

Die Einfachheit als Strategie visueller Erzählung

PLATZL JOHANNES



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Januar 2016

© Copyright 2016 Platzl Johannes

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 21. Januar 2016

Platzl Johannes

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Ziel	1
1.3 Vorgehensweise	2
2 Das Wesen der Einfachheit	3
2.1 Einfachheit in der Filmgeschichte	4
2.1.1 Italienischer Neorealismus 1943–1952	4
2.1.2 Nouvelle Vague 1958–1960	6
2.1.3 Dogma 95 1995–2005	8
2.1.4 Resumee	10
2.2 Gestaltpsychologie	11
2.2.1 Gesetz der guten Gestalt	11
2.2.2 Gesetz der Nähe	13
2.2.3 Gesetz der Ähnlichkeit	14
2.2.4 Gesetz der Geschlossenheit	15
2.2.5 Gesetz der guten Fortsetzung	17
2.2.6 Gesetz der verbundenen Elemente	18
2.2.7 Gesetz des gemeinsamen Schicksals	18
2.2.8 Gesetz der Erfahrung	20
2.2.9 Gesetz der Figur-Grund Beziehung	21
2.2.10 Resumee	23
2.3 Die zehn Gesetze der Einfachheit	25
2.3.1 Gesetz 1 – Reduzieren	25
2.3.2 Gesetz 2 – Organisieren	28
2.3.3 Gesetz 5 – Unterschiede	29
2.3.4 Gesetz 6 – Kontext	31

2.3.5	Resumee	33
2.4	Wabi Sabi: Die japanische Ästhetik der Einfachheit	34
2.4.1	Das Wesen des Wabi Sabi	35
2.4.2	Wabi Sabi in der Kunst	36
2.4.3	Die Prinzipien des Wabi Sabi und ihre Relevanz für den Film	40
2.4.4	Resumee	42
3	Filmanalysen	43
3.1	Gerry	43
3.1.1	Analyse	44
3.1.2	Die Lehren daraus	45
3.2	Dogville	49
3.2.1	Analyse I: Der Missbrauch von Grace	50
3.2.2	Die Lehren daraus	53
3.2.3	Analyse II: Der Überblick des Erzählers	55
3.2.4	Die Lehren daraus	58
3.3	Koyaanisqatsi	60
3.3.1	Analyse	60
3.3.2	Die Lehren daraus	65
4	Fazit	67
A	Inhalt der CD-ROM	70
A.1	PDF-Dateien	70
	Quellenverzeichnis	72
	Literatur	72
	Filme und audiovisuelle Medien	72
	Online-Quellen	74

Kurzfassung

Das Auge nimmt sehr viele Eindrücke innerhalb kurzer Zeit auf. Da diese Menge an Informationen vom Gehirn schwer verarbeitet werden kann, hat die menschliche Evolution wichtige Funktionen hervorgebracht, welche die Wahrnehmung vereinfachen.

Die Berücksichtigung dieses Umstands ist in der visuellen Erzählung von großer Wichtigkeit und so auch im Film. Um die gewünschten filmischen Eindrücke zu vermitteln, ist der Filmemacher gut beraten, seine Bilder mit der Präsenz der Einfachheit zu versehen, um den Zuseher und seiner Wahrnehmung entgegenzukommen ohne ihn mit unnötig komplexen Informationen zu überschwemmen.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Wesen der Einfachheit und ihrem Einfluss auf die visuellen Ausdrucksmöglichkeiten eines Films. Ziel ist es, herauszufinden, welche Wirkung einfach gestaltete Bilder beim Betrachter ausüben und auf welche Weise die Einfachheit bewusst eingesetzt werden kann, um eine gewisse Aussage, Stimmung oder Emotion zu wecken. Am Schluss sollen dem Filmemacher Strategien in die Hand gegeben werden, durch deren Hilfe er zu einer klaren Bildsprache, einer prägnanten Aussagekraft und einer Konzentration auf das Wesentliche in seiner eigenen Arbeit gelangen kann.

Abstract

The eye picks up many visual inputs in a short time. Because the amount of information can hardly be processed by the brain, the human evolution came up with important tricks to make perception easier.

In visual narratives as in films, it is very important to take this into account. To convey the favoured filmic impressions, the filmmaker is well advised to create simple pictures with the objective to accommodate the viewer and his perception without overwhelming him with unnecessary information.

This paper deals with the nature of simplicity and its influence on the visual means of expression. The aim is to figure out, which impact simply arranged pictures can have on viewers and in which way this can be utilized to produce a specific message, emotion or atmosphere. Finally, the filmmaker shall be capable of using strategies to make a clear imagery, a catchy statement and to keep the focus on the essentials of his own work.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Motivation

In der Einfachheit scheint großes Potential für den Einsatz im Film zu liegen. Sie eröffnet die Möglichkeit, Filme zu produzieren, welche durch Nüchternheit, Ordnung und einer skizzenhaften Ästhetik gekennzeichnet sind und dadurch einen prägnanten, aufrichtigen und poetischen Charakter annehmen. Dies steht im klaren Gegensatz zu jenen Filmen, welche im Sinne der leichten Unterhaltung bestrebt sind, den Zuseher durch große Geschichten über großartige Menschen, deren charakterliche Fehler sogar heldenhaft erscheinen, in eine vollkommene Illusion zu verführen.

So sehenswert diese Filme auch sind, sie neigen oft zu Übertreibung, Opulenz und Perfektionismus, was niemals im wahren Leben zu finden sein wird. Filme der Einfachheit bilden den Gegenpol dazu. Sie sind reduziert und geben sich mit Wenig zufrieden, sie sind lebensnah und sie versuchen nicht, zu beeinflussen, sondern die eigenen Gedanken und Gefühle des Betrachters zu wecken.

Diese Arbeit wird verfasst, um die Sensibilität des Filmschaffenden für die Wirkung zu schärfen, welche die Einfachheit dem Film bietet. Der Fokus liegt dabei ganz klar auf der Kameraarbeit, also auf der visuellen Ästhetik eines Films. Natürlich sind die Ausdrucksmittel der Kamera bereits weit erforscht, explizit auf die Einfachheit scheint dies allerdings nicht der Fall zu sein, was verwunderlich scheint, denn gerade für die Kameraarbeit ist diese Thematik sehr interessant.

1.2 Ziel

Der wesentliche Kern dieser Arbeit liegt im Beantworten folgender Fragen:

- Was ist Einfachheit und welche Relevanz besitzt sie für den Film?
- Welche Möglichkeiten gibt es, die Einfachheit in der visuellen Ästhetik

eines Films einzusetzen?

- Welche Wirkung erzielt die Vereinfachung des Visuellen beim Zuseher?
- Welchen Einfluss hat dies auf die Aussage des Films?
- Wie weit kann die Vereinfachung der Bilder im Film getrieben werden, um nur noch die Essenz des Films übrig zu lassen?

1.3 Vorgehensweise

An erster Stelle steht die Erforschung des Wesens der Einfachheit. Es werden verschiedene Theorien, welche einen wichtigen Ausgangspunkt für die Beantwortung der oben aufgeworfenen Fragen bilden, beschrieben, um herauszufinden, wie die Einfachheit die Filmgestaltung beeinflussen könnte.

Im zweiten Schritt wird eine Reihe von Filmen ausgewählt, bei denen die Reduktion der Bilder besonders deutlich zum Vorschein tritt. Anhand der Analyse der Filmbeispiele werden, unter Berücksichtigung der theoretischen Erkenntnisse, die vielfältigen Aspekte des Themas untersucht und ebenso die Frage geklärt, welchen praktischen Nutzen die Einfachheit für den Einsatz im Film besitzt.

