

Im Rausch der Animation - Die psychedelische Ästhetik im Film

ANNE ZWIENER

MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im November 2015

© Copyright 2015 Anne Zwiener

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 27. November 2015

Anne Zwiener

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Zielsetzung	1
1.2 Kontextualisierung	1
2 Was ist Psychedelisch?	3
2.1 Definitionsklärung	3
2.2 Halluzinationen	3
2.3 Halluzinationen und Psychedelische Drogen	4
2.3.1 Wirkungsweise	4
2.3.2 Psychedelische Erfahrungen	5
3 Geschichtliche Kontextualisierung	7
3.1 Die Ursprünge	7
3.2 Psychedelischer Stil	8
3.3 Psychedelische Kunst	9
4 Die psychedelische Ästhetik im Film	12
4.1 Geschichtlicher Abriss	12
4.2 Lightshows (Visuals)	16
4.3 Realfilm	18
4.3.1 Analoge Effekte	19
4.3.2 Das digitale Zeitalter	22
4.4 Animationsfilm	24
4.4.1 Spielfilm	25
4.4.2 Kurzfilm/Experimentalfilm	30
4.4.3 Programmierte Animation	35
5 Projekt: Yachay	39

Inhaltsverzeichnis	v
6 Zusammenfassung und Konklusion	41
Quellenverzeichnis	44
Literatur	44
Filme und audiovisuelle Medien	45
Online-Quellen	47

Kurzfassung

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit der psychedelischen Ästhetik im Film und der kulturhistorischen und soziokulturellen Verortung dieses Phänomens. Natur- und kulturwissenschaftliche Literatur über Halluzinationen und psychedelische Erfahrungen dienen als Basis und zeigen Zusammenhänge zwischen Rauschzuständen und deren Visualisierung im Film auf. Die Geschichte der psychedelischen Kunst, die eine Zuordnung des psychedelischen Filmes ermöglicht, bringt ihn gleichzeitig in einen kulturhistorischen Kontext.

Im empirischen Teil ergibt sich durch die Analyse von verschiedenen Filmbeispielen und durch die eingehende Recherche ein geschichtlicher Abriss, der sich konkret auf die psychedelische Ästhetik im Film bezieht. Die Filmbeispiele und deren Auswertung, die im sozialen wie im ästhetischen Bereich vollzogen wird, liefert einen Überblick über die bestehenden Techniken und verwendeten Methoden. Der geschichtliche Kontext, der die Lightshows der 1960er Jahre beinhaltet, stellt Zusammenhänge zwischen damaligen und zeitgenössischen Produktionen im Film, der Werbung und Visuals her.

Abstract

This thesis deals with psychedelic esthetics in Film, as well as the cultural and socio-cultural localization of this phenomenon. Scientific and cultural studies literature, which deals with hallucinations and psychedelic experiences, form the basis of this work. It gives us the possibility to relate to filmic representations of hallucinations. The history of the psychedelic genre shows a correlation between psychedelic film and its socio-cultural context. Through research and analysis of different pieces of the repertoire, a historical summary of the psychedelic film is possible. It also provides an overview of the applied technics and methods. The historical context, which also contains the lightshows of the 1960's, shows the coherence between the old and the contemporary psychedelic film, advertisement and video production.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Zielsetzung

In dieser Masterarbeit soll eine Auseinandersetzung mit der ästhetischen Umsetzung von psychedelischen Erfahrungen im Film stattfinden und eine Verortung im geschichtlichen und soziokulturellen Kontext erfolgen. Aufbauend auf die psychedelische Kunst der 1960er Jahre und naturwissenschaftlicher Literatur, die sich mit psychedelischen Drogen, Visionen und Halluzinationen auseinandersetzt, soll eine Definition gefunden und die Ursprünge geklärt werden. Das Sichten von verschiedenen Filmen soll es ermöglichen, die angewandten Methoden zu klassifizieren und aufzuzeigen. Die zentralen Fragestellungen in dieser Masterarbeit sind folgende:

- Wie werden Halluzinationen und Rauschzustände im Real- und Animationsfilm visualisiert?
- In welchem gesellschaftlichen und kulturhistorischen Kontext kann der psychedelische Film gesehen werden?

1.2 Kontextualisierung

Die Animation ermöglicht uns eine neuartige, fremde Welt zu generieren und innere Bilder nach Außen zu projizieren. Die Surrealisten versuchten mit ihren experimentellen Filmen dieses Unterbewusste, Träume und Halluzinationen darzustellen. In den 1960er Jahren, der Blütezeit der psychedelischen Kunst, wurde mit den Lightshows und den Psychedelischen Environments der Versuch unternommen, die inneren Visionen zu verstärken oder diese zu evozieren. Sie entwickelten sich neben Filmen, welche Erfahrungen mit psychedelischen Drogen als Stilmittel verwendeten, oder direkt in den Film einarbeiteten. Im Kontext der Subkultur spielten oft auch Gesellschaftskritik und Spiritualität eine zentrale Rolle. Mit der Entwicklung neuer Technologie, wuchsen die Möglichkeiten und die Vielfältigkeit der Darstellungsmethoden. So hat der Einsatz des Computers die Erzeugung von

Fraktalen, kalaidoskopartigen Wiederholungen und komplexen Transformationen erst ermöglicht oder zumindest erleichtert. In dieser Arbeit soll das Phänomen und die Ästhetik des psychedelischen Filmes genauer betrachtet und versucht werden, eine Taxonomie aufzustellen. Die Entwicklung ist dabei besonders spannend, die im Zusammenhang mit der psychedelischen Revolution der 1960er Jahre und dem soziokulturellen Hintergrund der jeweiligen Zeit gesehen werden kann. Der Terminus „Psychedelischer Film“ wird in dieser Arbeit stellvertretend für Filme verwendet, die Aspekte der psychedelischen Ästhetik beinhalten.

Kapitel 2

Was ist Psychedelisch?

Die Grundlage der in dieser Arbeit beschriebenen Filme und Animationen basiert auf dem psychedelischen Erlebnis, welches im folgenden Kapitel mittels naturwissenschaftlicher Literatur und Erfahrungsberichten erörtert werden soll. Eine allgemeine Beschreibung von Halluzinationen soll der drogeninduzierten Halluzination voraus gehen, da dieses Wissen als Basis gesehen werden kann. Es dient folglich auch als Referenz für spätere Annahmen und Schlussfolgerungen über die Zusammenhänge zwischen Halluzinationen und deren Visualisierung im Film.

2.1 Definitionsklärung

Psychedelisch wird zusammengesetzt aus den altgriechischen Worten *psyche* „Seele“ und *delos* „offenkundig“ oder „offenbar“ und bezeichnet einen Bewusstseinszustand den man mittels sogenannter Psychedelika erreichen, aber auch durch bestimmte geistige und rituelle Praktiken wie Tanz oder Meditation hervorrufen kann [70].

Der Begriff psychedelisch wird für gewöhnlich als „Halluzinationen hervorrufend“ definiert und im Zusammenhang mit einer gestörten oder verzerrten Wahrnehmung verwendet. Er taucht erstmals in einem Brief auf, den der britische Psychiater Humphrey Osmond, der bei der Behandlung von Schizophrenie und anderen Geisteskrankheiten mit LSD experimentierte, an Aldous Huxley schrieb. Zunächst gebrauchte er das Wort *psychodelisch*, was dann später zu *psychedelisch* wurde, weil es ihm zu sehr nach „Klasmühle“ klang [7, S. 14].

2.2 Halluzinationen

Halluzinationen können mehrere Ursachen haben. Sie können unbewusst herbeigeführt werden wie zum Beispiel durch Meditation, Schlafentzug, Hunger oder Reizüberflutung. Beim Drogenrausch sind sie ein erwünschter Effekt

und der Konsument weiß, dass die Wirkung nach einigen Stunden aufhören wird [11, S. 73].

Das Gehirn erzeugt bei Halluzinationen die Wahrnehmung von selbst. Die erzeugten Trugbilder werden entweder in das Abbild der Umwelt integriert oder ganz alleine gesehen. Der Begriff „Vision“ wird bei Halluzinationen verwendet, wenn diese einen religiösen, mystischen oder parapsychologischen Bezug haben. Man kann zwischen strukturellen Halluzinationen, die alltäglichen Erfahrungen nahestehen, oder bizarren und symbolischen Halluzinationen unterscheiden. Auf Richardson (1969) basiert eine der heute gebräuchlichsten Einteilungen:

- Bedeutungslose Bilder wie formlose Lichter oder geometrische Formen.
- Bedeutungsvolle Bilder so wie einzelne Objekte ohne Hintergrund oder integrierte Szenen [11, S. 23].

Halluzinationen im engeren Sinne können auch in allen anderen Sinneskanälen auftreten:

- Akustische Halluzinationen, die das Hören irrealer Stimmen, Musik und Geräusche mit einschließt.
- Olfaktorische und gustatorische Halluzinationen, die den Geruch und den Geschmack betreffen.
- Taktile Halluzinationen bei denen der Betroffene das Gefühl hat, dass zum Beispiel Insekten auf ihm krabbeln.
- Zoenästhesien (Leib Halluzinationen) die bei LSD häufig vorkommen und das Gefühl erzeugen ein Körperteil wäre bleischwer oder riesengroß.
- Vestibuläre und kinästhetische Halluzinationen verändern die Wahrnehmung und Stellung des eigenen Körpers im Raum (Gefühl von Fallen, Schweben, Fliegen).
- Präsenz Halluzinationen bei denen der Betroffene den Eindruck hat, eine andere Person wäre ins Zimmer eingedrungen [11, S.26–27].

2.3 Halluzinationen und Psychedelische Drogen

Die psychedelische Erfahrung wird von jeder Person anders erlebt und interpretiert. Es gibt viele Faktoren von dem sie abhängig ist, dazu gehört die persönliche Einstellung, die Umgebung, die Substanz und die Dosierung [16, S. 11].

2.3.1 Wirkungsweise

Aldous Huxley schreibt in seinem Buch „Himmel und Hölle“ über die Wirkung des Meskalins, ein Wirkstoff des Peyote-Kaktus [9, S. 69]:

Wahrscheinlich (darüber besteht keine Sicherheit) greift es in das die gehirntätigkeitregelnde Enzymsystem ein. Dabei setzt es die Wirksamkeit des Gehirns herab, das uns dabei hilft, unseren Geist auf die Probleme des Lebens auf der Oberfläche unseres Planeten zu konzentrieren. Diese Verringerung der sogenannten biologischen Leistungsfähigkeit des Gehirns scheint den Eintritt gewisser Kategorien von seelischen Vorgängen in unser Bewusstsein zu gestatten, welche normalerweise ausgeschlossen bleiben, weil sie keinen Wert für unser Überleben besitzen. Zu einem ähnlichen Eindringen biologisch wertlosen, aber ästhetisch und manchmal auch spirituell wertvollen Materials kann es als Folge von Krankheit oder Ermüdung kommen; es lässt sich auch durch Fasten oder zeitweiligen Eingeschlossensein in dunklen Räumen und völlige Stille herbeiführen.

Viele psychedelische Drogen erzeugen eine übermäßige Aktivität im Gehirn, die als eine leichte Übelkeit empfunden werden kann, gefolgt von synchronen Wellen, die als spürbare Erregungsmuster durch den Körper laufen. Durch die Hypererregung ist das Gehirn überlastet und das Bewusstsein hat nur noch wenig Kontrolle über die Modulation eingehender Reize. Da Sinneseindrücke nicht mehr gefiltert werden, kann alles eine ungeahnte Bedeutung bekommen [11, S.84].

2.3.2 Psychedelische Erfahrungen

Seit die Wissenschaft Anfang der 1950er Jahre begonnen hatte, sich für LSD zu interessieren, wurden zahlreiche Diskussionen über die Wirkung geführt. Man versuchte die verschiedenen Phasen der Trance, Wahnzustände und Halluzinationen zu analysieren. In den Medien wurden Diskussionen über die medizinischen, gesellschaftlichen und politischen Folgen geführt. Die psychedelische Erfahrung spielt sich hauptsächlich im Bewusstsein ab und hat starken Einfluss auf das Wahrnehmungsvermögen und damit auf das Verständnis der Wirklichkeit. Die physiologischen Veränderungen beim LSD-Trip, etwa sich länger auf einen Gegenstand zu konzentrieren gehen mit dem Gefühl einher, dass sich der Gegenstand verflüssigt. Dieses Phänomen wurde oft im Film und in der Kunst als stilistisches Mittel verwendet.

Psychedelika verändern mehr oder weniger radikal die Wahrnehmung des eigenen Ichs, des eigenen Körpers und der Umgebung. Sie führen zu Halluzinationen und zu Reisen in fantastische, imaginäre Bereiche der eigenen Psyche. Zu unterscheiden sind dabei Erfahrungen auf der Sinnesebene, die visuelle oder sonstige Wahrnehmung der Dinge und die Erfahrung einer tieferen Rauschebene, wo die Symbole aus dem Inneren stammen – Ideen oder eidetische Bilder. Diese Bilder – reale Gegenstände, Personen und Orte, aber auch Fantasiegestalten und mythische Geschöpfe, Gebäude und

Orte aus Märchen – werden meist sehr intensiv und in satten, strahlenden, leuchtenden oder übernatürlichen Farben erlebt [7, S. 16].

Psychedelische Erfahrungen sind sehr vielschichtig, jedoch kann in der Regel zwischen drei außergewöhnlichen Bewusstseinszuständen unterschieden werden. Diese lassen sich als „Himmel“, „Hölle“ und „Vision“ bzw. als „Ozeanische Selbstabgrenzung“, „Angstvolle Ichauflösung“ und „Visionäre Umstrukturierung“ beschreiben [16, S. 11].

Es gibt ein weites Spektrum an psychoaktiven Substanzen, die entweder pflanzlicher oder synthetischer Natur sind. Zu den synthetischen Stoffen gehören zum Beispiel Ecstasy, LSD oder Ketamin. Bei den pflanzlichen Stoffen, wie zum Beispiel bei Pilzen, Meskalin oder bestimmten Nachtschattengewächsen wird zunehmend von Entheogenen (altgriechisch en „in“, theos „Gott“, und genesthai „bewirken“ [55]) gesprochen, da sie oft in einem langen traditionell-rituellen Gebrauch verwendet werden [16, S.19].

