gezeigten erst durch die eigene geistige und sensorisch-affektive Resonanz, durch die Interpretation des Gesehenen, seine Bedeutung verleiht.<sup>201</sup>

## **Affektdramaturgie**

Gerade Rauschzustände können in ihrem Erleben als Phasen besonderen ästhetischen Erlebens gesehen werden.<sup>202</sup> Für eine meiner Meinung nach ähnliche Betrachtung von Filmen als Erlebnisse intensivierter Gegenwart bietet es sich an, deren Ästhetik aus einer

---

197 Vgl. Ebd. S.70

198 Ebd. S.68

199 Vgl. Voss 2006 S.68 die sich auf Merleau-Ponty bezieht

200 Ebd. S.69

201 Vgl. Ebd. S.71

202 Vgl. Marschall 2000 S.55f

präsenztheoretischen Perspektive zu untersuchen, wie es auch Christiane Voss vorschlägt.<sup>203</sup> Mit Bezug auf John Dewey schreibt Voss, dass ästhetische Erfahrung sich nicht alleine in der Zeit erstreckt, sondern gleichzeitig auch die Zeit strukturiert, und somit ein narrative Ablaufmuster mit Anfangs-, Höhe- und Endpunkten aufweist – die Folge ist ein Auf- und Abbau von Spannungen, von aktiver Involvierung des Zuschauers.<sup>204</sup> Voss zufolge ist diese Strukturierung von Erleben in der Filmvorführung, und das ist für meine These von zentraler Bedeutung, einer „Affektdramaturgie in der zuständlichen gespannten Durchmusterung wechselnder Intensitätsmarkierungen geschuldet“. <sup>205</sup> Die Struktur ästhetischen Erlebens eines Filmes baut also auf der Sequenz wiederkehrender affektiver Elemente in diesem auf. Diese affektiven Elemente müssen nach Dewey freilich so angelegt sein, dass sie den Zuschauer in ihrer Bedeutung auf emotionaler Ebene berühren.<sup>206</sup> Dabei basiert das emotionale Berühren meiner Meinung nach nicht zwingend ausschließlich auf einer tieferen Kognition des Gesehenen. Voss zufolge, und sie bezieht sich dabei auf die Filmwissenschaftlerin Vivian Sobchak und den *emotional turn*, nehmen wir Film auch „synästhetisch auf und affizieren umgekehrt von uns aus die bewegten Bilder und den Sound, noch bevor es zur kognitiven Verarbeitung im engeren Sinne oder gar zur dezidierten Identifikation von Handlungen und Figuren einer Filmerzählung kommt.“<sup>207</sup> Somit können also auch Reizüberflutendes, Stroboskopartiges, Schockelemente etc., also generell Szenen erhöhter affektiver Intensität, die teilweise kinästhetische Qualitäten besitzen und ohne weiteres auch einen körperlichen *impact* auf den Zuschauer haben können, zu solch einer Affektdramaturgie beitragen. Solche Szenen sind zwar, wie wir gesehen haben, üblicherweise noch in der Narration verwurzelt und finden in ihrem Kontext statt, müssen aber nicht ausschließlich auf deren Figuren bezogen sein, und können den Zuschauer auch auf einer vorkognitiven Ebene direkt ansprechen. Aus Sicht der philosophischen Ästhetik lässt sich in Bezug auf das Medium Film also eine vermeintliche Distanzlosigkeit zu den Rauschsequenzen vermuten<sup>208</sup>. Voss widerspricht dieser Vermutung. Ihrer Meinung nach ließe sich kein „einzelner Aufmerksamkeitszustand allein aufgrund seiner subjektiv erlebnishaften Phänomenalität“<sup>209</sup> qualifizieren. So können Rausch- als auch Attraktionssequenzen gleichzeitig auch explizit das Gegenteil

---

203 Vgl. Voss, Christiane: *Der affektive Motor des Ästhetischen*. In: Deines, Stefan / Liptow, Jasper / Seel, Martin [Hrsg.]: *Kunst und Erfahrung: Beiträge zu einer philosophischen Kontroverse*. Berlin: Suhrkamp 2013 S.205

204 Vgl. Ebd. S.205f

205 Ebd. S.207

206 Vgl. Ebd. S.206

207 Ebd. S.214f

208 Vgl. Casetti 2009 S.25

209 Voss 2013 S.211

einer erhöhten Zuschaueraufmerksamkeit bzw. -Involvierung auslösen, indem sie nämlich Artefaktemotionen in ihm Wecken, also Fragen über die *Gemachtheit* der Szenen in ihm aufwerfen.<sup>210</sup>

### **Abschließende Überlegungen nach der Theoriebetrachtung**

Ich bin ebenfalls der Meinung, dass eine pauschale Einteilung von einzelnen Rauschsequenzen in eindeutig *affektanregend* oder *kognitionsfördernd* bzw. *immersions-* oder *reflexionsfördernd* nicht möglich sein kann. Zu unterschiedlich können die Kontexte sein, in denen die Rauschsequenzen eingebettet sind. Wie wir bei den Beschreibungen der Beispielfilme gesehen haben, können auch die Mittel der Affekterzeugung in den Sequenzen, die von banalen Subjektivierungsstrategien inklusive der Darstellung von Rauscheffekten in *Fear and Loathing in Las Vegas*, über die Verwendung von stundenlangen *Perception Shots* bzw. einer Erzählung im *Stream of Consciousness* Modus in *Enter the Void*, bis hin zu reizüberflutenden und assoziationsanregenden Montagesequenzen in *Inauguration of the Pleasure Dome* reichen, grundsätzlich verschieden sein. Allein die Nutzung divergenter Kommunikationskanäle, aber auch die unterschiedliche Länge der Sequenzen und die Art und Intensität der verwendeten reizüberflutenden Mittel, sowie deren Einbettung in den filmischen Kontext und die Rezeptionssituation lässt eine pauschale Einteilung von Rauschsequenzen in *affektanregend* oder *kognitionsfördernd* unmöglich werden, was nicht heißen soll, dass man die einzelnen Sequenzen nicht hinsichtlich ihrer rauschinduzierenden Eigenschaften jeweils für sich genommen analysieren könnte.

Ein weiteres Argument, welches meiner Meinung nach gegen eine solch strikte Einteilung von Rauschsequenzen in *affektanregend* / *kognitionsfördernd* bzw. *immersions-* / *reflexionsfördernd* spricht, ist der Umstand, dass Emotionen, wie wir gesehen haben, prozesshafte Phänomene sind, die sich phasisch aufbauen und unterschiedliche Kognitionsgrade besitzen. So kann es also sein, dass die Intensität der Affektanregung auch innerhalb einer einzelnen Rauschsequenz variiert, bzw. dass die immersive Involvierung innerhalb einer Rauschsequenz in kognitive Distanzierung umschlagen kann, um dann wieder in Involvierung zurückzuspringen. So ist der Film *Enter the Void*, der über seine Dauer von über 2,5 Stunden an sich schon als eine einzige zusammenhängende Rauschinszenierung gedeutet werden kann, ein gutes Beispiel, wie sich auch innerhalb einzelner Rauschsequenzen die Erregungsgrade des Zuschauers verändern können.

---

210 Vgl. Brütsch 2011 S.228f

Aufgrund der Erzählung aus dem Modus des Bewusstseinsstroms fließen hier in den Szenenübergängen zwischen Oscars Zukunftsvisionen Sequenzen mit reizüberflutender Ästhetik (wie z.B. Blitzen, Orientierungslosigkeit erzeugende Kamerafahrten, abstrakte Zwischenwelten in denen sich Oscars Geist in den Fraktalbildern verliert), nahtlos in die Fortführung der weiteren Narration ineinander, indem ein weiteres Kapitel aus seinen Horrorvisionen erzählt wird.

Desweiteren nennt Voss Beispiele, in denen explizit selbstreferentielle Inszenierungsstrategien, wie zum Beispiel der Einsatz von desorientierenden Montagen, Flashbacks, Wiederholungen, *Voice Over* und Interpellationen (die direkte Adressierung des Zuschauers durch den Blick oder eine Frage in die Kamera), die zwar aufgrund der offensichtlichen Zurschaustellung ihrer *Gemachtheit* einerseits Artefaktemotionen erzeugen, aber im selben Moment den Zuschauer andererseits weiter in das Leinwandgeschehen eintauchen lassen und dadurch für eine weitere Intensivierung der Zuschauerinvolvierung sorgen können.<sup>211</sup> So kann als Beispiel die Szene in *Enter the Void* herangezogen werden, in der Oscars Geist in seiner Vorstellung Alex besucht, der gerade auf der Flucht vor der Polizei ist. Alex sieht direkt in die Kamera und spricht den Zuschauer, und damit auch Oscar direkt an, erwähnt die Tatsache, dass Oscars Körper eingeäschert wurde: „They burned you, didn't they? [...] They torched you. Come on, think about it, close your eyes and think about it!“<sup>212</sup>. Einerseits könnte sich der Zuschauer in dieser Szene selbst angesprochen fühlen, da Alex ihn ja direkt anspricht. Andererseits kann er sich in dieser Sequenz aber auch besonders intensiv in die Geschichte versetzt fühlen, da ihm aufgrund der direkten Ansprache wieder bewusst wird, dass er eigentlich das Bewusstsein Oscars aus erster Hand miterlebt.