Kapitel 2

Das Wesen der Einfachheit

Die Einfachheit zu definieren ist eine sehr vage Angelegenheit, unter anderem deswegen, weil sie eine sehr persönliche ist. Der Begriff wird im allgemeinen Sprachgebrauch auf so selbstverständliche Weise verwendet, dass er mitunter gar nicht wahrgenommen wird, ganz so, wie etwa das Atmen, das auch keine bewusste Aufmerksamkeit erfordert.

Um nun dem Wesen der Einfachheit auf dem Grund zu gehen, wird sich dem Thema von mehreren unterschiedlichen Wegen genähert:

Als erstes wird in der Filmgeschichte nach Antworten etwa auf folgende Fragen gesucht: Hat man sich mit der Einfachheit im Film bereits auseinandergesetzt? Gab es Strömungen oder Tendenzen, die sich für einen einfacheren Film einsetzten? Welche Erkenntnisse wurden daraus gewonnen?

Auch die Gestaltpsychologie ist von großer Wichtigkeit, wenn es um die einfache Bildgestaltung im Film geht. Sie beschäftigt sich mit der visuellen Wahrnehmung des Menschen und ist vor allem mithilfe der sogenannten Gestaltgesetze in der Lage, einen Überblick über die Systematik des Sehens zu geben.

Eine eingehende Auseinandersetzung mit der Einfachheit, und noch dazu eine sehr aktuelle, stellt das Buch *Simplicity – Die zehn Gesetze der Einfachheit* von John Maeda dar [6]. Der Autor konzentriert sich in seiner Arbeit stark auf das Produktdesign, sein allgemein gehaltener, philosophischer Ansatz macht sein Werk aber auch für den Film interessant.

Weiters werden die Prinzipien des *Wabi Sabi*, der wohl wichtigsten Gestaltungslehre der japanische Ästhetik, beschrieben. In der östlichen Kultur nahm die Einfachheit, vor allem in der Gestaltung, über Jahrtausende hinweg einen wesentlich größeren und wichtigeren Teil ein als in der westlichen und deshalb darf in der vorliegenden Arbeit nicht darauf verzichtet werden, sich mit *Wabi Sabi* zu beschäftigen.

2.1 Einfachheit in der Filmgeschichte

Die Einfachheit wurde in der Filmgeschichte niemals als eigener, in sich abgeschlossener Begriff gehandhabt. Es ist kein Widerspruch zu behaupten, dass dies in der absoluten Selbstverständlichkeit dieses Begriffs im Sprachgebrauch ihren Grund hat.

Als Nebenwirkung von größeren Thesen allerdings konnte sich die Einfachheit auch in den filmgeschichtlichen Revolutionen, dem italienischen Neorealismus, der französischen Nouvelle Vague oder dem dänischen Dogma 95, ihren Platz verschaffen. In diesen Bewegungen wurde über die Rolle der Filmautoren oder dem Realismus debattiert, nie über die Einfachheit als solche. Und doch schwang sie immer mit, gründete immer das Fundament der verschiedenen Ziele und Wünsche, denn stets sann man in diesen Revolutionen danach, den Film der vorherigen Generation, oft „Papas Film“ genannt, welcher sich mehr und mehr durch Opulenz, Realitätsferne und Perfektionismus „verunreinigt“ hatte, zu eliminieren und zurückzukehren zu einem einfacheren Weg, Filme zu machen.

Wie man im Verlauf des Lesens merken wird, decken die Lehren dieser filmischen Bewegungen sich nicht immer mit jener Art von Einfachheit, welche in vorliegender Arbeit untersucht wird. Dennoch verkörpert jede der erwähnten filmischen Bewegungen in ihrer Weise eine Suche nach Einfachheit und dies sollte in einer Arbeit wie dieser nicht unerwähnt bleiben. Einerseits, um sich von ihren Erkenntnissen bereichern zu lassen, andererseits, um sich teilweise von ihnen abzugrenzen, was durchaus ebenfalls zum Erreichen des Ziels beiträgt. Zusätzlich verdeutlichen sie, wie unterschiedlich die Auffassung von Einfachheit sein kann.

2.1.1 Italienischer Neorealismus 1943–1952

Der italienische Neorealismus ist in den 1950er Jahren entstanden und gilt als die bedeutendste Periode in der Filmgeschichte Italiens. Von 1943–1952 andauernd nimmt er eine relativ kurze Zeitspanne ein und auch die Anzahl neorealistischer Filme in diesen Jahren war vergleichsweise wenig (etwa 46 von 313 Filmen zwischen 1945–1950 gelten als neorealistisch). Dennoch erzielte er große internationale Erfolge, inspirierte später die Gründer der Nouvelle Vague und übt bis heute großen Einfluss auf die zeitgenössische Filmproduktion aus [27].

Vor allem dem französischen Filmkritiker André Bazin, dem geistigen Vater der Nouvelle Vague, war die erfolgreiche internationale Verbreitung des Neorealismus zu verdanken. Weiters prägte er immer wieder bedeutende Regisseure wie etwa John Cassavetes und Martin Scorsese aus den USA, Satyajit Ray aus Indien oder Ousmane Sembène aus dem Senegal [27, 56].

Der italienische Neorealismus muss immer vor dem Hintergrund des Fa-

schismus Italiens zu jener Zeit wahrgenommen werden. Er stand als Symbol der Wiedergeburt des Films nach dem zweiten Weltkrieg und begründete einen Gegenstrom zum faschistischen Unterhaltungskino, das nach Meinung der Neorealisten durch konventionell gemachte Studiofilme den Bezug zur Realität verlor und dem Zuseher durch die Ästhetik des schönen Scheins hinters Licht führe [56].

Dass mit der alten Filmtradition zu brechen sei, darin waren sich die Regisseure und Drehbuchautoren wie etwa Roberto Rossellini, Vittorio de Sica, Cesare Zavattini und Luchino Visconti, um nur einige der wichtigsten zu nennen, einig. So unterschiedliche stilistische Ansichten sie auch sonst über den Film einnahmen, sie stimmten in ihrem moralischen und politischen Engagement sowie in der Ablehnung der faschistischen Zensur und Ästhetik und den damit verbundenen künstlerischen Einschränkungen überein [27].

Ihr erklärtes Ziel war es, dem Kino wieder mehr Wahrheit und Authentizität zu geben. Durch die Schrecken des Krieges und der darauffolgenden Armut entstand der Wunsch, sich mit der jüngsten Geschichte auseinanderzusetzen und deshalb bildeten einfache Alltagsgeschichten mit Betonung auf elementare menschliche und soziale Werte den Kern neorealistischer Filme. Die Drehbücher handelten ausschließlich von aktuellen Themen wie etwa Arbeitslosigkeit, Armut, Ungerechtigkeit, Unterdrückung durch die Diktatur, Kriminalität, Überlebenskampf, Krieg, Widerstand, Befreiung. Niemals entfalteten sie sich zu großen Dramen, sondern blieben nüchtern, alltäglich und einfach [27, 39]. Besonders gut gelingt dies dem Film *Fahrraddiebe* (1948) [13] von Vittorio de Sica, welcher von Bazin bezeichnet wird als das ...

„[...] ideale Gravitationszentrum, um das die Werke der anderen großen [neorealistischen] Regisseure auf ihren eigenen Umlaufbahnen kreisen.“ [3, S. 18]

Auch die Helden der Geschichten, sofern man sie als Helden bezeichnen kann, kamen aus sozialen Schichten, welche zur Zeit des faschistischen Kinos vermieden wurden: Kinder, Frauen, Arbeiter, Tagelöhner, Pensionisten, Bauern, durch den Krieg entwurzelte Menschen. Gespielt wurden diese hauptsächlich von Laiendarstellern, welche sozusagen sich selbst spielten. Die Dialoge wirkten natürlich und es wurde sogar, was zur damaligen Zeit absolut verpönt war, in Dialekten gesprochen [27].