Bei halluzinogenen Drogen können unterschiedliche Arten von Trugbildern erscheinen, so beschrieb Klüver 1928 vier Kategorien typischer Formen, die in der ersten Stufe bei Meskalinkonsum auftauchen können und im Buch über Halluzinationen aufgezählt werden [11, S.83–84]:

- Bienenwaben, Schachbrett- sowie filigrane Muster,
- Spinnenweben,
- Röhren, Tunnel, Alleen, Kegel und Gefäße,
- Spiralen.

Es gibt solche Grundformen in allen Kulturen der Erde und man findet sie bereits in Steinzeitzeichnungen. Im Verlauf der Drogenwirkung tauchen dann oft komplexere Bilder auf [11, S.83–84].

Kapitel 3

Geschichtliche Kontextualisierung

Im folgenden Kapitel soll mit Hilfe von Literatur über psychedelische Kunst eine Genrezuordnung des psychedelischen Filmes erfolgen. Um einen ausreichenden Überblick zu bekommen, ist eine kunstgeschichtliche Kontextualisierung von Nöten.

Der Versuch Visionen und Halluzinationen bildlich darzustellen reicht von der Steinzeit bis Heute, von den Naturvölkern bis in die westlichen Welt. Einen maßgeblichen Einfluss auf den psychedelischen Film hat dabei die psychedelische Revolution genommen, die in diesem Kapitel einer genaueren Betrachtung unterzogen werden soll.

3.1 Die Ursprünge

Die künstlerische Verarbeitung von Visionen ist wohl schon so alt wie die Menschheit selbst. Bilder die im Zusammenhang mit psychedelischen Erlebnissen entstanden sind, lassen sich bis in die Steinzeit zurückverfolgen. Tranceerfahrungen von SchamanInnen sind in vielen Teilen der Welt mit den Felsmalereien verbunden. Diese Gemälde sind nicht nur Bilder, sondern auch kraftvolle Ritual-Objekte. Jüngere Felsmalereien aus dem Tassili zum Beispiel, zeigen Figuren aus deren Körpern Pilze sprießen, andere halten Pilze in den Händen. Auch in Texas und Kalifornien wurden Zeichnungen gefunden, auf denen auf den Gebrauch von bewusstseinsverändernden Substanzen in schamanischen Ritualen hingewiesen wird [16, S. 165].

Ein unbestrittener Zusammenhang besteht zwischen dem Gebrauch von Ayahuasca, einem aus verschiedenen psychoaktiven Pflanzen hergestellter Trank, und den künstlerischen Ausdrucksformen von Eingeborenen Stämmen im Amazonasgebiet [16, S. 165]. Alexandra Rosenbohm beschreibt dies in ihrem Buch [14, S. 88]:



Abbildung 3.1: Links: Shipibo Gährkrug, Peru [56]. Rechts: Shipibo Stickerei, Peru [75].

Die Desana im kolumbianischen Teilstaat Vasupe's dekorieren ihr Gemeinschaftshaus mit geometrischen Mustern, die ihre Visionen darstellen. Die wunderschönen Muster, mit denen die Frauen in Shipibo- Conibo in Peru ihre Kleider und Töpferwaren bemalen, sollen von schamanischen Ayahuasca- Visionen inspiriert sein, welche die unbegreifliche Welt der Geister einfangen. Die geometrischen Muster auf den Keramiken, Speeren, Kronen und Körperbemalungen der Siona in Kolumbien sollen die Verzierungen nachempfinden, mit der die Geister und ihre Objekte während der Ayahuasca- Zeremonie geschmückt sind.

3.2 Psychedelischer Stil

Der Begriff „psychedelischer Stil“ fiel zum ersten Mal auf der LSD-Konferenz in San Francisco. Wie sich das Rauscherlebnis zur künstlerischen Umsetzung in psychedelischer Kunst verhält ist schwer zu sagen. Ein zeitgenössischer Kritiker definiert psychedelische Kunst als Kunst, die das Wesen oder die Essenz der psychedelischen Erfahrung nachbilden, vorstellen, stimulieren oder vermitteln will.

Die Blüte des psychedelischen Stils geht einher mit einer Periode, die als eine der politisch revolutionärsten des 20. Jahrhunderts gilt. Allerdings war diese Revolution nie ein Mehrheitsphänomen, denn der Mainstream blieb in einem Harmonie- und Konformitätsdenken verhaftet [7, S. 7].

„Den revolutionierenden Segmenten dieser Generation aber hat Psychedelia die Chance eröffnet, ihre Gefühle kraftvoll zum Ausdruck zu bringen. Sie war ein Signum der Nonkonformität, des Individualismus und der Freiheit. [...] Der psychedelische Stil

war das Ergebnis eines ungemein produktiven Wechselspiels zwischen Kunst, Technik, Drogenkultur, Musik und zahllosen weiteren Einflüssen, die eine außergewöhnliche, zutiefst vom Geist der Emanzipation und der Freiheit durchdrungenen Ästhetik hervor gebracht haben.” [7, S. 7]

3.3 Psychedelische Kunst

Im engeren Sinne bezieht sich der Begriff psychedelische Kunst auf die Entwicklungen in Nordamerika und Westeuropa. In den Jugendbewegungen der 1960er Jahre waren Psychedelika ein prägendes Element und erlangten als Ausdruck vielschichtiger Veränderungsprozesse eine besondere Bedeutung. Dies drückte sich in Literatur, Musik, Film und in der bildenden Kunst aus, wobei die psychedelische Erfahrung für viele eine besondere Dynamik und stimulierende Wirkung hatte [16, S. 168]. Der Begriff der Visionären Kunst ist ein weiterer beschreibender Ansatz, bei dem das Erleben einer Vision dargestellt wird. Visionäre Kunst schließt computergenerierte Grafiken, die vorrangig auf optische Effekte ausgelegt sind genauso mit ein, wie Visionen die nicht unbedingt mit dem psychedelischen Erlebnis in Verbindung gebracht werden müssen [16, S. 182].

Psychedelische Kunst ist so etwas wie eine Annäherung an die Eindrücke während eines LSD-Trips. Sie bildet die Wahrnehmung realer oder imaginierter Gegenstände nach, zeigt bunte Formen und sich wiederholende Muster und bildet Visionen, Geschöpfe und fantastische Landschaften nach. Auch in den Lightshows gelingt den KünstlerInnen eine eindrucksvolle Darstellung des permanenten Flusses. Die psychedelische Kunst öffnet die Pforte in eine neue Welt, hält den Flug der Fantasie fest und hat oft einen zutiefst mystischen und religiösen Charakter. Stilistisch ist die Kunst sehr vielfältig, wobei die meisten KünstlerInnen eine Vorliebe für die Darstellung kosmologischer Visionen und bis ins kleinste Detail ausgearbeiteter Darstellungen haben. Besonders die indische und tibetische Malerei dient als starkes stilistisches Mittel und gilt als Vorbild für eine Kunst, die durch Meditation zu religiöser oder mystischer Erleuchtung führen kann. Op-Art, Kinetische Kunst und Lichtkunst liefern wichtige Anstöße, jedoch lehnen psychedelische KünstlerInnen die strenge Geometrie und vor allem die Beschränkung auf Schwarzweiß ab. Zu den wichtigsten KünstlerInnen gehört Isaac Abrahams, der erst durch LSD zur Malerei kam und eine Vielzahl floraler, mikroorganischer und symbolischer Motive zu einem üppigen Garten Eden verbindet (siehe Abbildung 3.2) [7, S. 17].

Zu den bevorzugten Stilmitteln gehören eindeutig die abstrakte Ornamentik mit ihren orientalischen Wurzeln, die dekorative Kunst des Mittelalters, der Jugendstil, sowie die viktorianische und edwardianische Zeit. Das Drogenerlebnis wird aber auch mit Mitteln der realistischeren Stilrichtungen



Abbildung 3.2: Links: Isaac Abrams, *All Things are one Thing*, 1966 [5].
Rechts: Isaac Abrams, *Cosmic Orchid*, 1967 [6].

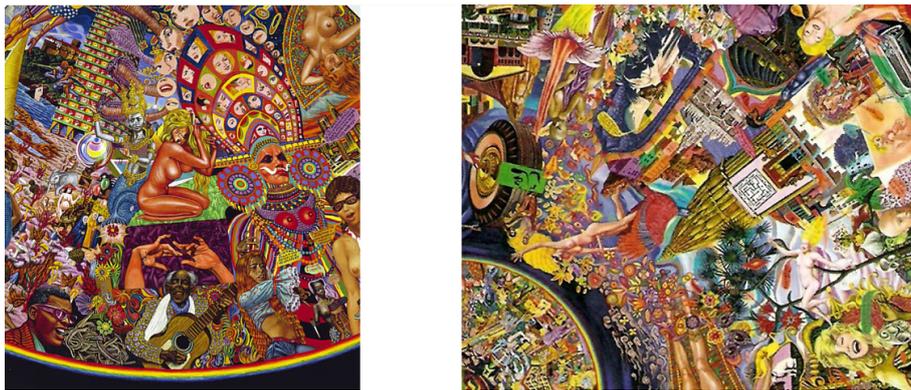


Abbildung 3.3: Ausschnitte aus dem Bild *A Grain of Sand*, Abdul Mati Klarwein, 1963–65 [4].

umgesetzt.

In verdrehten mystischen Symbolen, in Details und Wiederholungen kommen die sensorischen Halluzinationen und die Affinität zu den unsichtbaren Kräften der Neurowissenschaften zum Ausdruck, die für die Zeit des Symbolismus von so großer Bedeutung waren [7, S. 18].

Bis heute wird den psychedelischen Kunstströmungen oftmals der Kunstbegriff abgesprochen, wenn sie von Seiten der akademisch geprägten Museumskultur überhaupt als solche wahrgenommen werden [16, S. 180]. Die Gründe sind vielschichtig und führen direkt zum Wesenskern der psychedelischen Erfahrung, denn ihre Ästhetik wird direkt in den Bereich des schlechten Geschmacks und der künstlerischen Verirrung abgeschoben. Es scheint ein tief sitzendes Misstrauen gegen die psychedelische Kunst und ih-

rer verdächtigen Nähe zur Popkultur zu geben. Die wuchernden Formen, der bunte Farbenrausch und die allumfassende formale Entropie psychedelischer Kunst, stoßen bis heute auf ästhetische Abscheu und intellektuelle Arroganz. Ihre scheinbare Frivolität und ihre Nähe zu Kitsch und der Massenkultur gelten als Mangel an Substanz. Der psychedelischen Kunst widerfuhr ein ähnliches Schicksal wie der Kinetischen Kunst und der Op Art, zwei Richtungen die gemeinhin als kurzlebige Kuriositäten bewertet wurden. Das bedeutende KünstlerInnen psychedelische Werke produziert haben, wurde bei der Konstruktion einer kunsthistorischen Entwicklung weitgehend ignoriert [7, S.13–14].

Kapitel 4

Die psychedelische Ästhetik im Film

Im folgenden Teil soll das Hauptthema dieser Arbeit behandelt werden, die psychedelische Ästhetik im Film. Im vorhergehenden Kapitel wurde beschrieben, in welchem kulturhistorischen Kontext sie gesehen werden kann und dass sie dem psychedelischen Stil beziehungsweise der psychedelischen Kunst zuzuordnen ist. Im ersten Teil dieses Kapitels soll eine geschichtlicher Abriss erfolgen, der auf Literatur zum Experimentalfilm, Internetquellen und eigenen Recherchen beruht. Im zweiten, empirischen Teil soll eine Auswertung verschiedener Filmbeispiele erfolgen, die repräsentativ für den psychedelischen Film gesehen werden können.

4.1 Geschichtlicher Abriss

1910-1960

Es lassen sich zwei Kunstrichtungen ausmachen, die die Drogenerfahrung vorwegnehmen, ohne sie wahrscheinlich antizipiert zu haben. Im deutschen Expressionismus wird die Welt des Wahnsinns dargestellt. *Das Kabinett des Dr. Caligari* (Robert Wiene, Deutschland 1920) [23] zeigt zum Beispiel eine völlig aus dem Bewusstsein des Protagonisten abgeleitete Welt. Vorher wurde schon mit dem Film *La Folie du Docteur Tube* (Abel Gance, Frankreich 1915) [31] ein Film gedreht, der einen psychischen Zustand schildert und der die Wirklichkeit bis zur Unkenntlichkeit deformiert. Ab den 1910er Jahren entstanden die ersten Animationsfilme, die psychedelische Inhalte hatten, beziehungsweise die sich auf die bewusstseinsverändernden Wirkung von Drogen bezogen, so wie zum Beispiel *Felix the cat: Woos Whoopee* (Pat Sullivan, USA 1928) [29] oder *Betty Boop: HA! HA! HA!* (Max Fleischer 1934) [20]. Im Surrealismus wurde mit Einbeziehung der Psychoanalyse das Disparate der Seele untersucht und durch den Einfluss Freuds trat vor allem das

Sexuelle in den Vordergrund. Der Surrealismus, mit seinen fantastischen Bildern und traumartigen Darstellungen kann sicher als große Inspiration für den psychedelischen Film gesehen werden. Beispielsweise tauchen in *Un chien andalou* (Luis Buñuel, Salvador Dali, Spanien 1929) [45] und in dem erst 2003 fertig gestellten Animationsfilm von Salvador Dali und Walt Disney *Destino* (Dominique Monféry, USA 1945-2003) [24] psychedelisch anmutende Motive auf, die sich auf Halluzinationen, Träume und Visionen beziehen. In der post-surrealen Bewegung der zweiten amerikanischen Avantgarde fand sich die verzerrte Welt des Expressionismus im Sexuellen wieder. Während der 1960er Jahre wurde in den psychedelischen Filmen eine neue optische Formenwelt erfunden [2, S. 716]:

Die im *New American Cinema* häufigen farbigen Doppelbelichtungen, der Kurzschnitt und die fließenden, sich rasch verändernden Farbornamente der „rein“ psychedelischen Filme lassen ganz zweifellos das „Realbild“ (also die Realität) verschwinden. Die Droge stellt die Realität in Frage, aber in den Filmen der Amerikaner wird die Realität gleich ganz beiseite geschoben – es kommt zur Flucht in eine abstrakte Formenwelt.