## **Zwischenfazit**

Wie wir nun herausgefunden haben, können affektive sowie kognitive Elemente gleichermaßen eine Rolle bei der Erzeugung von rauschhaftem Empfinden beim Zuschauer spielen, bzw. bestehen Rauschsequenzen immer aus einer Mischung dieser beiden Elemente, die sich einerseits gegenseitig bedingen, aber andererseits auch in ihrer Wirkung projektiv ergänzen. So kann auch innerhalb einzelner Rauschszenen die Erregung des Zuschauers anhand der Dramaturgie der durch die Rauschszenen

---

<sup>211</sup> Vgl. Voss 2013 S.212

<sup>212</sup> Noé, Gaspar: *Enter the Void*. Fankreich u.a. 2009 (Orig. *Enter the Void*. FR u.a. 2009)



erzeugten Zuschaueraffekte, in der Hinsicht moduliert werden, dass sich affektive Involvierung und kognitive Distanzierung abwechseln.

Wie sich dieses ergänzende Zusammenspiel der beiden Pole Affektion und Kognition in den Rauschsequenzen der Beispielfilme manifestiert, bzw. ob, wie in meiner These ausgeführt wurde, eher die tendenziell affektiven Inszenierungsmittel für die Induzierung von im Zuschauer stattfindendem *eigenem* Rausch gebräuchlich ist, soll in den Filmanalysen untersucht werden.

#### **4.4 Rauschinduzierung in den unkonventionellen Filmen – *Enter the Void***

Wie verhält es sich nun in den beiden in ihrer Narration eher unkonventionellen Filmen *Enter the Void* und *Inauguration of the Pleasure Dome* mit der Rauschinduzierung beim Zuschauer?

##### **Figurenidentifikation**

Ein wichtiger Faktor bei der Frage nach den Zuschaueremotionen bzw. bei der Rauscherzeugung beim Zuschauer besteht in *Enter the Void* meiner Meinung nach in der Erzählperspektive: Die Geschichte wird im Modus einer *Stream of Consciousness* Erzählung erzählt. Wie wir im Kapitel über die Inszenierungen schon gesehen haben, nimmt der Zuschauer die perzeptive Perspektive Oscars ein, in der einerseits seine äußeren Sinneswahrnehmungen (inklusive deren rauschbedingten Veränderungen) aber auch seine innere Gedankenwelt, die in Form von *Voice Overs* sowie den durch den Rausch erzeugten Halluzinationen/Bewusstseinsbildern (im ersten Teil in Form von Fraktalvisionen, ab seinem Tod beinhalten die Bewusstseinsbilder dann Erinnerungen in Form von Flashbacks und die negativ eingefärbten Vorstellungen über das weitere Leben seiner engsten Freunde) inszeniert werden.

So ist gerade *Enter the Void* durch die *Stream of Consciousness* Narration ein Beispiel für eine besonders starke kognitive Einnahme der Figurenperspektive. Was die Identifikation mit Oscar angeht, sollte man meinen, dass diese besonders starke Einnahme seiner Perspektive einhergehen sollte mit einer Identifikation mit ihm. Dabei muss aber nach Vinzenz Hediger, der sich auf Murray Smith bezieht, differenziert werden, zwischen der bloßen Einnahme der kognitiven Perspektive der Figur (ich verstehe, was eine Figur will und weshalb) und der Übereinstimmung mit ihren Motiven.<sup>213</sup>

In *Enter the Void* spielt die moralische Bewertung Oscars durch den Zuschauer eine

---

<sup>213</sup> Vgl. Hediger 2006 S.52f



wichtige Rolle: Durch fragmentarische Narrative in den Backflashes (also den Erinnerungen) Oscars wird seine bisherige Lebensgeschichte erzählt, wodurch wir seine jetzige Situation nachvollziehen können. Man bekommt Oscars Alltag aus intimster Nähe mit, identifiziert sich sozusagen auf somatischer Ebene mit ihm, ohne jedoch seine Handlungen gutheißen zu müssen: Er verkauft Drogen an seinen noch bei den Eltern lebenden (minderjährigen?) Freund Viktor, schläft mit dessen Mutter, überredet junge Frauen zum Drogenkonsum, um anschließend mit ihnen zu Sex zu haben, überredet seine kleinere Schwester, der er eigentlich versprochen hat, für sie zu sorgen, Drogen zu nehmen, und fühlt sich gleichzeitig körperlich zu ihr hingezogen (worauf die vielen Einstellungen bzw. Bewusstseinsbilder hindeuten, die ihre Sexualität in den Vordergrund stellen, auch ist er eifersüchtig auf den Chef des Striplokals, in dem sie arbeitet und mit dem sie in seinen Vorstellungen eine sexuelle Beziehung eingeht). Auch die Aussage Oscars seinem Freund Alex gegenüber, dass er Lindas Baby töten würde, wenn sie schwanger würde, trägt nicht zu einer positiven moralischen Bewertung ihm gegenüber, und somit einer stärkeren Zuschaueridentifikation mit ihm, bei.

Die in Oscars Nahtodrausch gezeigten, und aus seiner paranoiden Bewusstseinsperspektive äußerst negativ eingefärbten, Szenen können dabei generalisierend für menschliche Urängste stehen, indem sie Bilder des Verlusts von geliebten Mitmenschen sowie deren tragische Schicksale nach seinem Tod darstellen. In ihrer Allgemeingültigkeit können diese Bilder zusätzlich einen eher subjektiven Beigeschmack beim Zuschauer annehmen, und deshalb meiner Meinung nach auch eine gesteigerte Selbstreflexion anregen.

Andererseits werden die Gefühle und Ängste Oscars im Zwischenstadium von Leben und Tod durch die Vorgeschichte auch nachvollziehbar. Auch wenn wir uns aufgrund moralischer Differenzen nicht unbedingt mit ihm identifizieren, so können wir uns möglicherweise angesichts seiner in den Rückblenden dargelegten Situation – er und seine Schwester sind nach dem Tod ihrer Eltern auf sich alleine gestellt und er sieht sich als verantwortlich für sie – aber dennoch Mitleid mit ihm empfinden.

Gerade dieses Beispiel verdeutlicht die Wichtigkeit einer differenzierten Sichtweise auf den Begriff Identifikation im Hinblick auf Filmfiguren: während in früheren Filmtheorien der Begriff Identifikation mit dem „psychische[n] Gleichwerden mit der medialen (Haupt-)Figur“, und dem Zwang des Zuschauers zur „Preisgabe seiner eigenen emotionalen Perspektive“<sup>214</sup> und des gleichzeitigen Erlebens der Figurenemotion,

---

214 Ebd. S.60

gleichgesetzt wurde, spielt heute auch die moralische Bewertung der Figur eine Rolle. In *Enter the Void* wird der Zuschauer in die paradoxe Lage versetzt, dass trotz der Einnahme einer Perspektive aus der intimst möglichen Nähe des Protagonisten (nämlich direkt aus dem Bewusstsein der Figur) schlussendlich eine tiefer gehende Identifikation mit ihm verhindert wird, aufgrund dessen, dass die moralische Bewertung des Protagonisten den Zuschauer in *Enter the Void* in eine emotionale Distanz zu ihm versetzt. Durch diese Distanz kann der Zuschauer meiner Meinung nach seine eigene kritische Perspektive auf das Gesehene wahren, und sich auf die Bilder und deren gesteigertes assoziatives Potential, welches sich während der durch die subjektive Sichtweise des Protagonisten übersteigerten Melodramatik und der szenenhaften Präsentationsform des Geschehens entfalten kann, konzentrieren. *Enter the Void* lädt damit zu einer gesteigerten Selbstreflexion ein und kann in diesem Sinne als zuschauerrauschfördernd angesehen werden.