Der Stil des Neorealismus war geprägt durch eine einfache bzw. arme Ästhetik, was die soziale Solidarität der Neorealisten mit ihrem Publikum ausdrückt [39]. Die Filmemacher waren darauf bedacht, nichts als die ungeschminkte Wahrheit zu zeigen ohne dramaturgische Akzentuierung und dementsprechend dokumentarisch anmutend wurden auch die filmischen Mittel eingesetzt. Es wurde hauptsächlich mit Handkamera auf der Straße gedreht. Die dadurch entstandenen verwackelten Bilder bildeten damals eine neue Art des filmischen Sehens [27, 55].

Die Montage wurde sehr reduziert eingesetzt, wodurch lange Einstellungen mit wenigen Nahaufnahmen nötig wurden. Man bevorzugte den Einsatz von natürlichem Licht, Erzählungen wurden auch gern mit offenem Ende versehen [26]. Zusammengefasst lauten Ihre Ziele wie folgt [39]:

1. Nieder mit der naiven und manierten Konventionalität, die den größten Teil unserer Produktion beherrscht.
2. Nieder mit den phantastischen oder grotesken Verfertigungen, die menschliche Gesichtspunkte und Probleme ausschließen.
3. Nieder mit jeder kalten Rekonstruktion historischer Tatsachen oder Romanbearbeitungen, wenn sie nicht von politischer Notwendigkeit bedingt ist.
4. Nieder mit jeder Rhetorik, nach der alle Italiener aus dem gleichen menschlichen Teig bestehen, gemeinsam von den gleichen edlen Gefühlen entflammt und sich gleichermaßen der Probleme des Lebens bewusst sind.

2.1.2 Nouvelle Vague 1958–1960

Die prominenten Pioniere der Nouvelle Vague Francois Truffaut, Jean Luc Godard, Claude Chabrol und Jacques Rivette begannen alle als Filmkritiker bei der Zeitschrift *Cahiers du cinéma*. Sie teilten die Auffassung, dass sich in der Filmkultur Frankreichs etwas drastisch ändern müsse und sahen klar den Feind im sogenannten französischen Qualitätskino, das ihnen zu angepasst, realitätsfern, unzeitgenössisch und vorhersehbar erschien [61]. Mit großer Sorge beobachteten sie den Trend im Kino, ...

„[...] der mit einem starren Erzählfluss und einer festgefahrenen Bildsprache in die künstlerische Stagnation zu rasen schien.“ [34]

Um diesem Problem entgegenzutreten griffen sie zu den Mitteln der Kritik und warfen auf diese Weise den Vertretern dieses Kinos vor, Filme für die Massen ohne Tiefe und Persönlichkeit zu produzieren [61].

In der Ausgabe 31 der *Cahiers du cinéma* von 1954 veröffentlichte Francois Truffaut den Artikel „Eine gewisse Tendenz im französischen Film“. Dieser enthielt eine aggressiv geschriebene, kritische Analyse des französischen Kinos nach dem Krieg sowie eine positive Vision. Der Text gilt als Manifest der Nouvelle Vague, welche sich nun erstmals auf eine theoretische Grundlage stützen konnte [2, S. 63].

Es dauerte aber noch ein paar Jahre, bis die jungen Kritiker ihren Worten Taten folgen ließen. 1959 besetzten sie die Regiestühle und aus Filmkritikern wurden Regisseure. Es erschien das mit Spannung erwartete Debüt von Francois Truffaut *Sie küssten und sie schlugen ihn* (1959) [19] als einer der

ersten Filme der Nouvelle Vague, worauf ein Jahr später Godards erster Langfilm *Außer Atem* (1960) [9] folgte [61].

Aber was waren nun eigentlich die konkreten Ziele der Nouvelle Vague? Nach Ansicht ihrer Verfechter konnte ein Film nur dann wirklich gut werden, wenn er von nur einer Person gestaltet wurde. Dieses Gedankengut führte zur Autorentheorie, welche die Forderung stellt, dass der Regisseur alleine die Verantwortung über seinen Film übernimmt. Dass der Regisseur so viel wie möglich seiner Persönlichkeit in den Film einfließen lässt, einen unverkennbaren, individuellen Stil verfolgte und damit seine ganz persönliche Handschrift entwickelte, war ihnen wichtig. Er soll nun an allen Schritten des Filmemachens, also vom Drehbuch, der Bildgestaltung bis zum Schnitt, maßgebend beteiligt sein. Um diese Forderung zu begreifen, muss man wissen, dass damals der Regisseur meist nur ein Angestellter des Studios unter vielen war, der keine besondere Führungsrolle einnahm wie es heute der Fall ist [61].

Weiters besagt die Autorentheorie, dass nicht ein einzelnes Werk eines Regisseurs bewertet wird, sondern stets sein Gesamtwerk [61]. Hat der Zuschauer schließlich gelernt, sich auf die Sprache des jeweiligen Regisseurs einzulassen und diese zu lesen, ist es ihm möglich, Filme auf ganz andere Weise wahrzunehmen:

„Nachdem es einmal klar war, dass ein Film das Produkt eines Autors war, dass die 'Stimme' des Autors bekannt war, konnten sich die Zuschauer dem Film anders als bisher nähern, nicht so, als ob er Realität wäre oder der Traum von Realität, sondern als einer Darstellung, die von einem anderen Individuum gemacht wurde.“ [23]

Ein weiterer Kritikpunkt der Nouvelle Vague waren die Geschichten, die durch den Film erzählt wurden. Es war damals geläufig, die Literatur nach filmbaren Material zu durchforsten und diese anschließend für den Film zu adaptieren. Dies war den Vertretern der Nouvelle Vague ein Dorn im Auge, da sie nur denjenigen als wahren Filmemacher sahen, der etwas zu sagen hatte und sich nicht von der Literatur vorschreiben ließ, was zu erzählen ist und was nicht [2, S. 71].

Die Geschichten der Nouvelle Vague sollten vom reinen Unterhaltungsfaktor abweichen. Ihr Interesse galt vor allem inneren Prozessen im Menschen wie Gedanken, Gefühle oder Erinnerungen. Da diese einen sprunghaften und oft sogar bruchstückhaften Charakter besitzen, verzichtete man auf den im narrativen Film bislang gängigen kontinuierlichen Erzählfluss. Um diese Vision auf die Leinwand zu bringen, setzte man auf die Montage, welche hervorragend geeignet war, um zwischen Raum und Zeit hin und her zu springen. Man ging sogar noch weiter und verwendete die Montage als eingreifendes bzw. strukturierendes Element, wie etwa durch den oft irritierend

wirkenden Jump-Cut, der den visuellen Erzählfluss bricht und von Godard 1960 in seinem Film *Außer Atem* das erste Mal auf die Leinwand gezaubert wurde. Der Schnitt musste sich nicht länger verstecken [23].

In anderer Hinsicht innovativ gehen die Vertreter der Nouvelle Vague mit dem Etablieren von Szenerien um. Anstatt weiten Establishing Shots, welche den gesamten Ort erfassen und sichtbar machen, bevorzugten sie oftmals Close-Ups. Der Betrachter wurde auf diese Weise aufgefordert, die Szenerie zu fühlen anstatt sie zu sehen [51].