Scheugl äußert sich auch kritisch und beschreibt, dass die Umsetzung des psychedelischen Erlebnisses in den 1960er Jahren (zumindest im Film) zwiespältig und ergebnislos blieb [2, S. 714]:

Welche Trip Ebene auch wiedergegeben werden soll, die Form die dafür gefunden wird, hat nur den Stellenwert eines Symbols, das emotional stärker ist als Worte, aber doch nur eine unzureichende Übersetzung bleibt. Ornamentale farbige Formen sollen, ähnlich wie psychedelische Musik, das Trip Erlebnis der „sensorischen“ Ebene simulieren. Diese Formen- und Symbolwelt wurde zugleich mit den mystischen Inhalten fernöstlicher Philosophien übernommen.

Die zunehmende Popularität psychedelischer Drogen in der Hippie-Ära brachte auch neue Aspekte in die Animationsfilme. Zu dieser Zeit entstanden die ersten Filme, welche die psychedelische Ästhetik als Gesamtkonzept betrachteten, wie zum Beispiel *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968) [49]. Dieser Film ist ohne Zweifel stark von der Bildsprache der damaligen Pop-Kultur beeinflusst, die sich auch auf den Postern der Rockkonzerte oder Plattencovern wieder fand.

Nach den 1960er Jahren brachte die zunehmende Kommerzialisierung den psychedelischen Stil vom Untergrund in den Mainstream. Wie schon im Abschnitt 3.3 beschrieben, waren die bunten Bilder, Muster und satten Farben geeignet für die Populärkultur und so entstand in dieser Zeit Werbung aber auch Musikvideos, die diese Ästhetik kopierten.



Abbildung 4.1: 7up Werbung, 1975 [51].

1970-2015

In den 1970er Jahren werden weiterhin experimentelle Animationen mit psychedelischem Hintergrund erschaffen, wie zum Beispiel *Asparagus* (Suzan Pitt, USA 1978) [19] oder *Euphoria* (Vince Collins, USA 1974) [27]. Ein weiteres prägnantes Beispiel liefert *La Planète sauvage* (René Laloux, Frankreich/Tschechoslowakei 1973) [32], der wie in *Yellow Submarine* den gesamten Film die psychedelische Ästhetik beibehält.

In den 1980er Jahren wurden die ersten digitalen Effekte eingebaut, die stark zur besseren Veranschaulichung der psychedelischen Erfahrung beitragen [61]. So gibt es einige Beispiele in den 1980er und 1990er Jahren, die noch eher im Experimentalfilm angesiedelt sind, in den 1990er und 2000er Jahren aber wieder Integration in die Populärkultur fanden. Vor allem durch die Entwicklung und Verbesserung von 3D- und Videobearbeitungsprogrammen, wurde die Herstellung von fraktalen Formen und Mustern ungemein erleichtert (siehe Abbildung 4.3). In einem Artikel über die psychedelische Ästhetik wird diese Zeit beschrieben [61]:

As technology and media evolved side by side with late capitalism, psychedelic aesthetic and consumer society would find a common field of resonance. [...] The visual properties of psychedelics, which expressed themselves not only through color but also through a new and more dynamic approach to video editing, would become integrated into the popular culture, while better, bigger screens and higher resolutions created a distinctly psychedelic hyper-real quality in many of the new clips and videos.

Heute können psychedelische Motive in vielen Musikvideos populärer Gruppen gefunden werden, beispielsweise bei der Sängerin Björk oder bei Klips von Air und The Chemical Brothers (siehe Abbildung 4.2). Durch die neuen technologischen Möglichkeiten werden psychedelische Filme mittlerweile von ProgrammiererInnen und KünstlerInnen gleichsam hergestellt.



Abbildung 4.2: Links: Musikvideo von The Chemical Brothers, 2003 *Let Forever Be* [34]. Rechts: Musikvideo von Air, 2009 *Sing Sang Sung* [37].



Abbildung 4.3: Links: Fraktale Animation, 2015 [38]. Rechts: Mandalaartige Muster in 3D, 2010 [46].

Die Zukunft des psychedelischen Films

In einem Buch über Psychedelische Kunst das 1969 erschienen ist, wurden die Aussichten der Entwicklung Psychedelischer Kunst wie folgt gesehen [10, S. 81–82]:

Mehr als jede andere Kunstrichtung unserer Zeit hat die Psychedelische Kunst eine Zukunft, hat sie Möglichkeiten, die jenseits aller Vorausschaubarkeit liegen. Die Psychochemie wird, gemeinsam mit einer modernsten Neurotechnologie, die Kunst aus ihrer uralten Rolle als Hauptfaktor der Bewusstseinsentwicklung weitgehend verdrängen; aber die Kunst wird trotzdem eine ungeahnte Bereicherung ihrer Ausdrucksmittel und Inhalte erfahren. Wir sind nur Zeugen der primitiven Anfänge; doch allein die Aussichten sind erregend und erschreckend zugleich.

In diesem Buch hat der Autor weitgehend recht behalten, zumindest was die Ausdrucksmittel anbelangt. Damals lag der Schwerpunkt eher in der Entwicklung der Neurotechnologie, jedoch wurde die Forschung nach der Illegalisierung psychedelischer Drogen erheblich erschwert. Ein zeitgenössischer Artikel beschreibt die Aussichten der psychedelischen Ästhetik

als festen Bestandteil unserer Zukunft. Er nennt die Weiterentwicklung der Technologie als ungeahnte Bereicherung der psychedelischen Kunst [61]:

The advent of 3D screens, which are making their way into the consumer electronics market these days are one factor which is bound to make psychedelia an even more prominent force in our visual culture. The psychedelic experience has always been about perceiving new and unimagined dimensions, and the addition of a new dimension to media, has an inherently psychedelic quality to it. As a genre which is based on bending our perception and creating rich media environments to inspire awe, psychedelic visuals can benefit greatly from the new possibilities unleashed by the new dimensions.

Die Entwicklung künstlicher Intelligenz wie *Google Deep Dream* [52], lässt uns nicht nur die psychedelische Erfahrung besser verstehen, sondern erleichtert uns auch den Zugang in veränderte Bewusstseinszustände, ganz ohne Drogen. In Zukunft werden solche Technologien wahrscheinlich mehr und mehr eingesetzt, um unsere Sinne zu täuschen und psychedelische Erfahrungen zu simulieren.

4.2 Lightshows (Visuals)

Die Lightshows als unverzichtbarer Bestandteil psychedelischer Environments sollen in diesem Abschnitt erörtert werden. Videos wurden dabei genauso eingesetzt wie beispielsweise Overheadprojektoren und Dias. Sie entwickelten sich während der psychedelischen Revolution und nahmen Einfluss auf die Filme dieser Zeit, beziehungsweise beeinflussten sich gegenseitig. Noch immer werden solche Multi-Media-Veranstaltungen organisiert, wobei die digitalen oft die analogen Techniken ersetzt haben.

Die Geschichte der visuellen Musik beginnt früh, nämlich in den 1730er Jahren, als ein Jesuitenpriester ein „okulares Cembalo“ baute, das aus 60 kleinen Fenstern bestand, die in einem Holzrahmen über ein herkömmliches Cembalo gelegt wurden. Bei jedem Anschlag einer Taste erschien ein Fähnchen vor einem Fenster, und die BetrachterInnen nahmen ein kurzes Aufblitzen der Farbe wahr. Die frühen abstrakten Animationen von FilmemacherInnen, in denen Musik mit geometrischen Tänzen gleichgeschaltet wurde, zählen ebenfalls zu den Versuchen, visuell Musik zu erzeugen. In den 1960er Jahren wuchs das Interesse an Überschneidung von Computer, Bild und Musik und eine Menge von Bild/Ton Performances wurde an der US-Küste gezeigt. Andere Experimente fanden in Japan statt, in denen KünstlerInnen ein Kino installierten, in dem zu psychedelischer Musik Visuals gezeigt wurden. Sie montierten Plastikbeutel mit farbigen Ölen an die



Abbildung 4.4: Links: Die Band Jefferson Airplane wird mit Visuals bestrahlt [64]. Rechts: Joe's Lights, 1969–71 [15].

Innenseite der Projektionswände und ließen sie während die Musik spielte pulsieren, indem sie sie zusammendrückten [17, S.87–88].

Die Projektion eines Lichtbildes wird oft mit einem Wachtraum verglichen, der mit dem Unbewussten verbunden ist. Es ist daher eigentlich nicht verwunderlich, dass die Lightshows in den psychedelischen Environments eine große Rolle spielten. Als der Begriff psychedelisch erfunden wurde, hatte man bereits seit Jahrhunderten mit psychotropen Substanzen experimentiert. Die Lightshows versuchten diesen Zustand zu simulieren, der durch Drogengebrauch noch verstärkt wurde. Während der psychedelische Drogentrip, den man für sich alleine machte, eine innerliche Erfahrung war, war das Environment der Lightshow ein Gemeinschaftserlebnis. Gruppen von Menschen kamen in verschiedenen Räumlichkeiten zusammen, um Musik zu hören zu den Mustern aus farbigen Ölen, sich bewegenden, kaleidoskopischen Formen und Gels, die an die Wände oder an provisorische Leinwände projiziert wurden [7, S. 32].

Eine Umgebung zu schaffen, die den Trip in einer positiven Weise unterstützt gelang einigen KünstlerInnen besonders. Kreative wie Don Snyder, Glenn McKay und das Duo Jackie Cassen und Rudi Stern versuchten die psychedelische Erfahrung umzusetzen, wie im Buch „Psychedelika“ beschrieben wird [16, S. 172]:

Farben und Formen gingen dabei fließend und pulsierend ineinander über, kaleidoskopartig wurde eine andere Wirklichkeit beschrieben. Eingesetzt wurden dabei neben abstrakten Motiven auch Dias mit Aufnahmen, die von schemenhaften Figuren bis zu kosmischen Bildern oder Mikroorganismen reichten. KünstlerInnen, die betont auf gesellschaftliche Zusammenhänge verwiesen, integrierten auch Kriegsszenen oder Bilder von Demonstrationen.



Abbildung 4.5: Karlskirche Wien: Das Gebäude wird mit 3D Videomapping bespielt, 2010 [65].

Die Werke der Gruppe USCO spiegelten den zunehmenden Einfluss fernöstlicher Religionsentwürfe wieder, die Buddha oder hinduistische Gottheiten in psychedelischen Farben in ihre Installationen mit einbauten. Hier fand eine Einordnung in religiöse Systeme statt, welche es erleichterten die Trip-Erlebnisse zu verarbeiten [16, S. 174].

Die psychedelischen Environments nahmen einen maßgeblichen Einfluss auf die Clubkultur und die Kunstszene unserer Zeit. Multi-Media-Shows werden mit der laufenden Entwicklung von Computerprogrammen und leistungstärkeren Rechnern immer aufwendiger. Mit Video-Mapping und interaktiven beziehungsweise generativen Techniken wird ein neues Level des Versuches erreicht, eine Bewusstseinsveränderung des Betrachters zu erzielen. Die Einbeziehung von Objekten, Architektur und Menschen wird in der Kunst aber auch im kommerziellen Kontext immer gebräuchlicher, da eine Stimulation aller Sinne erzeugt wird und somit ein nachdrücklicheres Erlebnis entstehen kann.

Aktuelle Beispiele gibt es dazu viele, so werden laufend Gebäude oder Skulpturen mittels 3D-Mapping oder Interaktiv bespielt. Auch die Karlskirche wurde schon mithilfe von Projektionsmapping bestrahlt und psychedelische Effekte erzeugt, bei der sich beispielsweise die Fassade auflöste oder in leuchtenden Mustern und Farben erstrahlte (siehe Abbildung 4.5).

4.3 Realfilm

In diesem Abschnitt soll die Frage geklärt werden, wie Visionen, Träume und Rauschzustände im Realfilm dargestellt werden. Der Begriff der Introspektion spielt vor allem im Spielfilm eine wichtige Rolle, bei der die subjektive Erfahrung im Mittelpunkt steht. Bruce F. Kawin hat für die Repräsentation der Introspektion im Film den Begriff „Mindscreen“ geprägt [12, S. 210]. Im Lexikon der Filmbegriffe wird dieser folgendermaßen beschrieben [72]:

Kawin unterscheidet drei Formen, in denen Spielfilme Subjektivierung erzielen: (1) durch den Voice-over eines Ich-Erzählers

(wie häufig etwa im Film Noir); (2) die subjektive Sicht einer diegetischen Figur (physischer Point of View), und (3) die Visualisierung der Gedanken einer Figur. Für Kawin ist lediglich letztere Kategorie als Mindscreen zu benennen.

4.3.1 Analoge Effekte

Analoge Effekte im Realfilm werden vor allem vor der Digitalisierung eingesetzt und sind neben der Kameraführung und dem Schnitt die wichtigsten Mittel einen subjektiven Zustand zu visualisieren. Mit „analogen Effekten“ sind auch Spezialeffekte wie Maske und Licht gemeint aber auch die mittlerweile in digitaler Software geschnittenen und überarbeiteten Szenen. Markus Kuhn schreibt in seinem Artikel über die Introspektion, dass digitale und analoge Effekte hinsichtlich der Informationsvergabe und der Markierung des geistigen und mentalen Figurenzustandes grundsätzlich dasselbe leisten [12, S. 210]. Heutzutage werden oft beide Techniken kombiniert.

La Folie de Docteur Tube

Im Film *La Folie de Docteur Tube* experimentiert ein Wissenschaftler mit verschiedenen Substanzen und atmet aus Zufall ein weißes Pulver ein, welches nach kurzer Zeit seine Wirklichkeit verändert. In dieser Arbeit wird die andere Wahrnehmung mit Spiegeln, prismatischen Brechungen und verzerrten Objektiven dargestellt. Es ist ein früher Versuch einen Rauschzustand im Film darzustellen.

Murder, My Sweet

Markus Kuhn schildert in seinem Artikel die Drogenvision aus dem Film Noir *Murder, My Sweet* (Edward Dmytryk, USA 1944) [35]. Unter Drogen- und Medikamenteneinfluss soll der Privatdetektiv Marlowe zur Preisgabe eines Verstecktes gebracht werden [12, S. 212]:

Die Bildfläche ist durch Mehrfachbelichtung in mehrere Einheiten zerteilt, auf denen hinter einem spinnennetzartigen Schleier nur assoziativ zusammenhängende Szenen und Elemente ohne räumliche Ordnung ein- und wieder ausgeblendet werden. Drehende und schwebende Bewegungen dominieren. Zu sehen sind u. a. Figuren, denen Marlowe zuvor begegnet ist, in überdimensionaler Größe, eine riesige Spritze, Türenstaffelungen, durch die Marlowe auf einen Fluchtpunkt zuläuft, Marlowes angstverzerrtes Gesicht und strudelartige Gebilde, in denen Marlowe den Halt zu verlieren droht.