Ein weiterer Grund für eine meiner Meinung nach geringe Identifikation mit Oscar ist der, dass er in dem Film kaum als handelnde Figur auftritt. Seine Handlungen bestehen meistens aus Reaktionen, oft entfalten sich die Geschehnisse vor ihm bzw. vor seinem inneren Auge, scheinbar ohne dass er die Möglichkeit hätte sie zu beeinflussen. Blickt man im zweiten Teil des Films, in dem das Leben und somit die Vorgeschichte Oscars im Schnelldurchlauf erzählt wird, Oscar über die Schulter, beschleicht einen immer wieder das Gefühl seiner Ohnmacht. Es wirkt, als würden die Ereignisse in Oscars Leben unkontrollierbar über ihn hereinbrechen. Oscars Geist, und somit auch man selbst als Zuschauer, bekommt nicht die Entscheidungsprozesse mit, die die Ereignisse seines Lebens anstoßen. Man wird beispielsweise vor vollendete Tatsachen gestellt, als Oscars und Lindas Eltern bei dem Autounfall ums Leben kommen und sie danach getrennt werden. Man vollzieht in Form seiner Erinnerungsbilder nach, wie sich Oscar daraufhin in die Drogensucht und die Kleinkriminalität ziehen lässt, wie er seine Schwester nach Tokio einlädt und wie er unfähig ist, sie vom Rotlichtmilieu fernzuhalten.

Noch lähmender wird diese Ohnmacht im dritten Teil des Filmes, in dem sein Geist durch die imaginierte Zukunft schwebt, unfähig mit seinen Mitmenschen zu kommunizieren, oder anderweitig Einfluss auf die für ihn alpträumenhaften Ereignisse auszuüben.

In einer Szene des dritten Teils kann man sich aber interessanterweise Oscars Ohnmacht nicht ganz sicher sein: Gegen Ende des Films, als sein Geist das *Love Hotel* besucht, in dem sich eine Auswahl an Paaren sexuell vergnügt, dringt sein Geist in den Kopf von Alex ein, nimmt seine Perspektive ein, während dieser mit seiner Schwester Linda schläft. Es

wird wohl nur der Regisseur wissen, wie diese Szene gedeutet werden soll: Ob es der freie Wille von Oscars Geist ist, aus der Sicht seines besten Freundes mit seiner eigenen Schwester Sex zu haben, oder ob es sich dabei um einen Teil seines Alptraums handelt, den er nicht beeinflussen kann.

Auch der thematische Hintergrund des Filmes spielt bei der Selbstreflexion des Zuschauers eine Rolle, denn er besitzt auch eine philosophische Dimension. Indem er sich auf das tibetische Totenbuch bezieht und durch das Gezeigte nicht nur einerseits das Streben nach weltlichem Glück bzw. die Realitätsflucht der Figuren in den Drogen- oder Sexrausch (nicht umsonst stehen unter dem Logo des Strip Clubs, in dem Linda arbeitet, und der die erste Station bei der Reise von Oscars Geist nach seinem Tod darstellt, die drei Begriffe *Sex, Money, Power*), aber andererseits auch die existenziellen Urängste des Protagonisten, wie das auf-sich-alleine-gestellt-sein durch den Tod der Eltern, den Beschützerinstinkt seiner Schwester gegenüber (er hat ihr nach dem Tod der Eltern versprochen, für immer bei ihr zu bleiben), die Orientierungslosigkeit in einer von der Natur entkoppelten, materialistischen und postmodernen Massengesellschaft, die immer auch universal nachvollziehbar sind, verhandelt. Bezeichnend für Oscars Existenzängste ist die ungläubige Frage, die er Alex kurz vor seinem Tod stellt, in der es um das tibetische Totenbuch und das Ausbrechen aus dem Kreislauf des weltlichen Leidens nach dem Tod geht: „So you mean we are stuck in this world for all of eternity, you mean there is nothing better out there?“<sup>215</sup>. In *Enter the Void* werden ethische Fragen gestellt, die der Zuschauer jeweils für sich beantworten, und dementsprechend Selbstreflexion betreiben muss.

### **Körperliches und Reizüberflutung**

Neben diesen kognitiven Arten der Rauschinduzierung finden sich bei *Enter the Void* ebenso eine Reihe von Elementen erhöhter affektiver Intensität, die im Zuschauer auf ihre eigene Weise rauschhaftes Empfinden auslösen können. So arbeitet der Film mit unterschiedlichen inszenatorischen Mitteln, die den Zuschauer auf einer vorkognitiven, ja geradezu körperlichen Ebene ansprechen. Eine zentrale Rolle spielt dabei meiner Meinung nach die Verwendung der *Stream of Consciousness* Erzählform, mit ihrer speziellen Art der Erzählperspektive als durchgehender *Perception Shot*. Aufgrund der vom Zuschauer eingenommenen Perspektive in Oscars Bewusstsein, welches sich nach den ersten 25 Minuten des Films, im Moment seines Todes von Oscars Körper löst, und durch das nächtliche Tokio zu schweben beginnt, um seine Mitmenschen zu verfolgen,

---

<sup>215</sup> Noé, Gaspar: *Enter the Void* 2009

überkommt den Zuschauer ein Gefühl der Orientierungslosigkeit.

In manchen Augenblicken richtet es die Aufmerksamkeit (symbolisiert durch den Fokus der Kamera) auf ganz banale Dinge in der Umgebung (das Einschussloch in seiner Brust, ein Aschenbecher, eine Gasflamme, ein Penis, der in einer Vagina rhythmisch zustößt und viele mehr). Durch die verwendeten Stilmittel des *unsichtbaren Schnitts* und der Markierung der Ortswechsel durch imaginierte Fraktale und Mandalas bzw. die eben beschriebenen banalen Gegenstände, die in den Fokus seines Bewusstseins geraten, es vereinnahmen, und an anderer Stelle wieder ausspucken, werden die Schwebesequenzen in Oscars Bewusstsein als zusammenhängend empfunden. Aufgrund der andauernden Schwenks und der unruhigen Kamera wird Orientierungslosigkeit erzeugt, aufgrund der Übergänge die in äußerst ungewöhnlichen Perspektiven ablaufen, können durchaus auch körperliche Schwindel- oder gar Übelkeitsgefühle verursacht werden.

Die durch das deleuzianische Zeitbild ermöglichte, als zusammenhängend empfundene Aneinanderreihung von Sequenzen unterschiedlicher Raum- und Zeitebenen, führt zu dem Empfinden sich im Bewusstseinsstrom des Protagonisten zu befinden, welcher als zusammengehörige, fließende Einheit wahrgenommen wird. In Kombination mit der eingenommenen Egoperspektive des Protagonisten und den im Kino ohnehin gegebenen Immersionsfaktoren, kann dies zu einer, im Gegensatz zum Film mit herkömmlicher Erzählperspektive, verstärkten Immersion, und durch die damit einhergehende Erregungssteigerung auch zu einer allgemeinen Verstärkung der Artefakt- sowie der Fiktionsemotionen führen.<sup>216</sup>

Der Film bedient sich auch in der Wahl der Drehorte bzw. Schauplätze einer reizüberflutenden Stilistik: Das Setting in einem ohnehin schon vor Eindrücken und blinkenden Reklametafeln strotzenden Rotlichtviertel und den mit buntem Schwarzlicht beleuchteten Techno- und Stripclubs Tokios, wirkt durch die vom Drogenbewusstsein mit intensivierten Farben und glimmendem Leuchten angereicherten Wahrnehmung umso greller, wobei die Handlung nahezu komplett nachts angesiedelt ist, was die Kontraste noch zusätzlich verstärkt. Auch die innere Drogenwahrnehmung Oscars, und damit des Zuschauers, wird von halluzinatorischen Bewusstseinstäuschungen beherrscht: vom brummenden und dröhnenden Sounddesign, das die Szenen je nach Stimmungslage Oscars untermalt, bis hin zu den bunten und rhythmisch bis stroboskopartig pulsierenden und blitzenden Fraktalen, Lichtern und Mandalas, die phasenweise sein Bewusstsein dominieren, vergeht nahezu keine Szene des Films, die ohne durch sein Bewusstsein künstlich angereicherte

---

216 Vgl. Visch / Tan / Molenaar 2010 S.1443

Reizelemente auskommt, und somit überdurchschnittlich affektiv aufgeladen wäre.