Während der Einsatz der Montage und die häufige Verwendung von Close-Ups klar von den Vorstellungen des italienischen Neorealismus abwichen, weil dieser es bevorzugte, den Zuseher so wenig als möglich zu manipulieren und zu lenken, beeinflusste dieser in anderen Bereichen die Nouvelle Vague stark. Gemeinsamkeiten sind etwa die häufige Verwendung von Handkameras, um eine statische und strukturierte Wirkung zu vermeiden, oder auch das Drehen in kleinen Teams an Originalschauplätzen. Auch Laiendarsteller wurden bevorzugt [23, 51].

2.1.3 Dogma 95 1995–2005

Das Manifest Dogma 95 wurde im März 1995 von den vier dänischen Regisseuren Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring und Soeren Kragh-Jacobsen verfasst und unterschrieben. Die Bekanntgabe erfolgte im selben Monat anlässlich des 100. Geburtstags des Films und sorgte international für großes Aufsehen, nicht zuletzt durch Lars von Triers Gefühl dafür, medienwirksam zu agieren. Er hielt eine leidenschaftliche Rede zur Befreiung des Kinos und warf rote Flugblätter in die Menge der Zuschauer. Den neugierigen Journalisten antwortete er, dass er nicht die Erlaubnis der Gruppe besitzt, Fragen zu beantworten [52].

Ebenso wie der italienische Neorealismus oder die Nouvelle Vague entstand auch Dogma 95 aus der Gesinnung heraus, dass sich am aktuellen Kino etwas ändern müsse. Ihre Absichten waren klar definiert und beriefen sich teilweise auch auf diese früheren Bewegungen, wobei sie etwa zur Nouvelle Vague bemerkten, dass zwar die Ziele stimmten, sie aber an der konsequenten Umsetzung scheiterte. Wie dem auch sei, am Kino ihrer Zeit kritisierten die sogenannten Dogma-Brüder, dass die Technik mehr zählte als die Story, wie es zum Beispiel bei den großen Hollywood-Produktionen in ihrer Gier nach Spezialeffekten und technischen Raffinessen der Fall war und dass Stars wichtiger waren als ausgefeilte Charaktere. Diese grundsätzlich falsche Herangehensweise ans Filme machen hatte ihrer Meinung nach zur Folge, dass die filmische Erzählstruktur zu komplex sowie die Geschichten vorhersehbar wurden und aufgrund ihrer Oberflächlichkeit nichts mehr mit der Realität zu tun hätten, also reine Illusion waren [31].

Zur Bekämpfung dieses Trends in Kinos, stellten sie 10 Gebote auf, die

als sogenanntes Keuschheitsgelübde bekannt wurden. Diese beinhalten im Wesentlichen Maßnahmen des Verzichts auf überflüssige Elemente des Filmemachens, sozusagen ein „Zurück zur Natur“. Durch Verbote wollte man die Kreativität des Filmemachers wecken und ihn dazu anregen, neue Wege abseits festgefahrener Denkmuster zu entdecken. Vor allem aber wollte man seine Konzentration auf das Wesentliche lenken, was durch eine Eliminierung ablenkender Faktoren wie etwa Technik gewährleistet wurde [52].

„Durch Einfachheit kann er [der Regisseur] der Wirklichkeit näher kommen und sich mittels Reduktion der Technik auf das Wesentliche konzentrieren, den Inhalt.“ [52]

Die Regeln von Dogma 95 lauten wie folgt (wortwörtlich zitiert bis auf die Nummerierung) [60]:

1. Shooting must be done on location. Props and sets must not be brought in (if a particular prop is necessary for the story, a location must be chosen where this prop is to be found).
2. The sound must never be produced apart from the images or vice versa. (Music must not be used unless it occurs where the scene is being shot.)
3. The camera must be hand-held. Any movement or immobility attainable in the hand is permitted.
4. The film must be in color. Special lighting is not acceptable. (If there is too little light for exposure the scene must be cut or a single lamp be attached to the camera.)
5. Optical work and filters are forbidden.
6. The film must not contain superficial action. (Murders, weapons, etc. must not occur.)
7. Temporal and geographical alienation are forbidden. (That is to say that the film takes place here and now.)
8. Genre movies are not acceptable.
9. The film format must be Academy 35 mm.
10. The director must not be credited.

Die ersten Filme, die nach den Dogma 95 Prinzipien gefilmt wurden, waren *Das Fest* (1997) [10] von Thomas Vinterberg und *Idioten* (1998) [16] von Lars von Trier. Beide liefen drei Jahre später beim Festival in Cannes und fanden große Aufmerksamkeit von seiten der Presse und den Kritikern. *Das Fest* gewann den Sonderpreis der Jury und erreichte später sogar überraschend kommerziellen Erfolg [52].

Sämtliche Regeln ohne Ausnahme einzuhalten, wurde selbst von den Gründern nicht befolgt. Meist begingen sie in einem Film den Verstoß gegen ein oder zwei davon, was sie gespielt reumütig im Abspann erwähnten.

Sie selbst erkannten zwar, dass sie durch Dogma 95 kreativer an ihre Arbeit herangingen als zuvor, sahen aber gleichzeitig deutlich, dass die strengen Restriktionen durch ihre schwierige Umsetzung auf Dauer nicht funktionieren würden. Am 20. März. 2005, zehn Jahre nach der Gründung, entschieden sie, die Idee teilweise fallen zu lassen [31, 52].

2.1.4 Resumee

Man kann bemerken, dass in der Geschichte des Films, vor allem zu Zeiten, in denen die herrschende Opulenz einen Höhepunkt erreicht hat, immer wieder der Wunsch aufkam, zu mehr Einfachheit zurückzukehren. Dies passierte meist in sehr unterschiedlichen, teils sogar widersprüchlichen Ausführungen, was allerdings in der Natur der Einfachheit zu liegen scheint. Gibt es auch gewisse Grundzüge, die eindeutig der Einfachheit zuordenbar sind, so bleibt immer ein Teil von ihr abhängig von der jeweiligen Einschätzung eines jeden Betrachters, der am Ende bestimmt, was für ihn einfach ist und was nicht.

Diese Bewegungen waren aber noch weit davon entfernt, die Einfachheit in großzügiger Weise in ihrer visuellen Ästhetik umzusetzen. Meist gingen sie in ihrem Bestreben nach Einfachheit nur so weit, bis sie bei der Realität anstanden und nicht weiter. Dies war exakt in ihrem Sinne, heißt aber, dass sie keine zusätzlichen Anstrengung unternahmen, um zu noch mehr Einfachheit zu gelangen. Auch bedeutet zum Beispiel der Verzicht auf künstliche Lichtquellen eine Beschränkung in Hinsicht auf die Einfachheit. Das Filmmachen selbst wird dadurch zwar teilweise unkomplizierter (Ausnahmen bilden hierbei Szenerien bei wenig Licht wie etwa in der Nacht), aber gerade das Licht bietet durch ihre Fähigkeit des Betonens bzw. Zurücknehmens die Möglichkeit, Bilder übersichtlicher zu gestalten. Ähnlich verhält es sich etwa mit der zwingenden Verwendung von Originalschauplätzen, die sich vielleicht gar nicht optimal für eine klare Bildgestaltung eignet, oder der Verwendung von Handkameras.

Es muss also weitergesucht werden, um tiefer in das Wesen der Einfachheit einzudringen, und eben dies soll in den folgenden Abschnitten geschehen.

2.2 Gestaltpsychologie

Christian von Ehrenfels (1859–1932) legte 1890 den Grundstein für die Gestaltpsychologie. In seiner philosophischen Arbeit erkannte er, dass die Wahrnehmung Qualitäten beinhaltet, die sich nicht durch einfache Sinneseindrücke erklären lassen. Darauf aufbauend entstand anfang des 20. Jahrhunderts die Gestaltpsychologie als eigene Richtung innerhalb der Psychologie, was vor allem Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka und Kurt Lewin zu verdanken ist [36, 63].