Nicht freiwillig begibt sich hier der Protagonist in eine fremde, traumartige Welt, die vor allem durch Mehrfachbelichtungen verdeutlicht wird. Auch



Abbildung 4.6: Murder, My Sweet, 1944. Im Film wird viel mit Doppelbelichtung gearbeitet [35].

der Zerrspiegel kommt zu Beginn der Szene wieder zum Einsatz und die Stimmen werden verhallt. Seine Erfahrung könnte man hier als „Horror-trip“ bezeichnen, da die Visionen durchweg albitaumartig sind. Während man bei *La Folie de Docteur Tube* das Gefühl hat sich Außenvor zu befinden, wird die subjektive Sichtweise von Marlowe in diesem Film viel besser veranschaulicht.

The Trip

The Trip (Roger Corman, USA 1967) [44] ist ein gutes Beispiel für einen Film der während der psychedelischen Bewegung entstanden ist. Das Thema des Filmes ist die Selbstfindung des Hauptdarstellers mittels LSD. Nachdem der Protagonist Paul die Substanz konsumiert hat, wird stark mit Farben, Formen und Licht gearbeitet. Eine Schwarzblende, die von oben nach unten verläuft und eine Schlafmaske darstellen soll, erleichtert den Einstieg in die subjektive Sichtweise von Paul. Es tauchen unscharf pulsierende Lichter auf, die dann mit einem kalaidoskopartigen Muster überblendet werden. Im Laufe der Sequenz werden verschiedene ornamentale Bilder gezeigt, die fließend ineinander schwimmen.

In einem Buch über das Hollywoodkino von 1967–1976 wird die Visualisierung folgendermaßen beschrieben [1, S. 94]:

Filmästhetisch bleibt *The Trip* dagegen weitgehend konventionell. Allenfalls die experimentellen Trip-Sequenzen mit ihren Spezialeffekten wie Mehrfachbelichtungen, Zerrlinsen und rotierendem Mehrfachprisma zeugen von einem Stilwillen abseits des Mainstream-Realismus. Die Inszenierung der Halluzinationen und Visionen bedient sich wie später *EASY RIDER* der Filmsprache surrealistischer Avantgardefilme der 30er und 40er Jahre bzw. zeitgenössischer psychedelischer Undergroundfilme, erinnert aber auch an Cormans frühe Exploitation-Horrorfilme für AIP.

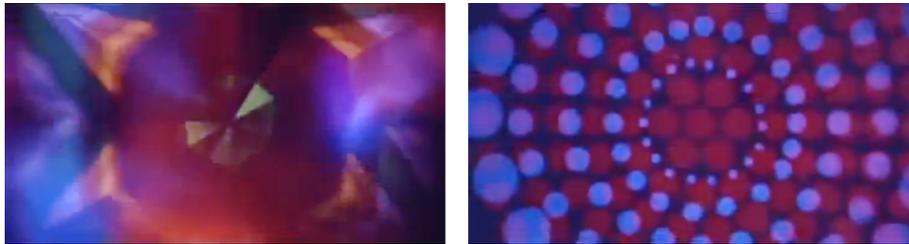


Abbildung 4.7: The Trip, 1967. Die Visionen werden mitunter aus Licht und Dias erzeugt [44].

Apocalypse Now

Ausschließlich mit Licht und Ton wird in der Kriegsszene bei der Do-Lung Brücke in *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, USA 1979) [18] gearbeitet. Der Soldat Lance B. Johnson konsumiert LSD bevor die Crew den Kriegsschauplatz erreicht und erhält dadurch eine verzerrte Realitätssicht, die nicht zur harten Wirklichkeit zu passen scheint. In verschiedenen Farben wird die Kriegsszene beleuchtet, die dadurch einen surrealen und poetischen Anstrich bekommt. Der Rauch und das Licht verleihen der Umgebung einen mystischen Charakter, der durch verhallten Ton, unheimlicher Musik und Schreie verstärkt wird. Die subjektive Sichtweise des Soldaten wechselt sich ab mit der grausamen Realität des Krieges. Man kann annehmen, dass hier die veränderte Sicht unter Drogeneinfluss dazu genutzt wird, die Absurdität des Krieges hervorzuheben.

Neben den hier erwähnten Effekten gibt es noch unzählige weitere Möglichkeiten einen Rauschzustand zu veranschaulichen. In der kurzen Dokumentation von Arte über Drogen im Film *Blow up – Drogen im Film* (Luc Lagier, Frankreich 2015) [21] werden verschiedene Techniken angeschnitten [21]:

Eine weitere Möglichkeit ist der Rückwärtsgang wie in *Die Regeln des Spiels* von Roger Every. Verschwommen geht es zu in *Hair*, extrem Bunt ist der Trip in *Asphalt Cowboy*. Eine weitere Möglichkeit sind die gekörnten Bilder der 16 mm Kamera, wie bei der berühmten Friedhofsszene in *Easy Rider*. Es gibt also etliche Wege das Bild zu verändern – auch ganz subtil, wie in *Scarface* von Brian De Palma – eine Kamerafahrt nach vorne und ein rückwärts Zoom beim Kokainsniffen. Der Splitscreen ist eine weitere Möglichkeit auf diese etwas andere Wirklichkeit hinzuweisen [...].

4.3.2 Das digitale Zeitalter

Mit zunehmendem Gebrauch digitaler Techniken im Realfilm, ergaben sich auch neue Möglichkeiten Visionen und Rauschzustände auf die Leinwand zu bringen. Bei vielen Filmen wurden analoge wie digitale Techniken eingesetzt und überschneiden sich zum Teil. Metalepsen und Formen von mentalen Projektionen kommen sehr häufig vor und lassen den Betrachter an dem Tripperlebnis und den Visionen teilhaben.

Fear and Loathing in Las Vegas

Eines der sicher bekanntesten Filmbeispiele liefert hier Terry Gilliam mit *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam, USA 1998) [28], in dem der Gonzo-Journalist Raoul Duke und sein Freund und Anwalt Dr. Gonzo nach Las Vegas fahren um für einen ominösen Artikel zu recherchieren. Hunter S. Thomson, der die Vorlage schrieb, war der Begründer des Gonzo-Journalismus, der von einer rein subjektiven Sichtweise des Autors ausgeht und ihn selbst in Beziehung zu den Ereignissen stellt [57]. So ist auch der Film eine Beschreibung der Realität von Raoul und eine Visualisierung der unzähligen Drogenekapaden, die mithilfe von verschiedenen digitalen und analogen Effekten umgesetzt werden. Als der Journalist unter dem Einfluss von LSD im Hotel steht, wird das Gesicht der Rezeptionistin zu einer Grimasse verzerrt. Das ornamentale Teppichmuster beginnt sich aufzulösen und in den Raum zu schwimmen, was zu einer Überschneidung der Realität und der subjektiven Sichtweise des Protagonisten führt. Neben verschiedenen 3D Effekten werden auch unterschiedliche analoge Techniken eingesetzt, wie zum Beispiel im Nebenraum, als sich die Gäste in Reptilien verwandeln und sich der Boden zu verflüssigen beginnt.

Blueberry und der Fluch der Dämonen

Bei *Blueberry und der Fluch der Dämonen* (Jan Kounen, Frankreich/Mexiko 2004) [22] wird viel mit Doppelbelichtung gearbeitet, als der Protagonist Mike Blueberry mit Hilfe eines Entheogens in einen anderen Bewusstseinszustand tritt. Die 3D-animierten Teile überlagern sich mit den Realaufnahmen. Mike beginnt insektenartige Wesen zu sehen, die sich in einem ständigen Fluss befinden und die innerhalb und außerhalb des Hauptdarstellers gezeigt werden. Zu Beginn sind noch seine Gedanken zu hören, die wiederum die subjektive Perspektive verstärken. Kurze Schnitte leiten die Sequenz der Vision ein, die sich nach und nach in das Bewusstsein des Protagonisten drängt. Die Schlangen und Tentakeln bilden neue Räume, die sich im Geist von Mike Blueberry formen. Diese bilden Wiederholungen und fraktale Muster, die von der Außen- in die Innenwelt des Hauptdarstellers dringen. In den Visionsszenen wurden 2D und 3D Effekte miteinander vermischt, wie der Supervisor des Special-Effect-Teams im Making-of berichtet [22]:



Abbildung 4.8: Blueberry, 2004. 2D und 3D Effekte sowie Realfilm werden miteinander vermischt [22].

Wir haben viele Techniken benutzt, um diese Visionsszenen zu erzeugen, viel eigene Software, die die Ingenieure von Mc Guff entwickelt haben und externe Software. [...] Wir haben 2D wie 3D vermischt, um seltsame Effekte zu erzielen. Die Effekte die wir erzeugt haben, haben richtigen Anteil an der Geschichte und an der Atmosphäre die Jan will.

Der Regisseur Jan Kouen erzählt in der Dokumentation *Im Rausch - Eine etwas andere Kulturgeschichte* (Jérôme de Missolz, Frankreich 2014) [30] wie die Animationen in seinen Filmen zustande kommen und wie wichtig dabei digitale Medien sind [30]:

Die Indios modellieren die ganze Welt ihrer Visionen zum Beispiel in sehr präzisen ausgeführten Webstücken, nur fehlt ihnen die Bewegung. Dabei ist die Welt der Visionen ständig in Bewegung. Ich als Filmemacher kann Bewegung herstellen. Ich bin an einer hübschen Straßenkreuzung angelangt. Ich verbringe Monate und Wochen damit starke Erfahrungen zu erleben und ich kann dann den Indios Teile davon zeigen, hergestellt mit den Mitteln unseres Kinos, mit der Hilfe von Technologie.

Enter The Void

Enter The Void (Gaspar Noé, Frankreich 2009) [26] ist eines der neuesten Beispiele wie mit digitalen Effekten ein psychedelisches Erlebnis visualisiert werden kann. In diesem Film wird ebenso viel mit analogen Effekten gearbeitet. In einer der Szenen am Anfang raucht der Protagonist Oscar DMT, welches in ihm starke Halluzinationen auslöst. Wieder wird die subjektive Sicht mit einer inneren Stimme verstärkt und die Kamera aus der Egoperspektive geführt. Kurze, schwarze Einblendungen zeigen, dass er mit den Augen blinzelt. Auch hier kann wieder eine Metalepse beobachtet werden, als die Kamera scheinbar aus seinem Kopf aufsteigt und sich der Hauptdarsteller selbst von oben betrachtet. Gaspar Noé war es ein langes Anliegen



Abbildung 4.9: Links: Ernst Haeckel, *Kunstformen der Natur* [8]. Rechts: Die 3D-AnimatorInnen orientierten sich an den Grafiken [26].

einen psychedelischen Film wie diesen zu machen. In einem Artikel über den Film wird dies wie folgt beschrieben [67]:

„Enter the Void” fulfills a longtime ambition of Mr. Noé’s to make a movie that is a trip from start to finish, less a narrative than a space to turn on, tune in and drop out. „Since I was 20, 21, I’ve wanted to do a movie about altered states of consciousness and astral projection,” Mr. Noé said.

Wie bei *Blueberry und der Fluch der Dämonen* wurde dem Team, welches für die Spezialeffekte zuständig war, Bildmaterial und Videos gezeigt, an welchem sie sich orientieren konnten (siehe Abbildung 4.9) [54]:

Since few on the design team had ever taken a hallucinogen, it was necessary for Noé to collect and provide visual references in the forms of paintings, photographs, music videos, and excerpts from films. One reference used was the works of biologist Ernst Haeckel, whose drawings influenced the organic patterns seen during Oscar’s visions.

4.4 Animationsfilm

Während im Realfilm fast immer das Erlebnis einer konkreten Person visualisiert wird, kann der Animationsfilm nicht selten als die Visualisierung einer Vision an sich betrachtet werden. Die Animation lässt einen weiten Spielraum an Möglichkeiten offen, was Charaktere, Landschaften und Techniken angeht. Sie erlaubt es den BetrachterInnen in eine unbekannte Farben- und Formenwelt einzutauchen, was sie für den psychedelischen Film besonders spannend macht. Im folgenden Abschnitt soll auf verschiedene Filmbeispiele eingegangen werden. Dabei stehen die ästhetischen Aspekte im

Vordergrund, jedoch soll auch auf gesellschaftskritische Aussagen hingewiesen werden, die vielen Filmen inhärent sind. Natürlich ist auch hier – wie im Realfilm – eine Veränderung nach der Digitalisierung zu bemerken, die sich vor allem in der Produktion von Visuals und Musikvideos bemerkbar gemacht hat.

4.4.1 Spielfilm

Im Spielfilm wird entweder, so wie im Realfilm, der Rausch einer Person oder eines Charakters visualisiert, oder die psychedelische Ästhetik als Gesamtkonzept in den Film übernommen.

Dumbo

Als erstes Beispiel soll *Dumbo* (Walt Disney, USA 1941) [25] angeführt werden, der einen Alkoholrausch erlebt und in zuge dessen rosarote Elefanten sieht. Alkohol an sich ist keine psychedelische Droge, allerdings wurde der Bewusstseinszustand von Dumbo und seinem Freund Timothy Maus so visualisiert. Dumbo bläst einen rosaroten Elefanten aus seiner Nase, der sich anschließend vervielfältigt und danach mehrere Metamorphosen durchläuft. Die Parade der Elefanten verbindet surreale Elemente mit einer sehr speziellen Umsetzung von Lichtgebung und Raum. Der Text der während dieser Halluzination gesungen wird, verdeutlicht den „Trip“ auf dem sich die Protagonisten befinden und auf ein angsteinflößendes Erlebnis schließen lässt [25]:

Look out! Look out! Pink elephants on parade! What'll I do?
What'll I do? What an unusual view! I could stand the sight of
worms, and look at microscopic germs, but technicolor pachyderms,
is really too much for me! I am not the type to faint,
when things are odd or things are quaint, but seeing things you
know that ain't, can certainly give you an awful fright! What a
sight! Chase 'em away! Chase 'em away! I'm afraid I need your
aid! Pink elephants on parade!