### **Nahtoderfahrung**

Anders als mit den unmittelbar auffallenden Halluzinationen oder Bewusstseinsveränderungen verhält es sich, auf einer subtileren Ebene, mit der affektiven Einfärbung von Oscars Wahrnehmungen. Getreu den im Film erläuterten Rauscheffekten der Nahtoderfahrung (laut dem Drogendealer Bruno wird während des Sterbeprozesses DMT im Kopf des Sterbenden freigesetzt, welches - man kann davon ausgehen, dass die existenzielle Angst während der Sterbesituation ihren Teil dazu beiträgt - für die letztendlich alptraumhaften Visionen während der Nahtoderfahrung verantwortlich ist), durchlebt Oscars Geist die Besuche bei seinen Mitmenschen in einem subjektiven, äußerst negativ eingefärbten Modus, in dem jeweils die negativen Auswirkungen seines Todes auf seine Freunde beschrieben werden: Linda startet einen Suizidversuch, Alex wird paranoid und befindet sich tagelang (wie lange ist schwer zu sagen, während seines Trips wirken die Szenen aufgrund dessen, dass sie als nicht zwangsweise aufeinander aufbauend oder zusammenhängend empfunden werden, wie von einer linear verlaufenden Zeitinstanz entkoppelt) auf der Flucht vor der Polizei und Victor ist aufgrund seiner Schuld an Oscars Tod nahe am Nervenzusammenbruch. Letztendlich manifestiert sich in diesen Szenen Oscars Klammern am Leben, seine Sterbensangst und schließlich die Reflexion über sein bisheriges Leben. Diese negative affektive Einfärbung äußert sich in einem überdramatisierten Schauspiel, artifiziellen, trostlos wirkenden Situationen bzw. Szenen, die die Subjektivität des Erlebten verdeutlichen sollen.

Hinzu kommt die Inszenierung von Schockeffekten und Szenen, die im Detailgrad ihrer grafischen Darstellung bei einem großen Teil des Publikums Ekel oder zumindest Unwohlsein erregen, wie z.B. die Unfallsequenz, in der Oscars und Lindas Eltern ums Leben kommen, oder die krasse Darstellung einer Abtreibung inklusive einer Nahaufnahme des abgetriebenen Fötus. Szenen solcher Art können sehr wohl auf somatischer Ebene Körperreaktionen wie Zusammenzucken oder Ekel hervorrufen.<sup>217</sup>

### **Zwischenfazit *Enter the Void***

Die Überdramatisierung und die deprimierende Grundstimmung des Gezeigten übt, im Zusammenspiel mit der Intensität der eben genannten Reizüberflutungen, dem Hypnotischen und immersiven, den Schockelementen und dem Stroboskopartigen,

---

<sup>217</sup> Vgl. Eder 2009 S.237 Er bezieht sich auf Christine Brinkmann, welche den Begriff *somatische Empathie* verwendet

letztendlich auch zweifelsfrei eine körperliche Wirkung auf den Zuschauer aus. Zusammen mit der schieren Dauer von 161 Minuten, in der diese Effekte auf den Zuschauer einwirken, wandelt sich diese Wirkung in ein regelrecht körperlich anstrengendes Filmerlebnis. Dieses sprichwörtlich zermürende Erlebnis ist es aber, das meiner Meinung nach den Zuschauer erst für das eher unangenehme doch philosophische Thema des Films emotional empfänglich macht.

#### **4.5 Rauschinduzierung in *Inauguration of the Pleasure Dome***

Der Film *Inauguration of the Pleasure Dome* unterscheidet sich als *Avant Garde* Film grundsätzlich von den beiden in dieser Arbeit bisher untersuchten Filmen. Stehen die genannten Filme in der Tradition eines herkömmlichen dramatischen Erzählkinos, so besteht die Eigenheit von *Inauguration of the Pleasure Dome* in seinem nur rudimentär ausgeprägten Handlungsverlauf.

Wie bereits beschrieben wurde besteht der Ablauf der äußeren Handlung lediglich aus der Zusammenkunft der Ritusgemeinschaft, und deren Abhalten einer okkulten Zeremonie. Der Verzicht auf eine konventionelle Erzählung, sowie auf die für eine komplexere Handlung grundlegende Kommunikationskanäle wie den der Sprache, durch den Einsatz eines Soundtracks anstelle von gesprochener Sprache oder innerdiegetischen Atmosphärengeräuschen, macht den Film im Grunde zu einem Stummfilm. Die Charakterisierung der Figuren findet einerseits über ihre spärliche Interaktion miteinander (sie verabreichen sich gegenseitig Rauschmittel, die geschluckt, geraucht und getrunken werden) bzw. über bedeutungsschwangere Posen und den formalen Handlungen des Ritus<sup>218</sup>, andererseits auch über ihre optische Inszenierung und ihren Symbolcharakter statt: Aufwändige, exzentrische Kostüme, farbenfrohe Schminke, expressive Posen und Mimik, mythischer Hintergrund der Figuren. Aufgrund der Symbolik ihrer Erscheinungen, die, wie eben erwähnt ohne jegliches Kommentar oder Dialog auskommt, kann man ihre Erscheinungen als höchst allegorisch bezeichnen.

Gerade die bedeutungsschwangere Darstellung der Figuren und deren Handlungen ist es auch, die meiner Meinung nach, zentral für den Rauscheffekt des Filmes ist: Nicht etwa dadurch, dass der Zuschauer durch die Narration in eine glaubhafte fiktive Welt versetzt wird ergibt sich das Mitfiebern oder Nachempfinden des Rausches der Figuren. Erst durch ihre allegorische und symbolbehaftete Erscheinung und ihre expressiven Handlungen werden im Zuschauer Assoziationen über deren Bedeutung angeregt.

---

<sup>218</sup>Der Diener wird, so kann man es deuten, gegen Ende des Films als Menschenopfer dargeboten.

Auch der Schauplatz wirkt artifiziell und abstrakt. Der *Pleasure Dome* gleicht - sicherlich spielt auch fehlendes Budget bei der Filmproduktion eine Rolle – anfangs eher einer mit schwarzen Vorhängen verhangenen Theaterbühne, und entpuppt sich aufgrund der Aufgabe der räumlichen Kohärenz - die Umgebung der Figuren wechselt des öfteren die Erscheinung, ohne dass ein Wechsel des Schauplatzes dargestellt würde - als abstrakter *Nicht-Ort*. Dem Zuschauer eröffnet sich anhand dieser Vieldeutigkeit des Gesehenen ein Projektions- und Interpretationsspielraum, der die Bildung von eigenen freien Assoziationen und dabei auch unterbewusstes zum Vorschein bringen kann.

### **Reizüberflutung**

In Kombination mit den starken Sinnesreizen denen er ausgesetzt ist, kann sich beim Zuschauer ein intensives subjektives Rauschempfinden einstellen. Aufgrund der übersättigten Farben der Kostüme, des Dekors und der Schminke, der Multidimensionalität der Bildinhalte durch die Mehrfachbelichtungen und ihre Übereinanderlagerungen, und der schieren Geschwindigkeit in der die mannigfaltigen Symbole religiöser, mystischer und sexueller Natur, die während der Rauschphasen übereinander geblendet werden, kann es schwer fallen, all die gebotenen Eindrücke zu verarbeiten und einzuordnen. Die stroboskopartigen Assoziationsbilder, die der Inszenierung der Figurenräusche dienen, indem sie in der Mannigfaltigkeit ihrer Bedeutungen die rauschhafte Schizophrenie der Zeremonienteilnehmer symbolisieren sollen, wandeln sich am Ende in eine Schizophrenie des Zuschauers. Indem er die unterschiedlichen Bilder in der Gleichzeitigkeit mit der sie auf ihn einprasseln aufnimmt und versucht sie gleichzeitig zu verarbeiten und assoziativ zu verknüpfen, wird er durch die Geschwindigkeit und Vielfältigkeit ihres Erscheinens und ihrer sexuellen, okkulten oder mystischen Bedeutungen und der Unmöglichkeit ihrer Verarbeitung überwältigt. In dieser Überwältigung durch angefangene aber nicht fertig gedachte Assoziationsketten manifestiert sich meiner Meinung nach auch eine Art Schizophrenie, die die Bilder in ihm auslösen können.

Dabei spielt auch der Soundtrack eine Rolle, denn dieser stellt eine eigene Bedeutungsebene dar. Es wird auf Sprache und diegetische Atmosphärengeräusche gänzlich verzichtet, der Soundtrack ist diegetisch nicht motiviert, er wird einfach über die Bilder gelegt, und wird als eigenständiger, vom diegetischen Inhalt des Filmes strikt getrennter Kommunikationskanal wahrgenommen. Durch seine Trennung von der Diegese lädt die Verwendung des Soundtracks selbst zur Interpretation ein. Alleine die Steigerung der



Intensität des Stückes geht mit der Steigerung der Intensität der optischen Eindrücke einher, weshalb zum Ende des Films hin durchaus synästhetische Wechselwirkungen bei der Rezeption und, im Zusammenhang mit der Intensität der audiovisuellen Eindrücke, eine Steigerung des Rauscheffekts beim Zuschauer erzielt werden.