Die Gestaltpsychologie erforscht die Prinzipien, welche das Gehirn entwickelt hat, um eine einfachere Wahrnehmung der Umwelt zu gewährleisten. Es gingen daraus die sogenannten Gestaltgesetze hervor, die ausgehend von simplen Tests mit einfachsten Objekten wie Kreisen, Dreiecken, und Rechtecken beschreiben, auf welche Weise der Mensch geneigt ist, bestimmte visuelle Muster zu idealisieren, zu organisieren und zu bewerten, worin sich bereits eine Spielweise der die Dramaturgie unterstützenden Kameraarbeit ausmachen lässt. Anfangs wurden lediglich sechs Gesetze von Max Wertheimer formuliert, mittlerweile gibt es derer über hundert [36, 63].

Der Umstand, dass sich das Gehirn im Laufe der Evolution diese Fähigkeiten angeeignet hat, um der Umwelt einen Teil ihrer Komplexität zu nehmen, kommt dem auf Einfachheit bedachten Filmemacher sehr entgegen. Das Wissen über diese Gesetze ist hilfreich, um Filme erschaffen zu können, die in Harmonie mit diesen natürlichen Wahrnehmungsprozessen stehen und somit auf selbstverständliche Weise eine höhere Verständlichkeit und eine Präsenz der Einfachheit ermöglichen. Im Folgenden werden die wichtigsten Gesetze der Gestaltpsychologie beschrieben. Bei jedem Einzelnen ergeben sich Möglichkeiten für die Kameraarbeit, der menschlichen Wahrnehmung entgegenzukommen oder, wenn erwünscht, diese zu täuschen. Die Mechanismen der Gesetze werden dabei jeweils sowohl anhand simpler Grafiken veranschaulicht, als auch teilweise durch reale Bilder untermauert, welche einen Bezug zur Kameraarbeit herstellen sollen.

2.2.1 Gesetz der guten Gestalt

Das Gesetz der guten Gestalt wird auch das Gesetz der Prägnanz genannt und bildet das fundamentale Prinzip aller anderen Gestaltgesetze. Die menschliche Wahrnehmung ist vor allem daran interessiert, bestimmte Gestalten zu unterscheiden. Komplexe Muster lassen sich viel besser deuten, wenn sie in kleine Einheiten zerlegt werden. Zum Beispiel unterteilt man in der Wahrnehmung den Körper eines Menschen in seine einzelnen Glieder, man registriert nicht den Körper als Ganzes, sondern eine Ansammlung von geometrisch simplen Formen. Das Gehirn bevorzugt möglichst prägnante, einfache Gestalten, also „gute Gestalten“ (siehe Abb. 2.1) [25].

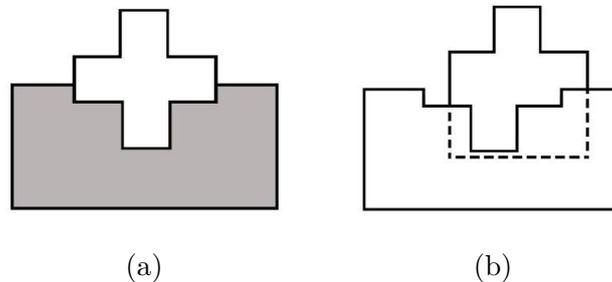


Abbildung 2.1: Gesetz der guten Gestalt: Ein weißes Kreuz auf einem grauen Rechteck. Das ist die einfachste Weise, das erste Beispiel (a) zu beschreiben und ebenso nimmt der Mensch diese wahr. Dass dies nicht unbedingt richtig sein muss, veranschaulicht die zweite Grafik (b), bei der eine von vielen möglichen Deutungen abgebildet ist. Die beiden Figuren würden keine „guten Gestalten“ bilden und deshalb fühlt sich das Gehirn nicht dazu hingezogen, sie auf diese Weise wahrzunehmen. Die Gestalt ist desto „besser“, je geringer und prägnanter der Informationsgehalt ist [32].

Zusätzlich findet eine einfache Gestalt leichter den Weg ins Gedächtnis, wofür zum Beispiel Symbole den Beweis liefern, welche ja nur deswegen simpel gehalten werden, um sie sich leichter merken zu können. Der Filmemacher kann dies nützen, wenn Motive erforderlich sind, die sich ins Gedächtnis des Zuschauers brennen sollen wie etwa der sogenannte „McGuffin“. Dies ist ein Objekt, das zum Vorantreiben der Story verwendet wird, ohne selbst von bestimmten Nutzen zu sein wie etwa der Teppich aus *The Big Lebowski* (1998, Joel Coen) [22] oder der Kristallschädel in *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* (2008, Steven Spielberg) [17] (siehe Abb. 2.2).



Abbildung 2.2: Der Kristallschädel aus *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* stellt einen McGuffin dar. Durch seine markante Gestaltung, mehr aber noch durch sein kristallines Material, das stets die Aufmerksamkeit auf sich zieht, brennt er sich sofort ins Gedächtnis des Betrachters ein [17].

2.2.2 Gesetz der Nähe

Das Gesetz der Nähe besagt, dass räumlich oder zeitlich nah beieinanderliegende Elemente als Einheit wahrgenommen werden, wenn sie im Kontrast zu weiter entfernten bzw. späteren Elementen stehen (siehe Abb. 2.3 (a)). Wie stark eine Gruppierung einander anhaftet, wird sowohl durch den Zwischenraum der einzelnen Elemente innerhalb der Gruppe, als auch durch den Zwischenraum zu den außerhalb der Gruppe liegenden Elementen bzw. Gruppen bestimmt. Dieser Zwischenraum oder Weißraum, wie ihn Grafiker nennen, ist keineswegs Platzverschwendung, sondern von großer Wichtigkeit wenn es darum geht, Informationen zu ordnen und überschaubar zu gestalten [45].

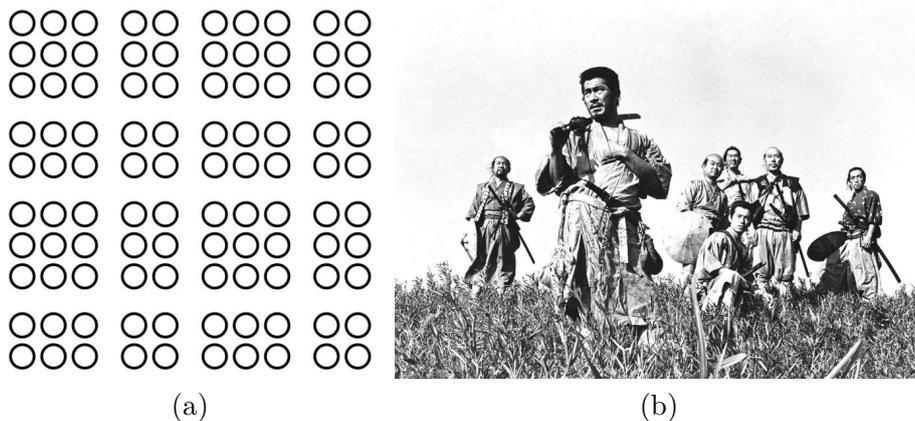


Abbildung 2.3: Gesetz der Nähe: Beim ersten Beispiel (a) erkennt man, dass nah beieinanderliegende Elemente eine Einheit bilden. Auf diese Weise entsteht eine Ansammlung unterschiedlich großer Quadrate und Rechtecke. Erst auf dem zweiten Blick erkennt man die vielen kleinen Kreise [25]. Beim Coverfoto des Films *Die Sieben Samurai* (1954, Akira Kurosawa) [11] (b) wurde dieses Gesetz eingesetzt, um bereits am ersten Blick erkennen zu lassen, wie die Rollen unter den Personen ungefähr verteilt sind [29].