Die Metamorphose wird oft verwendet um eine Halluzination zu veranschaulichen, beziehungsweise das Verflüssigen einer Form oder eines Charakters. Wie im Abschnitt 2.3.2 über psychedelische Erfahrungen beschrieben, ist das Verflüssigen als wesentlicher Punkt angegeben, sowie das Sehen von geometrischen Mustern. Auf der Abbildung 4.10 kann man bemerken, wie zwei Elefanten miteinander verschmelzen und die Muster ineinander laufen. Am Ende der Szene beginnt das Bild zu „flickern“ und eine rasante Bildfolge von verschiedenen Elefanten und Mischwesen beherrscht den Bildschirm. Der Zuschauer wird in das Szenario hineingezogen, welches mit dem Aus-



Abbildung 4.10: In *Dumbo* werden Metamorphosen, geometrische Muster und Mischwesen für die Visualisierung der Halluzinationen verwendet [25].

einanderfallen der Elefanten endet, die sich in Wolken verwandeln und den Morgen ankündigen.

Yellow Submarine

Yellow Submarine steht sicher als signifikantestes Beispiel für die Ästhetik der 1960er Jahre, der Versatzstücke von zeitgenössischer Illustration, Typografie, Poster, Werbung, Dekor, Collage und Comics aufgegriffen hat. George Dunning, ein damaliger bekannter Comicfilmer, verpflichtete den deutschen Graphiker Heinz Edelmann für die Animation, der sich zu dieser Zeit gerade mit psychedelischer Popart und entsprechenden Einflüssen auf die Design Studios einen Namen gemacht hatte [3, S. 78]. Die Art Nouveau wurde in diesem Film aufgegriffen, wenn zum Beispiel die Bewohner des „Pepperlands“ im nostalgischen Edwardian Style gekleidet sind. Auch auf die Pop-Art wird hingewiesen, wenn etwa Objekte vervielfacht werden oder Worte als Objekte Verwendung finden. Psychedelische Undergroundposter im Stil von Martin Sharp und Rick Griffin sind ebenso stilistische Vorlagen [3, S. 80–81]. Die Definition der psychedelischen Kunst beinhaltet all diese Merkmale, so kann man *Yellow Submarine* als Film im psychedelischen Stil bezeichnen.

Als ein Beispiel für die Ästhetik des Filmes ist die Szene passend, in der *Lucy in the Sky with Diamonds* gesungen wird, der Song, der an sich schon ein Verweis auf den Gebrauch von LSD ist [3, S. 84]:

„Lucy in the Sky with Diamonds“ steht für die Vision ekstatischer Freiheit, gemäß der Filmhandlung ironisiert durch den Verlust des Unterseebootes und die Verwirrung in einem Raum, dessen Grund aus Löchern besteht und der Orientierung damit den Boden unter den Füßen wegzieht. Dem Song mit seinen LSD-Visionen werden im Film zentral die Halluzinationen eines tanzenden Fred Astaire und einer kafkaesken Zirkusreiterin beigegeben.

Die bunten Gedanken und Visionen werden in dieser Szene durch die Öffnung der Köpfe visualisiert. Die Assoziation, dass sich alles nur im Kopf abspielt beziehungsweise, dass es halluzinierte Bilder unseres Verstandes sind, wird durch das Weglassen des Körpers erzeugt. Die durch die abwechselnden Primärfarben bewirkte Irritation, die durch den Stilmix und die verwendeten Techniken verstärkt wird, kann als Anknüpfung an den Experimentalfilm gesehen werden. Der Animator Bob Balsler, der an *Yellow Submarine* mitgearbeitet hat, beschreibt das Konzept folgendermaßen [76]:

The biggest thing was that we were using lots of the techniques that had been used in experimental films leading up to this. And so this was a chance to have complete freedom to use all those techniques and incorporate them into the film.

In einem Buch wird der verwendete Stil auch als ein Mittel der Gegenbewegung gesehen, ihre Andersartigkeit auszudrücken [3, S. 81]:

Der kontinuierliche Verweis dieser Kunst auf andere Kunstwerke, auf Gebrauchsstücke, Müll, Banales, Klischees und Bizarres, auf Reklame, Populäres, auf Massenmedien meint das Explosive, das Dynamische, den Knall, auch das Lustige und Verspielte im expliziten Gegensatz und Widerspruch zum Ernsthaften der klassischen Kunst, zur hermetischen Esoterik der großen Tradition, zu den etablierten Normen und Werten bürgerlicher Kultur. Die Erweiterung des Bewusstseins wird so auf die Trivialität der Alltagsrealität bezogen und als Irritation funktionalisiert. Die Bedeutung ist offensichtlich: die Kunst sollte nicht nur schocken, sondern ein neues Weltverständnis zum Ausdruck bringen – die Integration von Kunst und Leben.

Dieses Zitat beschreibt, wie *Yellow Submarine* die Weltsicht einer Generation wieder spiegelt. Gleichzeitig übt der Film Kritik an dem politischen Regime und der Staatsgewalt, indem er die Liebe und Friedfertigkeit der Gesellschaft beschwört.

La Planète sauvage

Viel weniger kommerziell erfolgreich und auch nicht so bekannt, ist der Animationsfilm *La Planète sauvage*. Er ist ebenfalls ein Beispiel für einen Film, der als Gesamtkonzept psychedelische, beziehungsweise surreale, zum Teil dadaistisch anmutende Ideen verarbeitet. Die auf dem Planeten „Ygam“ lebende „Draags“ meditieren um auf einer übersinnlichen Ebene miteinander zu kommunizieren. Hier wird die Meditation als Mittel verwendet, eine höhere spirituelle Ebene zu erreichen und Visionen zu erhalten, wie es in fernöstlichen Religionen der Fall ist. Auf der Abbildung 4.13 ist zu sehen,



Abbildung 4.11: *Yellow Submarine*, 1967. Links: Die Tänzerin wird vervielfältigt. Rechts: Die Gedanken der Köpfe leuchten in grellbunten Farben [49].

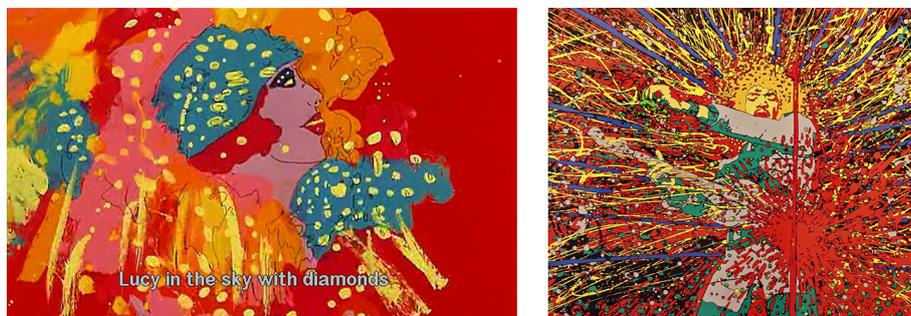


Abbildung 4.12: *Yellow Submarine*, 1967. Die Ästhetik des Films orientiert sich an der psychedelischen Kunst. Links: Ausschnitt aus dem Film [49]. Rechts: Poster von Martin Sharp 1971 [64].

wie die Körper der Außerirdischen sich transformieren, um dann verschiedene Stadien von Formen und Farben zu durchlaufen. Die Meditation nimmt eine übersinnliche Funktion ein, welche es den Bewohnern erlaubt aus ihren Körper zu treten, um sich auf ihrem Mond zu vereinigen. Die Menschen, genannt „Om’s“ wiederum, erreichen dieses Stadium nicht durch Meditation, sie konsumieren eine Pflanze, die sie zum Leuchten bringt beziehungsweise die sie „erleuchtet“. Bei ihnen wird diese in einem zeremoniellen Kontext gebraucht. Die gesamte Welt besteht wie bei *Yellow Submarine* aus Misch- und Fabelwesen, die halluzinatorische Merkmale aufweisen.

Die Geschichte von den „Om’s“ und den „Draags“ beinhaltet viele gesellschaftskritische Aspekte, welche auf die Unterdrückung bestimmter Ethnien hinweisen, wie es bei der Kolonisation der Fall war. Die Wilden „Om’s“ stehen dabei den gebildeten „Draags“ gegenüber, die sie als Haustiere halten. So kann man Parallelen ziehen zu den Völkern die von den Kolonialmächten erobert wurden. Gleichwohl wie die „Om’s“ auf dem Planeten „Ygam“ wurden sie als „wild“ oder „primitiv“ bezeichnet, was eine Unterdrückung und Ungleichbehandlung rechtfertigte.



Abbildung 4.13: Die Bewohner des Planeten „Ygam“ kommunizieren miteinander, in dem sich ihre Formen verflüssigen und ineinander schwimmen [32].

The Congress

Als neues Beispiel für einen Film im psychedelischen Stil ist *The Congress* (Ari Folman, Frankreich/Israel 2013) [39] erwähnenswert. Ein Teil des Filmes ist zwar Realfilm, allerdings gibt es eine klare Grenze zwischen den zwei Welten, der „halluzinierten“ und der „wirklichen“ Welt. In diesem Film werden keine Analogien für den Drogenkonsum verwendet, sondern hier geht es direkt um die bewusstseinsveränderte Weltsicht unter Einfluss einer psychedelischen Substanz. Der Film handelt von der Schauspielerin Robin, die ihren Körper digitalisieren lässt und ihr 3D-Modell an die Filmgesellschaft Miramont Studios verkauft. Nach 20 Jahren fährt die Schauspielerin auf einen Kongress, bei dem sich alle Anwesenden mit Hilfe einer Droge in die animierte Welt begeben, wo jeder sein kann, wer immer er will. Die Farben sind überzeichnet und grellbunt, die Charaktere comicartig. In dieser Welt ist fast alles möglich, was man sich vorstellen kann. Viel mehr als nur eine innere Halluzination, wird hier wie in *Yellow Submarine* und *La Planète sauvage* eine ganze Welt entworfen, bei der viele Szenen auf ein bewusstseinsverändertes Erlebnis hinweisen beziehungsweise die gesamte Welt in einem bewusstseinsverändertem Zustand erlebt wird. Das bei Halluzinationen oft erlebte Gefühl fliegen oder schweben zu können, wird hier in die animierte Welt von Robin übertragen und so kann sie tatsächlich fliegen, wenn sie das möchte. Auch das Verflüssigen von Gegenständen oder Personen wird aufgegriffen, wie in der Szene zu sehen ist, als Robin mit ihrem Beschützer Dylan über Realität und Traum spricht. Dylan wachsen dabei Blumen aus den Fingern, dem Hals und den Haaren. Die Gliedmaßen verhalten sich weich und tentakelartig. Während dieser Szene spielen Schaben auf seinem Schoß Poker, woraufhin Dylan bemerkt, dass dies nur Robin sieht, da es ihr Traum ist (siehe Abbildung 4.14).

Auch *The Congress* beinhaltet gesellschaftskritische Aussagen, welche die Zukunft als Welt vorhersagen, die durch chemische Substanzen bestimmt wird, an der aber nichts real ist. Die Kritik richtet sich hier gegen die Unter-



Abbildung 4.14: Links: Die Finger von Dylan verwandeln sich in Blumen. Rechts: Robin halluziniert Poker spielende Schaben [39].

haltungsindustrie, die den Menschen eine schöne, aber nicht wirkliche Welt vorgaukelt. Die Story beruht lose auf dem Buch *The Futurological Congress* [13], nur wird die Allegorie der kommunistischen Diktatur auf die Diktatur der Unterhaltungsindustrie umgelegt [73].

4.4.2 Kurzfilm/Experimentalfilm

In diesem Abschnitt sollen Kurz- und Experimentalfilme gleichsam behandelt werden und nur einige prägnante Beispiele Erwähnung finden, da eine konkretere Bearbeitung den Umfang dieser Masterarbeit sprengen würde. Auch das Musikvideo soll hier mit einbezogen werden, welches im psychedelischen Film eine wichtige Rolle spielt. Die folgenden Arbeiten von Harry Smith, James und John Whitney, bei denen die Filmemacher ein Oeuvre geschaffen haben, das als psychedelisch bezeichnet werden kann, können im Kontext der psychedelischen Revolution gesehen werden.

Harry Smith

Harry Smith ist einer der bekannten Avantgarde-Filmemacher, der psychedelische sowie dadaistische und surreale Motive in seine Animationen eingebracht hat. Er war ein wichtiger Teil der Beat-Generation und interessiert in Mystizismus, Esoterik, Spiritualität und bewusstseinsverändernden Substanzen. All diese Interessen brachte er auch in seine Animationsfilme ein, die oft collageartig zusammengesetzt waren oder bei denen er direkt auf dem Zelluloid gearbeitet hat [58]. Auf seiner Homepage wird beschrieben, dass seine Filme als Vorboten der 1960er Psychedelik betrachtet werden können [60]:

Smith's films have been interpreted as investigations of conscious and unconscious mental processes, while his fusion of color and sound are acknowledged as precursors of sixties psychedelia. At times, Smith spoke of his films in terms of synaesthesia, the search for correspondences between color and sound and sound and movement.

Für Harry Smith waren Drogenerfahrungen eine wichtige Quelle der Inspiration und so gibt er an, dass bestimmte Rauschmittel bei seinen Animationen relevant waren, wie in einem Artikel von Arte beschrieben wird [59]:

Als Smith zum ersten Mal mit dem Rauschkaktus Peyote und Meskalin experimentiert, öffnet sich für ihn, wie auch für andere bedeutende Künstler des 20. Jahrhunderts, die Tür zu einer neuen Welt. Einer von ihnen ist Aldous Huxley, der zur selben Zeit, als Smith seine *Early Abstractions* fertigstellt, seine Drogenerfahrungen in „Die Pforten der Wahrnehmung“ („*The Doors of Perception*“, 1954) zu Papier bringt; ein Werk, das zum Kultbuch der psychedelischen Bewegung wird. Das Schwelgen in überbordender schöpferischer Euphorie und das gleichzeitige Aufspielen der eigenen psychischen Unversehrtheit wird immer ein Charakteristikum des Smithschen Oeuvres bleiben.