### **Figuren oder Zuschauerrausch?**

Phasenweise können die gezeigten Bilder während der Rauschsequenzen einzelnen bzw. mehreren Figuren subjektiv zugeordnet werden. Indem die Abbilder der Figuren während einiger Phasen der Zeremonie in meditativen Posen auf der hintersten Ebene einer Mehrfachbelichtung im Bild bestehen bleiben, während im Vordergrund weitere Bilder des Ritus, und schließlich auch nicht zuordenbare Assoziationsbilder aus beispielsweise Höllenszenen, okkulte Symbole oder mit Totenköpfen maskierten Unbekannten hinein montiert werden, lassen sich manche dieser Mehrfachbelichtungen als Rauschinhalte einzelner Figuren interpretieren. Teilweise kommt es sogar vor, dass während die Rauschbilder im Vordergrund die gleichen bleiben, mehrere Figuren im Hintergrund in meditativen Posen gezeigt werden bzw. die gezeigten Figuren wechseln, was sich so deuten ließe, dass die gezeigten Rauschbilder einem kollektiven Rausch entspringen, der in allen Figuren gleich abläuft. Andererseits ist es aber so, dass ab einem bestimmten Punkt, aufgrund des Überflusses an Bildinformation durch die immer schneller auf den Zuschauer einprasselnden Reize, die in den Mehrfachbelichtungen dargestellten Rauschbilder den einzelnen Figuren nicht mehr eindeutig zuzuordnen sind. Es lässt sich so deuten, dass die Bildeffekte den Zuschauer vielmehr direkt adressieren, was in Verbindung mit der zu Assoziationen einladenden Vieldeutigkeit des Gesehenen, wie eben beschrieben, weiter zum Rauschempfinden des Zuschauers beiträgt.

So kann man sagen, dass es sich bei den Bildern aufgrund der teilweisen Loslösung von ihrem Figurenbezug, nicht mehr nur um Rauschsequenzen handelt, die lediglich Figurenräusche darstellen sollen, sondern vielmehr um Inszenierungsstrategien, die versuchen durch ihren reizüberflutenden Charakter gezielt Zuschauerrausch zu induzieren.

### **Übertragung der Rauschstruktur auf die Filmstruktur**

Wie in der Analyse der Inszenierungsweisen schon erwähnt wurde, ist der Film sehr wohl in eine, wenn auch meines Erachtens rudimentäre, Narration eingeteilt. Dabei ist nicht nur die stringente äußere Handlung gemeint, denn diese ist bis auf die eingangs beschriebene



spärliche Figureneinführung und der für einen größeren inhaltlichen Zusammenhang nicht weiter nennenswerter Figureninteraktion während des Rausches, schlicht nicht gegeben. Die Narration des Films folgt in seiner Struktur vielmehr dem Verlauf des okkulten Ritus, den die Figuren initiieren, indem er das gezeigte Ritual in die verschiedenen typischen Rauschphasen unterteilt.<sup>219</sup>

Nicht nur die Handlung soll also den Verlauf eines Drogenritus darstellen, auch strukturell ist der Film an solch einem Verlauf angelehnt. Nach anfänglicher, ruhiger Einführungsphase steigert sich die Intensität der optischen und akustischen Reize:

Mehrfachbelichtungen und die damit einhergehenden Farbvermischungen, die Expressivität des Schauspiels sowie die Intensität der Musik, steigern sich zunehmend. Durch die immer schneller werdende, schließlich fast stroboskopartige Montage der Mehrfachbelichtung wird die Steigerung des fiktiven Filmrauschs inszeniert. Gleichzeitig findet durch die immer intensiver werdenden Reizelemente im Film und die immer weiter steigende Verdichtung der Bild- und Toninformationen zum Ende des Films - und damit zum Höhepunkt des Rauschs - hin, ebenso eine Beschleunigung der Affektbildung und auch der Assoziationsbildung statt. Im Sinne einer Voss'schen Affektdramaturgie findet durch die Beschleunigung und Verdichtung der rauschästhetischen Mittel eine Modulation der Zuschaueremotionen statt, die aufgrund der kinästhetischen Qualität der Reize für eine Intensivierung der Zuschauererregung und dadurch auch einer Steigerung seines Rauschempfindens sorgt.

### **Zwischenfazit *Inauguration of the Pleasuredome***

Anhand der Untersuchung kann festgehalten werden, dass sich *Inauguration of the Pleasure Dome* zwar sehr wohl einer Narration bedient, diese aber nur den kontextuellen Rahmen für die dargestellten Rauschsequenzen einnimmt. Der überwiegende Teil der Rauschsequenzen des Films kann so gedeutet werden, dass er in seiner Intensität den Zuschauer direkt adressiert, ihn sozusagen auf einer vorkognitiven, körperlichen Ebene anspringt, anstatt ihm einen spezifischen, nachvollziehbaren Figurenrausch vermitteln zu wollen. Dafür spricht auch die formale Sprache der Stilmittel, die in der Intensität ihrer reizüberflutenden Ästhetik, bedingt durch die schiere Anzahl an gleichzeitig projizierten Mehrfachbelichtungen, sowie der immer schneller werdenden Intervalle, in denen die Inhalte der Mehrfachbelichtungen sich abwechseln, ab einem gewissen Punkt nicht mehr

---

<sup>219</sup> Vgl. Marschall 2000 S.7 Sie bezieht sich auf sozialanthropologische Schwellenkonzepte von Victor Turner und Arnold van Genneps

zu verarbeiten sind, und deshalb auch schlicht nicht mehr eindeutig kognitiv mit den narrativen Geschehnissen in Verbindung gebracht werden können. Zusammen mit den assoziativen und symbolischen Bildinhalten, die einerseits die Figuren charakterisieren, andererseits die Rauschsequenzen bestimmen.

Somit wird in *Inauguration of the Pleasure Dome* eine Dramaturgie der Zuschaueraffekte erzeugt, welche einerseits durch assoziationsanregende Bildinhalte projektive Selbstreflexion beim Zuschauer auslösen kann, andererseits aufgrund der der Intensität der reizüberflutenden Inszenierungsmittel auf körperlicher sensorischer Ebene rauschhaftes Empfinden auslösen kann

Meiner Meinung nach trägt dieses Zusammenspiel von Selbstreflexion aufgrund von assoziationsanregenden Elementen, und sensorischer Überforderung, maßgeblich zu einer erhöhten Zuschauererregung und damit auch rauschhaften Wirkung des Films bei, ohne dass eine tiefere kognitive Auseinandersetzung mit der Geschichte des Films (solch eine ist, wie schon festgestellt wurde, nur auf einer rudimentären Ebene möglich) oder eine weitergehende Anteilnahme an deren Figuren dafür notwendig wäre.

Insofern kann gesagt werden, dass gerade in *Inauguration of the Pleasure Dome* die affektanregenden Elemente einen großen Teil an einer rauschinduzierenden Wirkung beim Zuschauer ausmachen.

#### **4.6 Fazit Rauschinduzierung – Beantwortung der Thesen**

Was bedeuten nun die Ergebnisse der Filmanalysen für die im zweiten Praxisteil aufgestellten Thesen?

##### **These 1**

Wie schon im Theorieteil erläutert wurde, kann rauschähnliches Erleben beim Zuschauer durch kognitive Mittel (wie z.B. durch Anteilnahme an oder Identifikation mit Filmfiguren und eines darauf basierenden Nachempfindens ihrer fiktiven Räusche) wie auch durch affektive Mittel (wie z.B. durch reizüberflutende Stilmittel wie Stroboskopeffekte) ausgelöst werdend.

Dabei spielen die beiden Komponenten Affektion und Kognition bzw. Attraktion und Narration in den Rauschinszenierungen zusammen. Einerseits werden die Geschichte sowie die in ihre enthaltenen fiktiven Figurenräusche, aufgrund der audiovisuellen Medialität des Films, in ihrer Bedeutung erst durch die Aufnahme der reizästhetischen Mittel durch die sensorische Aufnahme durch die Augen und Ohren des Zuschauers

kognitiv interpretierbar. Andererseits ist das Affektive in den Rauschsequenzen stets erst durch die Einbettung in die Narration begründet, und in weiterer Folge dadurch erst als Rauschsequenz zu deuten. So gesehen können meiner Meinung nach Rauschsequenzen als solche nicht streng in affektiv oder kognitiv eingeordnet werden, sondern sie bestehen immer aus einer Mischung aus kognitiven und affektiven Elementen, die sich wechselseitig beeinflussen und niemals für sich alleine stehen, wobei es bei den einzelnen Inszenierungen von Rauschsequenzen graduelle Unterscheidungen in der Verwendung ihrer affektiven oder kognitiven Komponenten geben kann.