Der Aspekt des Ordners ist auch im Film von Bedeutung. Das Gesetz der Nähe lässt sich gut anwenden, um etwa zusammengehörige Bildelemente zu Sinneinheiten zu verbinden, aus vielen kleinen Elementen wenige große zu machen, welche es dem Zuseher erleichtern, das gesamte Bild zu erfassen.

Weiters kann eine Gewichtung durch verschiedene Gruppengrößen getroffen werden. Der Gegensatz einer großen Gruppe zu einem einzelnen kleinen Element beispielsweise beinhaltet bereits eine gewisse dramaturgische Aussage. Auch die Anordnung der Gruppen, vorne oder hinten im Bild, spielt eine Rolle (siehe Abb. 2.3 (b)).

2.2.3 Gesetz der Ähnlichkeit

Das Gesetz der Ähnlichkeit, auch das Gesetz der Gleichheit genannt, hat einen größeren Einfluss auf die Wahrnehmung als das Gesetz der Nähe. Es besagt, dass Elemente, die einander ähnlich sind und gemeinsame Unterscheidungsmerkmale aufweisen, eher als zusammengehörig wahrgenommen werden als einander unähnliche. Die Ähnlichkeit bezieht sich dabei auf Faktoren wie Farbe, Form, Größe, Textur usw., aber auch auf weniger naheliegenden Merkmale wie Raumlage, Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit. Das gleichzeitige Auftreten mehrere Merkmale verstärkt diesen Effekt [42].

Es gibt verschiedene Arten von Ähnlichkeit, die jeweils eine unterschiedliche Wirkung erzielen. Wie auf Abb. 2.4 zu erkennen, bildet, rein visuell betrachtet, Farbe die am stärksten einende Kraft, danach Größe und am Schluss Form. Je mehr Elemente allerdings die Tendenz aufweisen, sich von den anderen zu unterscheiden, umso weniger stark tritt diese ordnende Kraft der Gruppenbildung auf, was in einem verworrenen Bildeindruck resultiert.

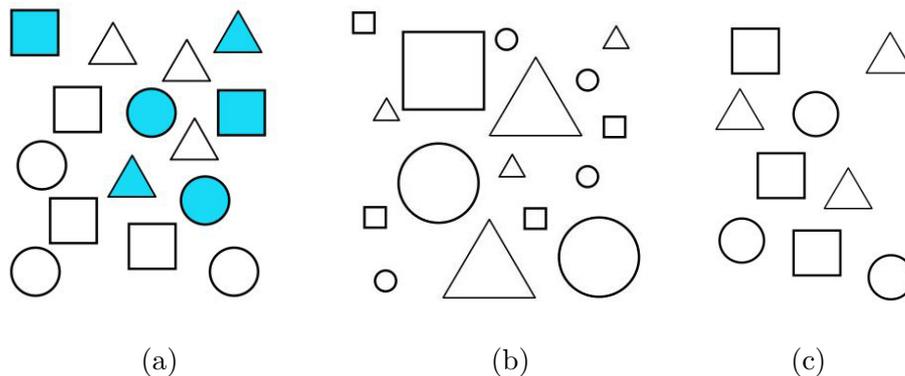


Abbildung 2.4: Gesetz der Ähnlichkeit: Wie in den drei Beispielen zu sehen, beeinflussen Farbe, Form und Größe das Maß, in welchem Elemente sich ähneln. Welche Merkmale dominieren, ist von Fall zu Fall und auch von Mensch zu Mensch unterschiedlich [42].

Das Gesetz der Ähnlichkeit kann, auf ähnliche Weise wie das Gesetz der Nähe, dem Filmemacher dabei unterstützen, Bilder von der Komplexität zu befreien und einander ähnliche Elemente zu gruppieren (siehe Abb. 2.5). Für eine klare Bildwirkung sei darauf zu achten, dass erstens, nicht zu viele unterschiedliche Farben, Größen oder Formen im Bild vorkommen, damit die Anzahl der sich bildenden Gruppen überschaubar bleiben, und zweitens, sich die jeweiligen Einheiten ausreichend voneinander unterscheiden, um den nötigen Kontrast rasch wahrnehmen zu können.



Abbildung 2.5: Auf den ersten Blick erkennt man bei diesem Beispiel aus *Star Wars Episode II – Angriff der Klonkrieger* (2002, George Lucas) [21] den Zusammenhalt der Jedi-Ritter, die von feindlichen Truppen umzingelt wurden. Es gibt mehrere Gründe dafür: Erstens besitzen die Jedi durch ihre farbigen Lichtschwerter eine Gemeinsamkeit, zweitens bilden sie einen engen Kreis, was die Gruppierung begünstigt, und drittens besteht ein eindeutiger Abstand zu den Feinden [21].

2.2.4 Gesetz der Geschlossenheit

Grundlegend besagt das Gesetz der Geschlossenheit, dass der Mensch einzelne Elemente, die bereits unter gleichen Bedingungen gruppiert sind, zuerst als geschlossenes Ganzes wahrnimmt und erst im zweiten Schritt die genaueren Verhältnisse erkundet. Zum Beispiel erkennt man in Abbildung 2.3 im Abschnitt des Gesetzes der Nähe (siehe Abschn. 2.2.2) zuerst eine Ansammlung von Quadraten und Rechtecken. Erst danach, was bei einem so einfachen Beispiel normalerweise ziemlich schnell passieren dürfte, sieht man, dass diese Formen aus vielen kleinen Kreisen zusammengesetzt sind [43].

Es ist klar, dass eine geschlossene Form eine Einheit bildet. Weiters erscheint es naheliegend, dass, wenn innerhalb dieser Form weitere Elemente liegen, wie es zum Beispiel bei einem Rahmen der Fall ist, diese ebenfalls zur Gruppe gehören (siehe Abb. 2.6 (a)) [1, S. 44].

Interessant ist in dieser Hinsicht, dass diese Formen nicht einmal zwingend geschlossen sein müssen, um sie als solche zu erkennen. Wenn Flächen offen sind, aber eine Tendenz zu einer einfachen Gestalt besitzen, nimmt man sie als geschlossen wahr (siehe Abb. 2.6 (b)) [43].

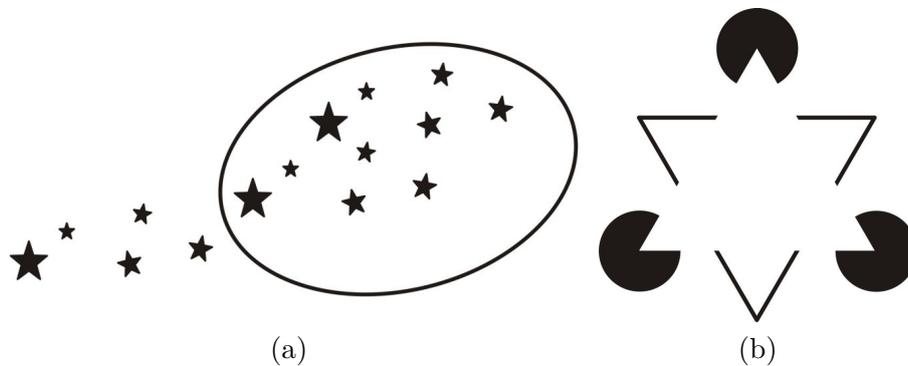


Abbildung 2.6: Gesetz der Geschlossenheit: Die kleinen schwarzen Sterne im ersten Beispiel (a) müssten unter Anbetracht des Gesetzes der Ähnlichkeit eigentlich zusammengehören. Der Rahmen, der um einige dieser Sterne gezeichnet ist, wirkt laut dem Gesetz der Geschlossenheit allerdings stärker als die Ähnlichkeit und gruppiert jene Sterne, die er beinhaltet, während er die übrigen ausschließt [43]. Beim zweiten Beispiel (b) sieht man im ersten Augenblick zwei Dreiecke und drei Kreise, obwohl keine einzige dieser Formen wirklich vorhanden ist. Man kann bei diesem Beispiel gut erkennen, dass das Gehirn bei der Suche nach der einfachsten Gestalt oft sehr weit geht, sogar so weit, sich Objekte einzubilden, die gar nicht da sind [53].