Als Beispielfilm soll hier *No. 10: Mirror animations* (Harry Smith, USA 1956–1957) [36] genannt werden, eine Animation die in der Reihe von Filmen zwischen 1931–1981 entstanden ist und die insgesamt 20 Arbeiten umfasst. In *No. 10: Mirror animations* wird anscheinend der Buddhismus und die Kabbala in Collagetechnik interpretiert [59]. Okkulte Bilder tauchen dabei aber genauso auf, wie Alltagsgegenstände, die mit Legetrick animiert über den Bildschirm wandern. Immer wieder scheinen mandalaartige Gebilde auf, sowie abstrakte Formen und geometrische Muster. Der Film ist voller Symbole, die dem Betrachter einen weiten Assoziationsspielraum lassen. Die Verweise liegen klar auf der fernöstlichen Philosophie und Religion, jedoch sind diese durchwachsen mit verschiedenen anderen Sinnbildern. Der Fliegenpilz zum Beispiel ist eine halluzinogene Droge, die von verschiedenen SchamanInnen als Mittel zur Visionssuche verwendet wird. Dieser wächst gegen Ende aus dem Mond und spuckt die Tänzerin aus, die den Betrachter und die Betrachterin durch die Animation begleitet (siehe Abbildung 4.15). Die Adaption verschiedener Bilder und Symbole aus dem Hinduismus und Buddhismus ist in der Ästhetik der Hippiebewegung und somit auch in der psychedelischen Animation stark verankert.

James und John Whitney

Einige der technisch und künstlerisch sicher am aufwändigsten Arbeiten stellte der Experimentalfilmer James Whitney her, der vor allem für seine abstrakten, hypnotischen Muster bekannt geworden ist. Er war unter anderem an den „Vortex Concerts“ beteiligt, die als Vorläufer der Light Shows gelten und von 1957–1959 stattfanden [2, S. 1101]. Seine Animationen können als die Visualisierung von Vision gesehen werden, die durch Meditation oder durch die Einnahme bewusstseinsverändernder Substanzen auftreten

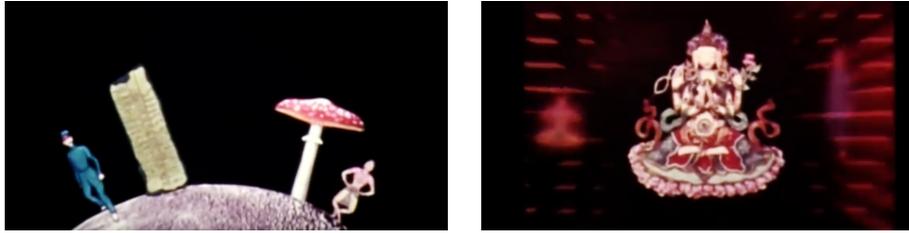


Abbildung 4.15: Harry Smith arbeitet verschiedene Symbole in die Animation ein so zum Beispiel den Fliegenpilz oder Götter aus dem Hinduismus [36].

können. *Yantra* (James Whitney, USA 1950-1957) [48] zum Beispiel evoziert mikro- und makrokosmische Vorgänge. Kleine Punkte, die sich zu Kreisen zusammensetzen, explodieren und bilden immer wieder neue Zentren. Auch Harry Smith verwendete strahlenförmig auseinander laufende Punkte und Spiralen, jedoch nie in einer solchen Perfektion. Bei längerem Betrachten des Filmes *Lapis* (James Whitney, USA 1966) [33] kann der Betrachter selbst in einen meditativen Zustand fallen (siehe Abbildung 4.16). Wieder spielt die fernöstliche Kultur eine Rolle, da ein indisches Stück zu hören ist, bei dem die Tabla und die Sita gespielt wird. Die punktförmig zusammengesetzten Kreisflächen wirken in ihrer Gesamtheit ruhig, sie verändern sich aber fortwährend, wie ein sich wandelndes, kosmisches Universum [2, S. 1102]. Auf der Seite eines Filmfestival wird *Lapis* auch folgendermaßen beschrieben [66]:

One of James Whitney's several cinematic masterworks, *Lapis* develops a series of impossibly dense mandala patterns in increasing intensity, set to a Ravi Shankar track. Whitney spent several years developing the imagery for the film, using his brother John's homemade and hand-me-down motion control camera rig to realize it. Although James never aligned his creative interests with contemporary psychedelia, his work nevertheless sought to create an audio-visual catalyst for a deep and spiritual contemplation that was not too far removed.

Auch sein Bruder John Whitney, der James teilweise bei der Verwirklichung seiner Projekte half, stellte Animationen im psychedelischen Stil her. Analoge Computertechnologie half den beiden ihre aufwendigen Arbeiten umzusetzen. Sie können als Vorreiter für die späteren computergenerierten Arbeiten gesehen werden, die heute zu tausenden im Internet zu finden sind [63]. Mit *Catalog* (John Whitney, USA 1961–1962) stellte John seinen ersten vollständig computergenerierten Film her, bei dem sich verschiedene Farbflächen überlagern, überschneiden und wie bei seinem Bruder Punktfelder geometrische Kreisornamente bilden [2, S. 1105].

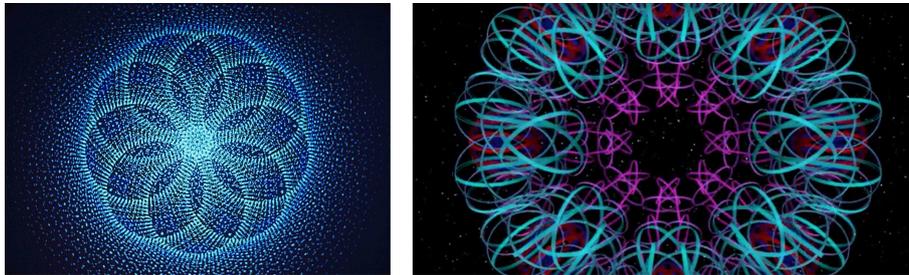


Abbildung 4.16: Links: *Laspis*, 1966 [33]. Rechts: Eine zeitgenössische psychedelische Computersimulation [71].

Diese Animationen sind schöne Beispiele für die Experimental- und Avantgardefilme zur Zeit der psychedelischen Revolution in den 1960er Jahren und davor.

Natürlich kann man noch unzählige weitere Filmemacher anführen, allerdings ist es schwierig, dies in einem repräsentativen Umfang zu tun.

Die psychedelische Animation war immer schon stark mit der Musikindustrie verbunden, so ist es nicht weiter verwunderlich, dass heutzutage viel im psychedelischen Stil entstandene Arbeiten gleichzeitig Musikvideos sind. Die Produktion von Fraktalen, Spiegelungen und kalaidoskopartigen Effekten mit Hilfe neuer Programme ermöglicht es eine Ästhetik zu erzeugen, welche die Musik in einer positiven Weise unterstützt. Die Zahl der entstehenden Videos hat sich in den letzten Jahrzehnten auf ein Vielfaches gesteigert, darum ist es schwierig eine Auswahl zu treffen, die stellvertretend für dieses Genre betrachtet werden kann.

Zwei zeitgenössische Filmemacher sollen hier Erwähnung finden, deren Werke dem psychedelischen Film zugeordnet werden können.

Anthony Francisco Schepperd

Anthony Francisco Schepperd ist ein freischaffender Künstler, der in Philadelphia lebt und hauptsächlich narrative 2D-Animationen herstellt. Das prägnanteste psychedelische Element in seinen Videos ist die Transformation. *The Music Scene* (Anthony Francisco Schepperd, USA 2010) [41], ein gesellschaftskritisches Musikvideo, bei dem auch die Farbgebung extrem wichtig ist, spielt in einer Welt in der die Tiere und die Technologie die Herrschaft übernommen haben.

Für Anthony gibt es augenscheinlich keinen Stillstand, denn alles ist in einer ständigen Bewegung und im Auseinanderfließen begriffen. Die Farben sind auf der einen Seite sehr kräftig, wenn die „Visionen“ beginnen und die Tiere sich auflösen, auf der anderen Seite eher dunkel und kalt. Die Charaktere verschwimmen zu einem Strom aus mäandernden Farben und Formen, die einen hypnotischen Sog erzeugen. Der gesellschaftskritische Aspekt in



Abbildung 4.17: *The Music Scene*, 2010. Die Figuren lösen sich auf und fließen auseinander [41].



Abbildung 4.18: *The sea and the girl*, 2014. Masanobu erzeugt fluide wirkende Animationen [42].

The Musik Scene nimmt dem Musikvideo die Oberflächlichkeit einer kommerziellen Studioproduktion und lässt die Animation in der Tradition psychedelischer Filme erscheinen, die eine Veränderung proklamieren (siehe Abbildung 4.17).

Masanobu Hiraoka

Masanobu Hiraoka, ein japanischer Animator und Illustrator hat die Ästhetik des Verflüssigen von Gegenständen und Charakteren perfektioniert. Seine surrealen Bildwelten sind in einem ständigen Werden und Vergehen, sich Ausdehnen und Zusammenziehen. Geometrische Figuren stehen dabei in einem starken Kontrast mit seinen organischen Formen, die in einem unentwegten Fluss dahintreiben. Masanobu arbeitet aber auch viel mit Spiegelungen, wie sie gerne im psychedelischen Film verwendet werden. Obwohl die Kurzfilme meist keinen konkreten narrativen Inhalt haben, erzählen sie trotzdem Geschichten, die wie Träume schwer zu fassen und zu begreifen sind. Die Fluidität der organischen Formen verleiht ihnen eine sinnliche Ebene, die durch das ineinander Eindringen und Verschmelzen verstärkt wird (siehe Abbildung 4.18).

Neben diesen Animatoren, deren Schaffen in einem eigenständigen Stil gesehen werden kann, gibt es noch viele weitere kommerzieller orientierte Videos, welche die psychedelische Ästhetik zum Teil nur adaptiert haben,

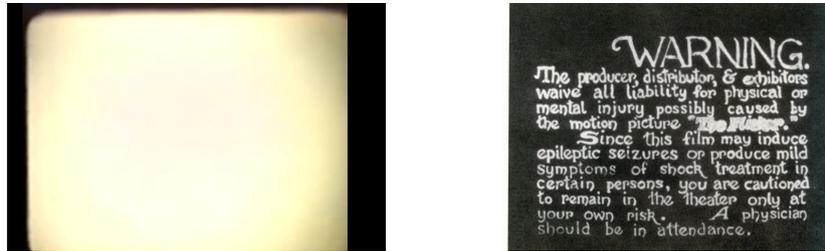


Abbildung 4.19: Screenshots aus dem Film *The Flicker* von Tony Conrad, 1965. Links: Filmstill. Rechts: Auf einer Hinweistafel am Anfang des Films wird auf die gesundheitlichen Risiken beim Betrachten des Flimmereffektes hingewiesen [40].

und die im Abschnitt 4.1 bereits genannt wurden.

Flickerfilme

Erwähnenswert in Bezug zur psychedelischen Animation sind noch die Flickerfilme, die mit ihrer Ästhetik keinen Rauschzustand nachahmen, sondern vielmehr eine Bewusstseinsveränderung auslösen wollen. So ist es durchaus möglich, bei Filmen wie *Lapis* in einen meditativen Zustand zu gelangen, jedoch stehen die langsamen Verschiebungen und Bewegungen konträr zu den schnellen Schnittfolgen der Flickerfilme. Wie das Stroboskoplicht, welches schon bei den Lightshows (Abschnitt 4.2) und später bei den Technoparties eingesetzt wurde, geht es bei den Flickerfilmen um die physiologische Stimulation und das Auslösen einer Wahrnehmungsveränderung. Die Effekte die beim Flickerfilm eingesetzt wurden, können zum Teil auch bei psychedelischen Filmen beobachtet werden. Ein wichtiger Vertreter des Flickerfilms ist Tony Conrad. Er hat mit *The Flicker* (Tony Conrad, USA 1965) [40] einen Film geschaffen, der nur aus schwarzen und weißen Filmbildern besteht und die in einer schnellen Bildfolge nacheinander geschaltet werden (siehe Abbildung 4.19). Die Hell- und Dunkelsequenzen erzeugen stroboskopische, flimmernde Effekte und können beim Betrachter Farb- oder Formensehen hervorrufen. Das Gehirn erzeugt dabei die Bilder ganz von selbst, das heißt der Film löst direkte neurale Reaktionen aus [62].

4.4.3 Programmierte Animation

Neben den manuell Hergestellten Animationen, vertreten die programmierten Filme und Visuals ein weites Spektrum der psychedelischen Ästhetik.

Fraktale

Allen voran sind die auf mathematischen Formeln beruhenden Fraktale, die in den letzten Jahren mehr und mehr an Popularität gewonnen haben. Mit ihrer Selbstähnlichkeit, den Wiederholungen und den spiralenförmigen Mustern, sind sie ein perfektes Medium zur Visualisierung von psychedelischen Erlebnissen. In Abschnitt 2.3.2 wurde schon beschrieben, dass man unter Drogeneinfluss verschiedene Wahrnehmungsstörungen haben kann, wie zum Beispiel das Sehen von filigranen Mustern und Spiralen. Das berühmteste Fraktal, die Mandelbrot-Menge oder das sogenannte „Apfelmännchen“ kommt bei den Verbildlichungen besonders oft vor.

2009 entwickelten Daniel White und Paul Nylander das dreidimensionale Fraktal, den „Mandelbulb“. Der „Mandelbulb“ und die „Mandelbox“ haben scheinbar unendlich selbstähnliche detaillierte Formen. Neben diesen zwei Ausprägungen gibt es aber noch eine große Menge an verschiedenen 3D-Fraktalen [50]:

Beyond these two shapes exist a wild variety of endlessly detailed 3D fractals. They are formed using different projections of the Mandelbrot set, projections of other equations, folding and symmetry-making transformations, and hybridizations that mix the Mandelbrot set with other equations.

Mit dem Programm „Mandelbulber“ von Krzysztof Marczak tauchen immer wieder neue Videos auf, die tief in die fraktale Welt vordringen, die sich unendlich auszudehnen scheint. Viele BetrachterInnen schätzen an den Filmen die psychedelische Ästhetik, die diesen Formen scheinbar inhärent ist. Auf der Mandelbulb Homepage wird das Programm beschrieben [50]:

Marczak's program offers not only intellectual pursuit, but also a chance for artists to create work of mind-bending intensity, rendering the real fantastic through numerous creative variables. Where art and math coexist, dwells the Mandelbulb.