Die Unterthese, wonach gerade die tendenziell eher affektanregenden Elemente der Rauschsequenzen die Erzeugung von *eigenem* Zuschauerrausch begünstigen, im Sinne einer Anregung eigener, von der Narration abgekoppelter, Assoziationen und Selbstreflexion, aber auch eigener körperlicher Reaktionen (durch z.B. Schock, Ekel) begünstigen können, konnte in meiner Untersuchung bestätigt werden.

Dabei haben alle diese Elemente zu einem gewissen Teil auch eine kognitive Komponente, indem sie alle ihren Ursprung in der Narration haben, und sich in weiterer Folge auch zu einem gewissen Teil auf die Narration beziehen. Dabei wirken aber gerade die affektiven, reizüberflutenden Elemente in den Sequenzen, aufgrund ihrer konkreten Materialität, zunächst unmittelbar auf einer vorkognitiven Ebene auf den Zuschauer ein, bevor ihr Inhalt in weiterer Folge kognitiv gedeutet und auf den narrativen Kontext bezogen wird. Meiner Meinung nach hat dabei dieses vorkognitive Einwirken der affektiven Elemente auf der sensorischen Ebene auch deshalb einen bedeutenden Anteil an der Rauschwirkung der Sequenzen bzw. der Filme, weil sie den Zuschauer auch für den Rest der Filminhalte, also der Geschichte bzw. der vorkommenden Themen emotional empfänglicher machen können. Schließlich können manche der als besonders körperlich erlebten affektiven Elemente auch die Immersion des Zuschauers in den Film verstärken. Wie wir im Theorieteil erfahren haben, kann eine erhöhte Immersion mit einer Intensivierung von sowohl Fiktions- wie Artefaktemotionen einhergehen, und somit meiner Meinung nach für eine Verstärkung des rauschhaften Zuschauererlebens sorgen.

## These 2

Die beiden Beispielfilme *Enter the Void* und *Inauguration of the Pleasure Dome* wurden von mir, wie bereits angedeutet, wegen ihrer unkonventionellen Mittel zur Rauschinszenierung ausgewählt.

Dabei spielt in beiden Filmen die Narration, wie wir in der Untersuchung gesehen haben, eine nicht unerhebliche Rolle bei der Strukturierung der Rauschsequenzen innerhalb der Filme. Nachdem im Theorieteil nun festgestellt wurde, dass gerade die affektiven, nicht auf die Figuren oder die Narration bezogenen rauschästhetischen Mittel aufgrund ihrer kinästhetischen Qualitäten und ihres vorkognitiven Einwirkens auf die Zuschauer, besonders an der Rauschwirkung der Sequenzen beteiligt sind, kann davon ausgegangen werden, dass eine besonders hohe Dichte solcher Sequenzen auch eine Intensivierung des Rauschempfindens bewirkt.

Insofern kann davon ausgegangen werden, dass die Narration, in ihrer Funktion während der Fortführung der Geschichte die einzelnen Sequenzen innerhalb der Handlung strukturieren, eine große Rolle bei der Ermöglichung einer hohen Dichte an Rauschsequenzen im Film spielen kann.

So ist es gerade die Narration von *Enter the Void* als *Stream of Consciousness* Erzählung, die eine Inszenierung als fließende Aneinanderreihung von einzelnen (berauschten) Bewusstseinsinhalten erst ermöglicht. Geht es beispielsweise in *Fear and Loathing in Las Vegas* oder anderen konventionell erzählten Spielfilmen vordergründig darum Geschichten zu erzählen, die in den meisten Fällen zu einem großen Teil aus darzustellender äußerer Spielhandlung bestehen, welche dementsprechend einen großen Anteil an der Gesamtdauer des Filmes einnimmt, kann der Zwang der Darstellung äußerer Aktion im *Stream of Consciousness* Film, oder anderen Filmen mit unkonventioneller Narration, zugunsten einer Konzentration der Inszenierung auf die Innen-, und somit auch die imaginierte Rauschwelt der Protagonisten, entfallen. Aufgrund seines außergewöhnlichen Erzählmodus und der perzeptiven Erzählperspektive kann der Film sozusagen als eine einzige, ausgedehnte Rauschsequenz verstanden werden, deren Präsentation von rauschinduzierenden Stilmitteln alleine durch die Ausprägung des fiktiven Drogen- bzw. Nahtodrauschs Oscars strukturiert wird, ohne auf unmittelbar stattfindende Faktoren einer äußeren Spielhandlung Rücksicht nehmen zu müssen.

Auch in *Inauguration of the Pleasure Dome* wird keine Rücksicht auf eine stringente Narration genommen. Indem sich die Strukturierung der Geschichte an der Struktur typischer Rauschphasen orientiert, intensiviert sich auch die Anzahl und die Intensität der rauschästhetischen Mittel im Laufe des Films – parallel zu den intensiver werdenden Ritualen und Figurenräuschen in der okkulten Zeremonie - bis zu einem Punkt in dem die audiovisuelle Reizüberflutung, und somit auch das okkulte Ritual, ihr Plateau überschritten hat, und in der letzten Einstellung in ein ruhiges, fast leeres Bild übergeht.

In beiden Fällen wird also bewusst auf eine weiterführende Fortsetzung einer äußeren Handlung verzichtet. Anhand unkonventioneller Narrationsformen wird die Montage einer höheren Anzahl dediziert Zuschauerrausch auslösender Stilmittel wie z.B. stroboskop-artigem, desorientierendem (also die Raum-Zeit Kohärenz auflösenden), assoziations- und selbstreflexionsfördernden und generell nicht unbedingt auf die Narration bezogener Stilmittel, wie sie vermehrt in konventionellen Filmen beobachtet wurden, erst ermöglicht. So finden sich die von Marschall beobachteten „Montage-Effekte[...] des Drogenrauschs“<sup>220</sup> auch auf der Ebene der Filmstruktur wieder – und modulieren in ihrer Affektlenkung auch gleichzeitig das Zuschauerempfinden mit. Schlussendlich können solche Stilmittel auch in konventionellen Spiel- und Rauschfilmen eingesetzt werden und dort für rauschartiges Empfinden bei den Zuschauern sorgen. Eine durch die Narration begünstigte, vergleichsweise hohe Dichte an rauschinduzierenden Elementen im Verhältnis zur Gesamtlänge des Films, wie es die beiden unkonventionell erzählten Beispielfilme erreichen, werden Filme mit einer konventionellen Narration aber womöglich nur schwer erreichen.

## **ABSCHLIEßENDE ÜBERLEGUNGEN**

Ziel dieser Arbeit war es, die unterschiedlichen Möglichkeiten filmischer Rauschdarstellung einerseits, sowie die Möglichkeiten der filmischen Rauschinduzierung durch rausch-ästhetische Mittel andererseits, zu erörtern.

Das Phänomen Rausch wurde als eine besondere Form des Bewusstseins identifiziert, welches, wie alle innerpsychischen Vorgänge, bei seiner Darstellung besonders innovative Inszenierungsweisen erfordert, und sich letztendlich einer voll umfassenden Beschreibung oder Darstellung entzieht.

Um ein möglichst breites Spektrum an filmischen Rauschinszenierungen abzudecken, wurden Filme gewählt, die jeweils unterschiedliche und teils sehr individuelle Strategien der Rauschinszenierung verwendeten, deren verbindendes Element aber das Thema *Rausch* ist.

So wurde Terry Gilliams *Fear and Loathing in Las Vegas* (1998) untersucht, der, stellvertretend für einen klassischen Hollywoodfilm, beispielhaft für die tendenziell konventionellen Verfahren der filmischen Rauschinszenierungen stehen sollte. Als zweiter Film wurde Gaspar Noés *Enter the Void* (2009) ausgewählt, der als *Stream of Consciousness* Erzählung die Inszenierung eines möglichst umfassenden Blicks in das Figureninnere, und

---

220 Marschall 2000 S.63

damit in das berauschte Bewusstsein seines Protagonisten, zu ermöglichen versucht. Bei dem letzten untersuchten Film handelt es sich um Kenneth Angers *Inauguration of the Pleasuredome* (1954), einen Avantgarde Film, der mit extremen Formen der Reizüberflutung arbeitet, um nicht nur rauschhaftes Figurenbewusstsein zu inszenieren, sondern gleichzeitig auch rauschartiges Erleben beim Zuschauer zu induzieren.