Für den Filmemacher bedeutet dieses Gesetz, dass er durch gekonntes Andeuten, also ohne dass er es wirklich zeigt bzw. als Ganzes zeigt, bestimmte Dinge wahrnehmbar und erfahrbar machen kann. Einerseits verraten die drei Kreise in Abb. 2.6 (b), dass es möglich ist, unvollständige Dinge zu zeigen, welche vom Zuseher geschlossen bzw. vervollständigt werden. Andererseits veranschaulicht das imaginäre weiße Dreieck, dass man sogar Dinge darstellen kann, die gar nicht da sind, solange die Umstände darauf hindeuten und das Bild auf eine Weise aufgebaut ist, welche das Entstehen dieser Vorstellung anregen. Kurz gesagt: wenn es einfacher ist, sich Objekte, Handlungen, Emotionen usw. auszumalen, wird sofort zum Pinsel gegriffen.

Dieses Gesetz bildet auch die Grundlage für die elliptische Erzählung im Film, bei der eine Handlung mit vielen Auslassungen gezeigt wird. Die Informationen, welche durch den bruchstückhaften Schnitt der Bilder fehlen, werden vom Betrachter vervollständigt. Wenn etwa zwei Einstellungen gezeigt werden, eine, die das Losfahren eines Autos zeigt während die zweite das Ankommen abbildet, ist völlig klar, dass dieses Fahrzeug eine gewisse Strecke zurückgelegt hat. Wenn bei der ersten Tag ist und bei der zweiten Nacht, wird die zusätzliche Information geboten, dass es sich um eine lange Strecke gehandelt haben musste, ohne diese lange Strecke explizit gezeigt zu haben. Den wohl berühmtesten elliptischen Schnitt beinhaltet der Film *2001: Odyssee im Weltraum* (1968, Stanley Kubrick) [8] (siehe Abb. 2.7).

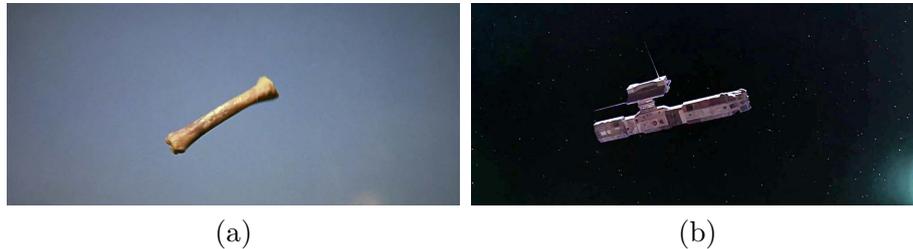


Abbildung 2.7: Beispiel für einen elliptischen Schnitt aus *2001 A Space Odyssey*. Der Darstellung eines Knochens (a), welcher als erstes Werkzeug gilt, folgt das Bild eines in ihrer Form dem Knochen ähnelnden Raumschiffs (b), welches die neueste technologische Erfindung bildet. Innerhalb eines Schnitts wird der gesamte technische Fortschritt des Menschen von tausenden Jahren zurückgelegt, was vom Betrachter durchaus verstanden wird [8].

2.2.5 Gesetz der guten Fortsetzung

Das Gesetz der guten Fortsetzung wird auch das Gesetz der Kontinuität oder der durchgehenden Linie genannt. Es besagt, dass Elemente, die sich auf einer gedachten Linie oder als Glied in einem logisch aufgebauten Muster befinden, einen Sinnzusammenhang besitzen und daher vom Gehirn als zusammengehörig wahrgenommen werden (siehe Abb. 2.8) [25].

Weiters setzt das Gehirn den Lauf dieser Linie oder dieses Musters automatisch fort, wenn es nicht einen einfacheren Grund gibt, der die Fortführung zu stoppen vermag. Es geht dabei vom einfachsten Weg aus und ändert nicht etwa ohne Grund die Richtung des Weges (siehe Abb. 2.8) [44].

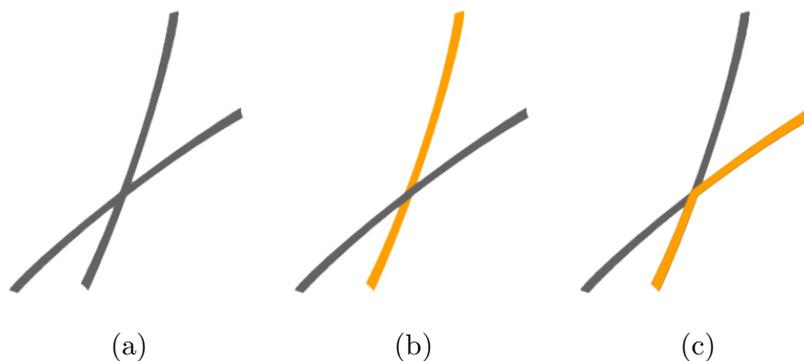


Abbildung 2.8: Gesetz der guten Fortsetzung: Beim Betrachten des ersten Beispiels (a) nimmt man zwei sich überkreuzende Linien wahr, ganz so wie die zweite Grafik (b) zeigt. Dass eine Linie plötzlich ohne gegebenen Grund ihre Richtung ändert, wie in Grafik (c) zu sehen ist, wäre unnötig kompliziert und deshalb passiert die Wahrnehmung nicht auf diese Weise [38].

Wenn die Bilder eines Films in einem regelmäßigem Muster angeordnet sind oder einer fortlaufenden Linie folgen, welche eine gewisse Richtung vorgeben, schreitet der Zuseher selbst in diese Richtung gedanklich weiter. Dies kann dazu benutzt werden, um den Rezipienten mit einer Erwartung zu versehen, welche später je nachdem, erfüllt oder gebrochen werden kann. Ein Beispiel dafür wurde in der Beschreibung von John Maedas zweitem Gesetz der Organisation bereits beschrieben (siehe Abschn. 2.3.2).

2.2.6 Gesetz der verbundenen Elemente

Dieses Gesetz beschreibt, dass Elemente, die in irgendeiner Weise miteinander verbunden sind, als Einheit wahrgenommen werden. Die Wirkung dieses Gesetz es ist so stark, dass in vielen Fällen andere Gesetze eine zweitrangige Position einnehmen (siehe Abb. 2.9) [46].

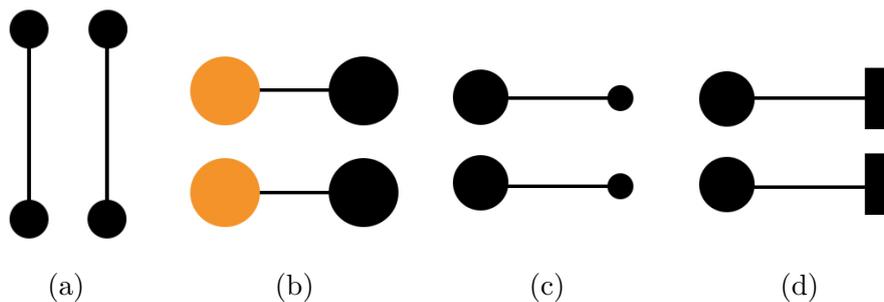


Abbildung 2.9: Gesetz der verbundenen Elemente: Verbundene Elemente werden als zusammengehörig gesehen. Wie in den Grafiken (a) bis (d) zu sehen, überwiegt die Wirkung des Gesetzes der verbundenen Elemente im Vergleich zu derjenigen des Gesetzes der Ähnlichkeit [35].