Neben diesen Animationen gibt es noch weitere programmierte Videos, die oft zur Visualisierung von Musik verwendet werden und die auf der fraktalen Formel beruhen. Bei *The Splendor of Color: A Kaleidoscope Video* (Ken Meyering, USA 2014) [43] wird ein sich ständig veränderndes kalaidoskopartiges Muster generiert, welches auf dem „Flame-Algorithmus“ basiert, der 1992 geschrieben wurde [74]. Die Animationen die mit Hilfe dieses Codes erzeugt werden, können oft im Kontext der zeitgenössischen psychedelischen Bewegung gesehen werden (siehe Abbildung 4.21).

Google Deep Dream Generator

Im Zuge zur Erforschung von künstlicher Intelligenz hat Google ein neuronales Netzwerk entwickelt, welches in der Lage ist mit Hilfe einer Daten-

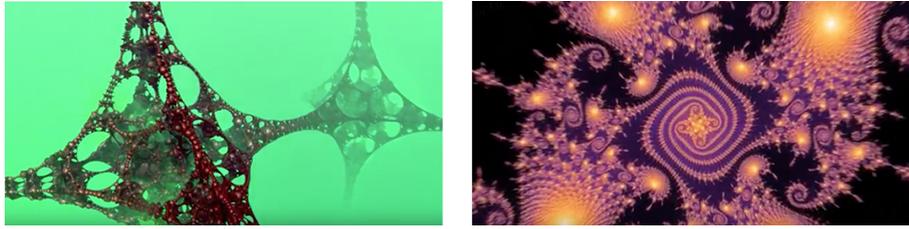


Abbildung 4.20: Links: Animation erstellt mit dem „Mandelbulber“ [69]. Rechts: Zoom in ein zweidimensionales Fraktal [68].

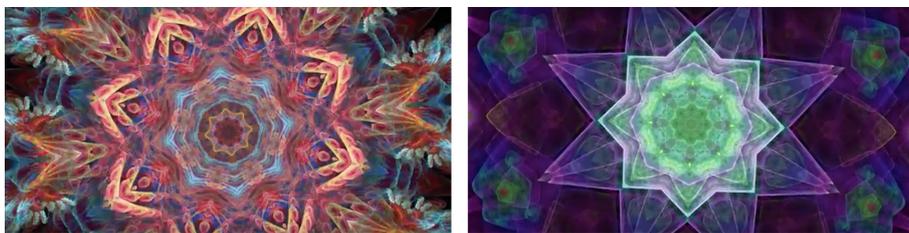


Abbildung 4.21: *The Splendor of Color: A Kaleidoscope Video*, 2014: Visualisierungen die auf dem „Flame-Algorithmus“ beruhen [43].

bank von Informationen Bilder zu interpretieren und Objekte zu identifizieren. Wenn das Netzwerk übersteuert wird, werden bestimmte Merkmale von Bildern überinterpretiert und es werden Formen und Bilder erkannt, wo eigentlich gar keine sind. So ähnlich wie diese künstliche Intelligenz funktioniert auch unser Gehirn, wenn es unter dem Einfluss von Drogen steht oder wenn wir träumen [53]:

Der Computer interpretiert Bilder auf der Basis von Information, die er schon hat; er projiziert also Information, die er schon hat, auf neue Bilder. Bei der Überinterpretation sieht er dann lauter Hunde und Fische, da er vorher mit einer Bilderdatenbank gefüttert wurde, die vor allem Hund- und Fisch-Bilder enthält. Das ist genau, was in unserer Wahrnehmung passiert: wir projizieren Information, die wir schon haben, auf die Realität, um sie zu verstehen. Im Traum oder im Rausch ist dieser Prozess nur übersteuert, wird überinterpretieren wie der Computer, und halluzinieren. Das führt zu den psychedelischen Visionen, die Künstler seit den Surrealisten versuchen, aufs Papier zu bringen.

Auf der Homepage des Entwicklers kann man Bilder hochladen, die dann in verrückte, zum Teil faszinierend schöne Bilder umgewandelt werden. Erste Animationen die mit Hilfe des „Deep Dream Generator“ erstellt wurden sind bereits im Netz und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie sich weiter



Abbildung 4.22: Der Deep Dream Generator erzeugt Bilder im psychedelischen Stil, indem er sie überinterpretiert [52].

verbreiten (siehe Abbildung 4.22).

Kapitel 5

Projekt: Yachay

Yachay (Anne Zwiener, Österreich 2015) [47] ist ein animierter Kurzfilm und parallel zu dieser Thesis entstanden. Er ist gleichzeitig das Masterprojekt der Autorin. In der Animation geht es um die Gier, aber auch um die Naivität des Menschen, der sich einfach nimmt was er will, anstatt zu überlegen. Der Protagonist begegnet den Geistwesen des Waldes, welche die Form von Tieren angenommen haben. Sie besitzen einen transluzenten Körper, der ihre Venen und ihr leuchtendes Herz sichtbar macht. Der Mensch, der nur aus einer Linie besteht, wünscht sich die selbe Vollkommenheit wie diese Geschöpfe. Ohne zu überlegen, stiehlt er ihnen das Herz und hofft darauf, dass er dadurch ihre wundersame Gestalt annimmt. Jedoch erreicht er mit diesem Verhalten sein Ziel nicht, denn die Herzen bleiben isolierte Objekte in seinem Körper. Nachdem er auf die zerstörten Wesen blickt, erkennt er, welchen Schaden er damit angerichtet hat und setzt sich resigniert neben einen Baum. Nach kurzem Überlegen beschließt er, dem Wald beziehungsweise der Natur die Herzen zurückzugeben und vergräbt sie im Boden. Die Rückgabe bewirkt eine Transformation des Dschungels und schenkt ihm gleichzeitig eine Vision, die ihn erkennen lässt, wie der Mensch mit dem Wald, der Natur und dem Universum verbunden ist. Durch diese Einsicht erhält der Protagonist schlussendlich sein ersehntes Herz und seine Vollkommenheit. Man kann behaupten, dass der Film *Yachay* typische Merkmale des psychedelischen Films beinhaltet. Dazu gehört genauso der spirituelle Hintergrund der Story, wie die Visualisierung der Vision am Schluss der Animation. Der Name „Yachay“ bezieht sich auf das Quechua Wort für „Wissen des Waldes und der Natur“. Der Mensch erhält das Wissen in Form von dieser Vision. Der Gesang der zu hören ist, stammt von einem Naturheiler, der dem Protagonisten dabei hilft, sein spirituelles Selbst zu finden. Die Vision wird eingeleitet mit einer Verflüssigungssequenz, die wie eine Spiegelung im Wasser den Mond am Firmament verschwimmen lässt. Tropfen breiten sich am Himmel aus, die eine Silhouette erkennbar machen, die den Menschen darstellt. Als bald erscheinen geometrische Muster, auf denen das menschl-

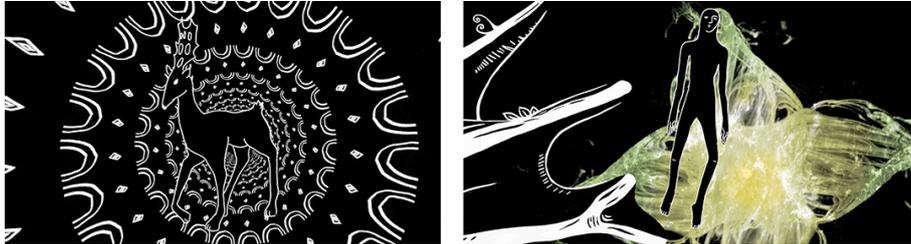


Abbildung 5.1: Die Vision im Film *Yachay* beinhaltet typische Merkmale des psychedelischen Films [47].

che Wesen verschiedene Metamorphosen durchläuft. Diese Vision beinhaltet mehrere Merkmale der psychedelischen Ästhetik. Dazu gehört das Verflüssigen, die Transformation und das Einbeziehen von geometrischen Mustern, beziehungsweise von Ornamenten. Auch die transluzenten Körper spiegeln eine spirituelle Idee wieder, so soll es manchen Heilern möglich sein in das Innere einer Person zu blicken, um seine Krankheiten zu erkennen.

Kapitel 6

Zusammenfassung und Konklusion

In dieser Masterarbeit sollte das Phänomen der psychedelischen Ästhetik im Film und in der Animation analysiert werden. Ausgehend von naturwissenschaftlicher Literatur über Halluzinationen und die Wirkungsweise von psychedelischen Drogen, sollte ein Zusammenhang mit psychedelischer Kunst und Film hergestellt werden. Die zentralen Fragestellungen, wie Halluzinationen und bewusstseinsveränderte Zustände im Film dargestellt werden, sollte mit Hilfe von Literatur zu psychedelischen Kunst und Filmbeispielen geklärt werden. Im ersten Kapitel wurde ersichtlich, welche Auswirkungen Halluzinationen auf unsere Wahrnehmung und unsere Weltsicht haben. Diese Analyse diente für die spätere Auswertung von psychedelischen Filmen, sowie zur Verifizierung von Beispielen.

Das Kapitel über den psychedelischen Stil und die psychedelische Kunst sollte eine Genrezuordnung ermöglichen und den psychedelischen Film in einen kulturhistorischen Kontext bringen. Es konnte dabei festgestellt werden, dass die Blütezeit der psychedelischen Kunst in den 1960er Jahren einen maßgeblichen Einfluss auf die Ästhetik von Filmproduktionen hat, die sich mit bewusstseinsveränderten Zuständen auseinander setzen.

Der empirische Teil, der den Kern dieser Masterarbeit bildet, beschäftigte sich mit dem psychedelischen Film, dessen Ästhetik und kulturhistorischer Verortung. Diese sollte mittels Filmbeispielen, Literatur zu Film und psychedelischer Kunst erarbeitet werden.

Im ersten Teil, der den geschichtlichen Kontext beschreibt, konnten ersichtlich werden, dass es schon lange vor der psychedelischen Revolution in den 1960er Jahre Filme gab, die das Thema der Bewusstseinsveränderung aufgriffen. Weiters konnte beobachtet werden, dass in den 1960er Jahren ungleich mehr mit dem Thema der Bewusstseinsveränderung experimentiert wurde und so eine Unzahl an Filmen entstand, die sich damit auseinandersetzten. In dieser Zeit wurden auch die psychedelischen Environments

erschaffen, die einen maßgeblichen Einfluss auf die Bildsprache und das Verständnis von Psychedelik im Film hatten und im darauffolgenden Abschnitt behandelt wurden. Des Weiteren konnte durch eine tiefere Auseinandersetzung mit den Environments ein Zusammenhang mit zeitgenössischen Videoprojektionen und Videomapping hergestellt werden. Es konnte bemerkt werden, dass schon während der psychedelischen Revolution die psychedelische Ästhetik in die Populärkultur integriert, sowie teilweise kommerzialisiert wurde. Die Entwicklung des psychedelischen Films veränderte sich mit der Einführung neuer Computerprogramme, die in den 1980er und 1990er Jahren starke Verbreitung fanden und die zeitgenössische Filmproduktion nachhaltig veränderten. Es konnte festgestellt werden, dass die Zukunft der psychedelischen Ästhetik wahrscheinlich eng mit dem Fortschritt der Computertechnologie verbunden ist, da sich dadurch immer neuere und bessere Möglichkeiten zur Bewusstseinsveränderung ergeben.

Die Analyse über die psychedelische Ästhetik im Film wurde in Realfilm und Animationsfilm aufgeteilt um einen besseren Überblick zu bekommen.

Der Abschnitt über den Realfilm wurde wiederum in zwei Teile gegliedert, in das analoge und das digitale Zeitalter. Der Animationsfilm erfuhr eine andere Aufteilung, um die Analyse an die Merkmale des animierten Filmes anzupassen.

An den Beispielen die im Abschnitt über den Realfilm gebracht wurden, konnte beobachtet werden, dass die subjektive Sichtweise ein wesentlicher Bestandteil für die Veranschaulichung der Visionen ist, da das Rauscherlebnis immer Innerlich stattfindet, sozusagen eine Reise in das menschliche Bewusstsein darstellt. Sie wird durch die Kameraführung oder durch Schwarzblenden verdeutlicht, sowie durch den Schnitt. Ebenfalls spielt der Ton eine wichtige Rolle, so sind einerseits häufig die Gedanken der Protagonisten vor oder während der Halluzination zu hören und andererseits wird das Sounddesign manchmal verhallt oder verzerrt. Weiters ist die Metalepse ein wesentlicher Bestandteil verschiedener Visualisierungen, da ein inneres Erlebnis nach Außen projiziert wird, beziehungsweise veranschaulicht werden soll und somit oft die reale und die halluzinierte Welt ineinander greift. Analoge Techniken wie Doppel- und Mehrfachbelichtungen werden in Kombination mit 3D-Effekten angewandt, um die Visionen zu verbildlichen. Analoge Techniken wie das Arbeiten mit Dias und Lichtprojektionen wurde weitgehend durch Computertechnologie ersetzt. Ästhetisch wird viel mit Verdoppelungen und Staffelungen, dem Verflüssigen von Gegenständen oder Personen, sowie mit organischen Formen gearbeitet. Auch der Technik der Spiegelungen und Mehrfachspiegelungen wird sich gerne bedient, die oft kalaidoskopartige Muster bilden.

Der Abschnitt über den Animationsfilm wurde in Spielfilm, Experimental- und Kurzfilm, sowie in programmierte Animation aufgeteilt. Durch die Filmbeispiele konnte gesehen werden, dass die psychedelische Animation mehrere Möglichkeiten der Visualisierung aufweist. Im Animationsspielfilm wird die

psychedelische Ästhetik in manchen Fällen als Gesamtkonzept übernommen, so zum Beispiel bei *Yellow Submarine*, der sich an der psychedelischen Kunst der 1960er Jahre orientiert. Darin eingeschlossen ist sowohl der Zeichenstil der Animationen, sowie die Entwicklung von surrealen Charakteren und Landschaften. Die Filme beinhalten oft eine Gesellschaftskritik, die nicht selten zum Thema gemacht wird, sowie eine gewisse Symbolsprache. Dazu gehören vor allem spirituelle Zeichen, fernöstliche und esoterische Ideen, die auch Inhaltlich eingebracht werden. Des Weiteren konnte beobachtet werden, dass der Animationsfilm in manchen Fällen als die Visualisierung einer Halluzination an sich gesehen werden kann, oder versucht eine Bewusstseinsveränderung beim Betrachter auszulösen. Ästhetisch wird häufig mit grellbunten Farben, geometrischen Mustern und Verflüssigungen gearbeitet. Zudem beinhalten die Animationen oft einen ungewöhnlichen Umgang mit Raum und Zeit, die zum Teil unmögliche Raumsituationen oder Zeitsprünge mit einschließen. So wie beim Realfilm kommen auch Spiegelungen und Mehrfachspiegelungen vor. Der letzte Teil im Abschnitt zum Animationsfilm beschäftigte sich mit der programmierten Animation, die viel zur zeitgenössischen psychedelischen Ästhetik beigetragen hat. Es konnte festgestellt werden, dass die computergenerierten Muster eine Ähnlichkeit zu psychedelischen Erfahrungen aufweisen können und deshalb in der zeitgenössischen psychedelischen Kultur einen wichtigen Platz einnehmen. Die künstliche Intelligenz hat es mittlerweile soweit gebracht, dass Halluzinationen vom Computer nachgeahmt werden können. Man kann dies natürlich als Fortschritt für das Verständnis von Halluzinationen und psychedelischen Erfahrungen erkennen, gleichwohl wird sich damit auch eine Veränderung in der Ästhetik des psychedelischen Filmes ergeben.