Bezüglich der Inszenierungsweisen haben wir am Beispiel von *Fear and Loathing in Las Vegas* gesehen, dass beim herkömmlich erzählten Film eher kognitive, also auf die Narration oder die Figuren bezogene, Elemente für die Rauschinszenierung eingesetzt werden, z.B. durch Dialoge, Mimik, Gestik, aber auch durch Externalisierung der subjektiven Rauschinhalte auf die äußere Filmwelt. Eine direkte Inszenierung der inneren Bewusstseinsinhalte in Form von *Perception Shots* findet dabei narrationsbedingt meist nur punktuell statt.

Im Vergleich dazu setzen die von mir untersuchten, auf eine unkonventionelle Narration zurückgreifenden Filme, tendenziell eher affektive Mittel zur Rauschinszenierung ein, in dem die Rauschphänomene beispielsweise in *Enter the Void* direkt in Form der *Stream of Consciousness* Erzählung inszeniert werden, oder in *Inauguration of the Pleasuredome* mit einer außergewöhnlichen Fülle reizüberflutender Stilmitteln gearbeitet wird.

Nach Betrachtung der Theorien zur filmischen Emotionsforschung wurde festgestellt, dass eine Unterteilung der Rauschsequenzen in rein affektiv bzw. rein kognitiv nicht möglich ist, dass vielmehr Elemente aus beiden Bereichen in den Rauschsequenzen mitschwingen, die sich gegenseitig beeinflussen und Wechselwirkungen eingehen.

Schließlich stellte sich heraus, dass in Filmen mit herkömmlicher Narration – aufgrund der Konzentration auf die äußere Handlung – tendenziell weniger Spielraum besteht, eine Vielzahl an affektiven rauschästhetischen Elementen in der Form zu montieren, wie es den unkonventionell erzählten Filmen möglich ist. Diese haben, aufgrund der direkten Darstellung einer berauschten seelischen Innenwelt in *Enter the Void*, bzw. aufgrund der strikten Strukturierung des Films anhand eines typischen Rauschverlaufs in *Inauguration of the Pleasuredome*, die Möglichkeit, die sonst übliche Fortführung einer konventionellen äußeren Handlung zu vernachlässigen, und dadurch eher affektiv aufgeladene Rauschsequenzen in jeweils sehr hoher Frequenz aneinander zu montieren – was meiner Meinung nach erheblich zu ihren Fähigkeiten beiträgt, rauschähnliches Erleben bei den Zuschauern auszulösen.

Grundsätzlich kann gesagt werden, dass Rauschszene immer eine Mischung aus Rauschinszenierung und Rauschinduzierung durch rauschästhetische Mittel darstellen.

Indem sie unterschiedliche Rauschphänomene stilisiert darzustellen versuchen, verwenden sie rauschästhetische Mittel, die immer auch potentiell rauschinduzierend sind. Anders herum sind Sequenzen, die anhand von rauschästhetischen Mitteln rauschartiges Empfinden im Zuschauer inszenieren sollen, immer auch in der Narration verankert bzw. beziehen sich in weiterer Folge auf sie.

Schließlich steht es den Filmen jeweils frei, welche Mittel zur Rauschinszenierung bzw. zur potentiellen Rauschinduzierung sie verwenden. So können auch in herkömmlich erzählten Filmen stark affektive Mittel und in unkonventionell erzählten Filmen stark kognitive Elemente zur Inszenierung bzw. Induzierung von Rauscherleben angewandt werden. In dieser Arbeit wurde lediglich gezeigt, dass Filme mit einer unkonventionellen Narration tendenziell mehr Möglichkeiten haben, eine Vielzahl an affektiven Elementen aneinander zu montieren, und ihnen deshalb unter Umständen die innovativeren Möglichkeiten zur Rauschinszenierung zur Verfügung stehen.

### **Ausblick**

Auch wenn in dieser Arbeit ein möglichst breites Spektrum an filmischen Inszenierungsstrategien von Rauschsequenzen abgedeckt werden sollte, so konnte in den Beispielen nur einen Bruchteil der Unzahl an in den Beschreibungen erwähnten Rauschphänomene behandelt werden. Diese Arbeit kann, obwohl sie eine breite theoretische Basis für weitere vertiefende Nachforschungen zum Thema Rausch im Film geschaffen hat, nur ein Anstoß für weitere Untersuchungen bleiben. Es bleibt auch die Hoffnung auf weitere innovative Filme, in denen weitere Möglichkeiten erprobt werden, Rausch darzustellen und rauschähnliches Erleben auszulösen.

# QUELLENVERZEICHNIS

## Literatur

Adrion, Matthias: *Die Verfilmung des Unlesbaren: Problemfelder der Literaturadaption am Beispiel von James Joyces "Ulysses"*. Saarbrücken: VDM, Verl. Dr. Müller, 2007

Beringer, Kurt: *Der Meskalinrausch: seine Geschichte und Erscheinungsweise*.

Berlin: Julius Springer, 1927

Bordwell, David / Thompson, Kristin: *Film Art, An Introduction*. Boston, Mass. [u.a.]: McGraw -Hill, 2008

Brütsch, Matthias: *Traumbühne Kino: der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*. Marburg: Schüren, 2011

Carroll, Noël: *Interpreting the Moving Image*. Cambridge [u.a.]: Cambridge Univ. Press, 1998

Casetti, Francesco: *Die Sinne und der Sinn oder Wie der Film (zwischen) Emotionen vermittelt*. In: Brütsch, Matthias [Hrsg.]: *Kinogefühle: Emotionalität und Film*. Marburg: Schüren, 2009 (2. Auflage) S.23 – S.32

Deleuze, Gilles: *Kino. 2. Das Zeit-Bild*. Frankfurt a. M: Suhrkamp, 1991

Eder, Jens: *Die Wege der Gefühle, Ein integratives Modell der Anteilnahme an Filmfiguren*. In: Brütsch, Matthias [Hrsg.]: *Kinogefühle: Emotionalität und Film*. Marburg: Schüren, 2009 (2. Auflage) S.225 – S.242



Eder, Jens: *Drei Thesen zur emotionalen Anteilnahme an Figuren*. In: *Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes* 3/54/07, 2007 S.362 - 378

Feustel, Robert: *Grenzgänge: Kulturen des Rauschs seit der Renaissance*. München / Paderborn: Fink, 2013

Hediger, Vinzenz: *Gefühlte Distanz Zur Modellierung von Emotion in der Film- und Medientheorie*. In: Bösch, Frank / Borutta, Manuel [Hrsg.]: *Die Massen bewegen: Medien und Emotionen in der Moderne*. Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus, 2006 S.42 – S.62

Humphrey, Robert: *Stream of Consciousness in the Modern Novel*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press, 1955

James, William: *The Principles of Psychology*. New York: Henry Holt and Company, 1890

Kasten, Erich: *Die irrealen Welt in unserem Kopf. Halluzinationen, Visionen, Träume*. München: Reinhard, 2008

Kirchner, Friedrich / Michaëlis, Carl: *Wörterbuch der Philosophischen Grundbegriffe*. Leipzig: Verlag der Dürr'schen Buchhandlung, 1907

Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films, Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. In: *Siegfried Kracauer, Werke Band 3, Theorie des Films*. Hrsg. von Inka Mülde-Bach und Ingrid Belke. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2005

Kupfer, Alexander: *Die künstlichen Paradiese: Rausch und Realität seit der Romantik; ein Handbuch*. Stuttgart [u.a.]: Metzler, 1996

Marschall, Brigitte: *Die Droge und ihr Double. Zur Theatralität anderer Bewußtseinszustände*. Wien / Köln / Weimar: Böhlau, 2000

Michaux, Henri: *Turbulenz im Unendlichen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1961

Packer, Sharon: *Movies and the Modern Psyche*. Westport: Praeger, 2007

Pfützner, Helmut: *Bewusstsein und optimierter Wille*, Berlin/Heidelberg: Springer, 2014

Pottbeckers, Jörg: *Stumme Sprache : innerer Monolog und erzählerischer Diskurs in Knut Hamsuns frühen Romanen im Kontext von Dostojewski, Schnitzler und Joyce*. Frankfurt a.M. / Wien [u.a.]: Peter Lang, 2008

Schmid, Wolf: *Elemente der Narratologie*. Berlin: De Gruyter, 2005

Strassman, Rick: *DMT, The Spirit Molecule, A Doctor's Revolutionary Research into the Biology of Near-Death and Mystical Experiences*, Vermont: Park Street Press, 2001

Visch, Valentijn / Tan, Ed / Molenaar, Dylan: *The emotional and cognitive effect of immersion in film viewing, Cognition and Emotion*, 24:8, 2010 S.1439 - 1445

Voss, Christiane: *Die leibliche Dimension des Mediums Kino*. In Bösch, Frank / Borutta, Manuel [Hrsg.]: *Die Massen bewegen: Medien und Emotionen in der Moderne*. Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus, 2006 S.63 – S.80

Voss, Christiane: *Der affektive Motor des Ästhetischen*. In: Deines, Stefan / Liptow, Jasper / Seel, Martin [Hrsg.]: *Kunst und Erfahrung: Beiträge zu einer philosophischen Kontroverse*. Berlin: Suhrkamp, 2013 S.195 – S.217

## Internetquellen

Acting Credits - *Inauguration of the Pleasure Dome* (1954). Online in:

<http://www.nytimes.com/movies/movie/24677/Inauguration-of-the-Pleasure-Dome/cast> – aufgerufen am 10.12.2014

Bordwell, David: *Categorical coherence: A closer look at character subjectivity*. VÖ: 24.10.2008. Online in: <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/10/24/categorical-coherence-a-closer-look-at-character-subjectivity/> – aufgerufen am 17.12.2014

Böckem, Jörg: *Traumwelten: Wahn und Visionen*. In: Spiegel Wissen. VÖ: 04/2009

Online in:

<http://www.spiegel.de/spiegelwissen/a-660648-2.html> – aufgerufen am 12.12.2014

<http://www.spiegel.de/spiegelwissen/a-660648-3.html> – aufgerufen am 12.12.2014

Breton, André: *Manifest des Surrealismus*, 1924 (a). Online in:

<http://www.schlingensiefel.com/downloads/manifest.pdf> – aufgerufen am 27.11.2014

Breton, André: *Erstes Manifest des Surrealismus*, 1924 (b) in: *Die Manifeste des Surrealismus*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1968, S. 11-29. Online in: <http://gams.uni-graz.at/o:reko.bret.1924> – aufgerufen am 26.11.2014

Callev, Haim: *The Stream of Consciousness in the Films of Alain Resnais*. VÖ: 1997.

Online in: <http://research.haifa.ac.il/~haimc/s-chaptr.htm> – aufgerufen am 18.11.2014

Deutsches Institut für Medizinische Dokumentation und Information. VÖ: 24.08.2012.

Online in:

<https://www.dimdi.de/static/de/klassi/icd-10-who/kodesuche/onlinefassungen/htmlamtl2013/block-f10-f19.htm#F10> – aufgerufen am 12.11.2014

Hattenstone, Simon: Interview mit Kenneth Anger. In: The Guardian Online. VÖ: 10.03.2010. Online in:

<http://www.theguardian.com/film/2010/mar/10/kenneth-anger-interview> – aufgerufen am 20.12.2014

Korine, Harmony: Interview mit Kenneth Anger. In: Interviewmagazine.com. VÖ: K.A. Online in:

[http://www.interviewmagazine.com/film/kenneth-anger#\\_](http://www.interviewmagazine.com/film/kenneth-anger#_) - aufgerufen am 20.12.2014

## **Filmographie**

### **Primär**

Noé, Gaspar: *Enter the Void*. Frankreich u.a. 2009 (Orig. *Enter the Void*. FR u.a. 2009)

Anger, Kenneth: *Inauguration of the Pleasure Dome*. USA 1954 (Orig. *Inauguration of the Pleasuredome* USA 1954)

Gilliam, Terry: *Angst und Schrecken in Las Vegas*. USA 1998 (Orig. *Fear and Loathing in Las Vegas*. USA 1998)

### **Sekundär**

Russell, Ken: *Der Höllentrip*. USA 1980 (Orig. *Altered States*, USA 1980)

Castle, William: *Schrei, wenn der Tingler kommt*. USA 1959 (Orig. *The Tingler*. USA 1959)

Resnais, Alain: *Letztes Jahr in Marienbad* (Orig. *L'année dernière à Marienbad* FR 1961)

Lachmans, Harry: *Das Schiff des Satans* (Orig. *Dante's Inferno*, USA 1956)

Wiene, Robert: *Das Cabinet des Dr. Caligari* (DE 1920)

### **DVDs**

Anger, Kenneth: *Magick Lantern Cycle*. Vols.

1-4. VHS, Mystic FireVideo, 1986

## ANHANG

### Abstract

Anders als die Inszenierungsformen des Traums, der Erinnerung, oder der Visionen wurde der Inszenierung von fiktiven Figurenräuschen in der jüngeren Filmwissenschaft nur begrenzt Beachtung geschenkt, was sicherlich auch darin begründet sein mag, dass ihm in der klassischen Narration meist eine eher untergeordnete Rolle zufällt.

Da aber gerade Rauschsequenzen, ähnlich wie Träume, Erinnerungen und andere persönliche Erlebniswelten, aufgrund ihrer Darstellung von subjektiven Bewusstseinsinhalten über besonders vielfältige und innovative Inszenierungsweisen dargestellt werden, bietet sich meiner Meinung nach eine nähere Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Möglichkeiten ihrer Inszenierung an.

Dabei soll die vorliegende Arbeit nicht nur Fragen zu den unterschiedlichen Inszenierungsstrategien von fiktiven Rauschzuständen einzelner Filmfiguren beantworten, im zweiten Teil sollen auch potentielle Möglichkeiten der filmischen Rauschinduzierung beim Zuschauer untersucht werden.

Im Vorfeld zu den Analysen werden die Begriffe Rausch und Bewusstsein definiert, um anhand von wissenschaftlicher (Kurt Beringers Meskalinuntersuchungen) und poetischer (die *écriture automatique* der Surrealisten sowie selbstreflexive Gedichte des Schriftstellers Henri Michaux) Literatur wiederkehrende Muster von Rauschbeschreibungen aufzuzeigen, sowie einen ersten Ausblick auf mögliche filmische Ästhetisierungsstrategien zu gewähren.

Anhand der Rauschbeschreibungen werden Theorien zur Inszenierung von Traumsequenzen und weiteren subjektiven Bewusstseinszuständen in der Form adaptiert, dass sie auf Rauschinszenierungen anwendbar werden. Um ein möglichst breites Spektrum an filmischen Inszenierungsmöglichkeiten aufzuzeigen wurden drei Filme gewählt, in denen das Thema *Rausch* klar im Mittelpunkt steht, und die jeweils ganz eigene Methoden zur Rauschinszenierung wählen. Repräsentativ für den herkömmlich Narrativen Spielfilm steht Terry Gilliams *Fear and Loathing in Las Vegas* (USA 1998), an dessen Beispiel konventionelle Formen der Rauschinszenierung aufgezeigt werden sollen. Bei dem zweiten Spielfilm handelt es sich um Gaspar Noés *Enter the Void* (FR 2009), der auf die ungewöhnliche Erzählform des *Stream of Consciousness* Verfahrens zurückgreift und den Zuschauer auf eine *Tour de Force* durch die rauschhaft verzerrte Bewusstseinswelt des Protagonisten schickt. Bei dem letzten zu untersuchenden Film handelt es sich um

Kenneth Angers *Inauguration of the Pleasure Dome* (USA 1954), einem *Underground* bzw. *Avantgarde* Film, der auf eine schlüssige Narration im herkömmlichen Sinn verzichtet und statt dessen mit einem überwältigenden visuellem Stil und extremen Formen der optischen Reizüberflutung arbeitet, die dem Zuschauer gleichwohl einen Rausch verschaffen, anstatt lediglich fiktive Figurenräusche zu inszenieren.

Im letzten Teil sollen mögliche rauschinduzierende Eigenschaften von Rauschsequenzen untersucht werden. Im Theorieteil werden dabei Modelle zur Beschreibung unterschiedlicher Arten der filmischen Emotionserzeugung im Spannungsfeld zwischen Kognition / Narration und Affektion / Attraktion aufgezeigt, die in ihrem Zusammenspiel den illusorischen Effekt des Kinos ausmachen und anhand einer geschickten Affektdramaturgie auch rauschartiges Empfinden auslösen können, was anschließend anhand der Beispielfilme belegt wird.

# Lebenslauf

## **Persönliche Daten**

---

Name: Severin Ernst  
Geburtstag: 22. November 1985  
Geburtsort: München  
Staatsbürgerschaft: Deutsch  
Wohnort seit 2007: Wien

## **Ausbildung**

---

Seit März 2007      Universität Wien: Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Oktober 2007      Universität Wien: Bachelorstudium Publizistik- und  
– Juli 2011      Kommunikationswissenschaft  
Wahlfächer der Informatik und Philosophie

Juni 2006      Thomas Mann Gymnasium München:  
Allgemeine Hochschulreife

## **Berufserfahrung/Praktika**

---

Seit Oktober 2013      ATV Quako (Qualitätskontrolle)

September 2010      Play.fm Praktikum Onlineredaktion