Fazit

Die Ziele dieser Masterarbeit, eine Taxonomie der Ästhetik des psychedelischen Filmes aufzustellen und eine Verortung dieser im kulturhistorischen Kontext zu finden, kann man als gelungen betrachten. Es konnten verschiedene Merkmale des psychedelischen Filmes aufgezeigt werden, die im Realfilm und im Animationsfilm zum Teil unterschiedlich, zum Teil ähnlich oder gleich gelöst wurden. Die ästhetischen Prinzipien orientieren sich fast immer an Halluzinationen, oder können als Annäherungen an diese gesehen werden. Allerdings gibt es auch verschiedene Stile und Symbole, die in der Zeichen- und Bildsprache der psychedelischen Ästhetik verankert sind und deshalb vermehrt Verwendung finden. Die Gesellschaftskritik, die in vielen Animations- sowie Realfilmen inhärent ist, könnte im Zusammenhang mit einer Gegen- und Jugendbewegung gesehen werden. Sie gebrauchen psychedelische Drogen zur Erweiterung des Bewusstseins, benutzen sie aber gleichzeitig als ein Symbol der Nonkonformität, das sich gegen das vorherrschende System richtet.

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Lars Dammann. *Kino im Aufbruch new Hollywood 1967 – 1976*. Marburg: Schüren-Verlag, 2007 (siehe S. 20).
- [2] Hans Scheugl und Ernst Schmidt jr. *Eine Subgeschichte des Films, Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*. Bd. 2. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1974 (siehe S. 13, 31, 32).
- [3] Werner Faulstich. „Yellow Submarine“. In: *Die Erotik des Blicks – Studien zur Filmästhetik und Unterhaltungskultur*. München: Wilhelm Fink, 2008, S. 79–91 (siehe S. 26, 27).
- [4] Christoph Grunenberg. „A Grain of Sand“. In: *Summer of Love-Psychedelische Kunst der 60er Jahre*. Hrsg. von Christoph Grunenberg. Ostfildern-Ruit: Hatje Kantz Verlag, 2005, S. 11–61 (siehe S. 10).
- [5] Christoph Grunenberg. „All things are one Thing“. In: *Summer of Love-Psychedelische Kunst der 60er Jahre*. Hrsg. von Christoph Grunenberg. Ostfildern-Ruit: Hatje Kantz Verlag, 2005, S. 11–61 (siehe S. 10).
- [6] Christoph Grunenberg. „Cosmic Orchid“. In: *Summer of Love-Psychedelische Kunst der 60er Jahre*. Hrsg. von Christoph Grunenberg. Ostfildern-Ruit: Hatje Kantz Verlag, 2005, S. 11–61 (siehe S. 10).
- [7] Christoph Grunenberg. „Politik der Ekstase: Kunst für Geist und Körper“. In: *Summer of Love-Psychedelische Kunst der 60er Jahre*. Hrsg. von Christoph Grunenberg. Ostfildern-Ruit: Hatje Kantz Verlag, 2005, S. 11–61 (siehe S. 3, 6, 8–11, 17).
- [8] Ernst Haeckel. *Ernst Haeckel: Kunstformen der Natur*. 4. Aufl. Wiesbaden: Marix Verlag, 2009 (siehe S. 24).
- [9] Aldous Huxley. „Himmel und Hölle“. In: *Die Pforten der Wahrnehmung Himmel und Hölle*. Hrsg. von Aldous Huxley. 30. Aufl. Piper Verlag GmbH, Mai 1956, S. 65–134 (siehe S. 4).
- [10] Robert E. L. Masters und Jean Houston. *Psychedelische Kunst*. München/Zürich: Droemersch Verlag, 1969 (siehe S. 15).

- [11] Erich Kasten. *Die irrealen Welt in unserem Kopf: Halluzinationen, Visionen, Träume*. München: Ernst Reinhardt Verlag, 2008 (siehe S. 4–6).
- [12] Markus Kuhn. „Digitales Erzählen?“ In: *Film im Zeitalter Neuer Medien II - Digitalität und Kino*. Hrsg. von Harro Segenberg. Bd. Mediengeschichte des Films Band 8. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, München, 2012, S. 210–221 (siehe S. 18, 19).
- [13] Stanisław Lem. *Der futurologische Kongreß*. Frankfurt am Main: Insel, 1974 (siehe S. 30).
- [14] Alexandra Rosenbohm. *Schamanen zwischen Mythos und Moderne*. Frankfurt: Militzke, 1999 (siehe S. 7).
- [15] Amalie R. Rothschild. „Bilder aus der Joshua Light Show und aus Joe’s Lights 1969–71“. In: *Summer of Love-Psychedelische Kunst der 60er Jahre*. Hrsg. von Christoph Grunenberg. Ostfildern-Ruit: Hatje Kantz Verlag, 2005 (siehe S. 17).
- [16] Wolfgang Sterneck. *Psychedelika - Kultur, Vision, Kritik*. Solothurn/Hanau: Nachtschatten Verlag, 2003 (siehe S. 4, 6, 7, 9, 10, 17, 18).
- [17] Holly Willis. „Mixmasters: VJs mix it live - Über neue Spielarten visueller Musik“. In: *Techno-Visionen, Neue Sounds, neue Bildräume*. Hrsg. von Höller Christian Wiltsche Harald Droschl Sandro. Wien: FOLIO Verlag, 2005 (siehe S. 17).

Filme und audiovisuelle Medien

- [18] *Apocalypse Now*. Film. Regie: Francis Ford Coppola. 1979 (siehe S. 21).
- [19] *Asparagus*. Kurzfilm. Regie: Suzan Pitt. 1978 (siehe S. 14).
- [20] *Betty Boop: HA! HA! HA!* Serie. Regie: Max Fleischer. 1934 (siehe S. 12).
- [21] *Blow Up: Drogen im Film*. Dokumentation. Regie: Luc Lagier. 2015 (siehe S. 21).
- [22] *Blueberry und der Fluch der Dämonen*. Film. Regie: Jan Kouunen. 2004 (siehe S. 22, 23).
- [23] *Das Kabinett des Dr. Caligari*. Film. Regie: Robert Wiene. 1920 (siehe S. 12).
- [24] *Destino*. Kurzfilm. Regie: Dominique Monféry. 1945 und 2003 (siehe S. 13).
- [25] *Dumbo*. Film. Regie: Ben Sharpsteen. 1941 (siehe S. 25, 26).
- [26] *Enter the void*. Film. Regie: Gaspar Noé. 2009 (siehe S. 23, 24).

- [27] *Euphoria*. Kurzfilm. Regie: Vince Collins. 1974 (siehe S. 14).
- [28] *Fear and Loathing in Las Vegas*. Film. Regie: Terry Gilliam. 1998 (siehe S. 22).
- [29] *Felix the cat: Woos Whoopee*. Serie. Regie: Pat Sullivan. 1928 (siehe S. 12).
- [30] *Im Rausch – Eine etwas andere Kulturgeschichte*. Dokumentation. Regie: Jérôme de Missolz. 2014 (siehe S. 23).
- [31] *La Folie du Docteur Tube*. Kurzfilm. Regie: Abel Gance. 1915 (siehe S. 12).
- [32] *La Planète sauvage*. Film. Regie: René Laloux. 1973 (siehe S. 14, 29).
- [33] *Lapis*. Experimentalfilm. Regie: James Whitney. 1966 (siehe S. 32, 33).
- [34] *Let Forever Be*. Musikvideo. Regie: Michel Gondry. 2003 (siehe S. 15).
- [35] *Murder, My Sweet*. Film. Regie: Edward Dmytryk. 1944 (siehe S. 19, 20).
- [36] *No. 10: Mirror Animations*. Experimentalfilm. Regie: Harry Smith. 1957 (siehe S. 31, 32).
- [37] *Sing Sang Sung*. Musikvideo. Regie: Petra Mrkyz und François Moriceau. 2009 (siehe S. 15).
- [38] *Subita Mundi*. Visualisierung. Regie: Julius Horsthuis. 2010 (siehe S. 15).
- [39] *The Congress*. Film. Regie: Ari Folman. 2013 (siehe S. 29, 30).
- [40] *The Flicker*. Experimentalfilm. Regie: Tony Conrad. 1965 (siehe S. 35).
- [41] *The Music Scene*. Musikvideo. Regie: Anthony Francisco Schepperd. 2010 (siehe S. 33, 34).
- [42] *The sea and the girl*. Kurzfilm. Regie: Masanobu Hiraoka. 2014 (siehe S. 34).
- [43] *The Splendor of Color: A Kaleidoscope Video*. Visualisierung. Regie: Ken Meyering. 2014 (siehe S. 36, 37).
- [44] *The Trip*. Film. Regie: Roger Corman. 1967 (siehe S. 20, 21).
- [45] *Un chien andalou*. Experimentalfilm. Regie: Luis Buñuel und Salvador Dalí. 1929 (siehe S. 13).
- [46] *Viusic Piece 06 - Architecture*. Visualisierung. Regie: Ian Clemmer. 2010 (siehe S. 15).
- [47] *Yachay*. Kurzfilm. Regie: Anne Zwiener. 2015 (siehe S. 39, 40).
- [48] *Yantra*. Experimentalfilm. Regie: James Whitney. 1957 (siehe S. 32).
- [49] *Yellow Submarine*. Film. Regie: George Dunning. 1968 (siehe S. 13, 28).

Online-Quellen

- [50] *3D Fractals*. URL: <http://mandelbulb.com/3d-fractal-art-mandelmorphs/> (siehe S. 36).
- [51] *7up*. 1975. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0Gwt5tA2-X0> (siehe S. 14).
- [52] *Deep Dream Generator*. URL: <http://deepdreamgenerator.com/> (siehe S. 16, 38).
- [53] Laura Dubois. *Google auf LSD – Psychedelische Kunst im Zeitalter der künstlichen Intelligenz*. URL: <http://creative.arte.tv/de/users/arte-creative> (siehe S. 37).
- [54] *Enter the Void*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Enter_the_Void#cite_note-14 (siehe S. 24).
- [55] *Entheogen*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Entheogen> (siehe S. 6).
- [56] *Gärkrug, Shipibo-Conibo, Peru, 20. Jh.* URL: <http://www.einzigartigemuseen.de/2012/05/linden-museum-stuttgart/7-garkrug-shipibo-conibo/> (siehe S. 8).
- [57] *Gonzo-Journalismus*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gonzo-Journalismus> (siehe S. 22).
- [58] *Harry Everett Smith*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Everett_Smith (siehe S. 30).
- [59] *Harry Smith*. URL: <http://www.arte.tv/de/harry-smith/343314,CmC=343320.html> (siehe S. 31).
- [60] *HARRY SMITH (1923-1991)*. URL: <http://www.harrysmitharchives.com/> (siehe S. 30).
- [61] Ido Hartogsohn. *On psychedelic aesthetics*. URL: <http://dailypsychedelicvideo.com/on-psychedelic-aesthetics/> (siehe S. 14, 16).
- [62] Heike Helfert. *Tony Conrad Tony Conrad "The Flicker"*. URL: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/the-flicker/> (siehe S. 35).
- [63] *James Whitney (filmmaker)*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/James_Whitney_\(filmmaker\)](https://en.wikipedia.org/wiki/James_Whitney_(filmmaker)) (siehe S. 32).
- [64] *Jefferson Airplane*. URL: <http://psychedelic-sixties.tumblr.com/post/34246868776/electripipedream-jefferson-airplane-thirty> (siehe S. 17, 28).
- [65] *Karlskirche Vienna*. URL: <http://visualdrugstore.com/portfolio/karlskirche-vienna/> (siehe S. 18).
- [66] *LAPIS*. URL: <http://aafilmfest.org/51/films/lapis/> (siehe S. 32).
- [67] Dennis Lim. *Turn on, Tune in to a Trippy Afterlife*. URL: http://www.nytimes.com/2010/09/19/movies/19void.html?_r=0 (siehe S. 24).

- [68] *Mandelbrot Zoom 10^{227} [1080x1920]*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PD2XgQOyCCk> (siehe S. 37).
- [69] *Morphy's World - Mandelbulb 3D Fractal animation*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tsuYZg8k-Zc> (siehe S. 37).
- [70] *Psychedelisch*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Psychedelisch> (siehe S. 3).
- [71] Ken Scott. *Nam Myoho Renge Kyo - Music by IndiaJiva, Visuals by Chaotic*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VpSRpuyPzrY> (siehe S. 33).
- [72] Henry M. Taylor. *mindscreen*. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3563> (siehe S. 18).
- [73] *The congress*. URL: <http://thecongress-movie.com/> (siehe S. 30).
- [74] *The Flame Algorithm*. URL: <http://flam3.com/> (siehe S. 36).
- [75] *The Shipibo Indians: Masters of Ayahuasca*. URL: <http://psychedelic-information-theory.com/The-Shipibo-Indians-Masters-of-Ayahuasca> (siehe S. 8).
- [76] *Yellow Submarine Sails Again: Director/Animator Bob Balser Recalls the Making of the Classic Animated Beatles Film*. URL: <http://www.guitarworld.com/yellow-submarine-sails-again-director-animator-bob-balser-recalls-making-classic-animated-beatles-film#slide-1> (siehe S. 27).