2.2.7 Gesetz des gemeinsamen Schicksals

Die Aussage des Gesetzes des gemeinsamen Schicksals erinnert an jene des Gesetzes der Ähnlichkeit. Es besagt, dass Elemente, welche die gleiche Veränderung, beispielsweise eine Drehung, Verschiebung, Farbänderung usw., erfahren und somit ein gemeinsames Schicksal teilen, als Einheit erlebt werden (siehe Abb. 2.10 (a)) [25].

Dies beinhaltet auch eine gemeinsame Veränderung in der Zeit, zum Beispiel eine Bewegung in eine bestimmte Richtung, während andere Elemente rundherum statisch sind oder sich auf andere Weise verändern. Je stärker der Kontrast der agierenden Elemente zu den anderen ist, umso stärker treten diese hervor [47].

Wenn der Faktor der Zeit mit in die Betrachtung gezogen wird, ist es

möglich, dass die entstandene Einheit nur für einen gewissen Zeitraum aufrecht erhalten wird und sich schließlich wieder auflöst. Man denke an Balletttänzer, welche oftmals einen dynamischen Wechsel zwischen gemeinsamen sowie jeweils eigenständigen Bewegungen im Tanz verkörpern und dadurch zwischen Einheit und Gegensatz wandeln. Dies gilt nicht nur, wenn sie exakt die gleiche Bewegung teilen. Um diesen Effekt zu erreichen, brauchen sie lediglich in irgendeiner Weise ein gemeinsames Schicksal teilen, sei es der gemeinsame Startpunkt des in Bewegung Setzens oder das Streben nach einem gemeinsamen Ziel. Wichtig ist, dass sie dadurch einen Kontrast zu anderen Tänzern bilden (siehe Abb. 2.10 (b)).

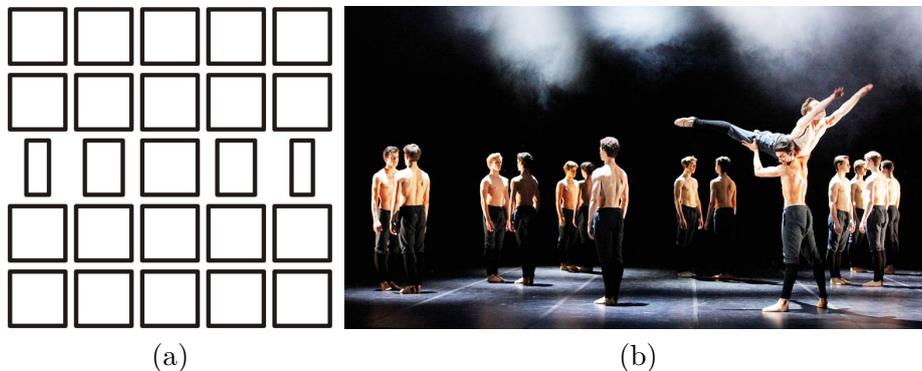


Abbildung 2.10: Gesetz des gemeinsamen Schicksals: Man erkennt an der Grafik (a), dass Elemente, die ein gleiches Schicksal teilen, eine Sinneinheit bilden. In diesem Fall ist ihnen eine Skalierung gemein. Sie werden dadurch eine Gruppe, auch, wenn sie jeweils unterschiedliche Formen besitzen. Gemeinsam mit dem Quadrat in der Mitte, das sie auch mit in die Einheit ziehen, bilden sie eine waagerechte Linie [25]. Würde man das Bild der Balletttänzer (b) live sehen, würde man erkennen, dass die beiden Tänzer rechts durch ihre andersartige Bewegung eine Einheit bilden, die im Kontrast zu den anderen, bewegungslosen Tänzer steht [48].

Für den Einsatz im Film gelten bei diesem Gesetz etwa die gleichen Regeln wie beim Gesetz der Ähnlichkeit. Lediglich dem Faktor der Zeit wurde bisher wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Der Film kann Gruppierungen nicht nur beim Standbild erzielen. Auch über die Zeit hinweg ist dies möglich, indem man zum Beispiel die Einstellungen, die man zu einer Sinneinheit gruppieren möchte, immer mit der gleichen Einstellungsgröße, Perspektive oder der gleichen Lichtsetzung versieht. Voraussetzung hierfür ist, dass diese charakteristische Situation im Gedächtnis des Zusehers haften bleibt, wozu sie sich deutlich genug von anderen abheben muss, um den nötigen Kontrast zu bilden.

2.2.8 Gesetz der Erfahrung

Laut dem Gesetz der Erfahrung sucht das Gehirn beim Betrachten eines Objekts stets nach Formen, Zeichen oder Körpern, die diesem ähnlich sehen und bereits aus früheren Erfahrungen bekannt sind. Wenn es den gesuchten Vergleich gefunden hat, ruft es sich sofort die damit verbundenen Eindrücke ins Bewusstsein und ist geneigt, die Wahrnehmung des aktuellen Objekts mit den Erfahrungswerten zu kombinieren (siehe Abb. 2.11) [1, S. 45].

Durch diesen Mechanismus ist zu erklären, weshalb Symbole funktionieren. Durch ihre einfache, einprägsame Charakteristik bleiben sie mit Leichtigkeit im Gedächtnis haften und rufen beim Betrachter sofort jene Information, Gefühle usw. wach, für die sie stehen. Man denke nur an die klare Botschaft, die im Symbol eines Herzens steckt.

Bekannte Elemente können auch stark verunstaltet werden, um sie dennoch richtig zuordnen zu können. Von einer Verzerrung etwa oder einer Betrachtung aus unterschiedlichen Perspektiven lässt sich das Gehirn nicht täuschen [1, S. 45].

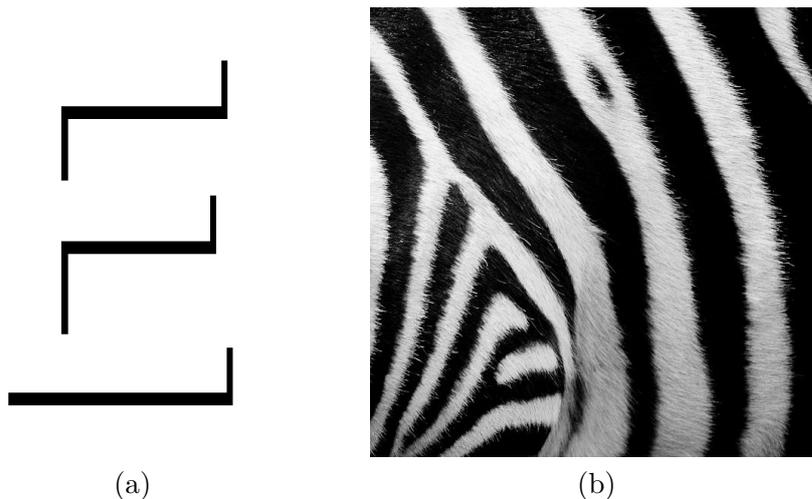


Abbildung 2.11: Gesetz der Erfahrung: Dieses Gesetz bildet die Grundlage für die Fähigkeit, dreidimensionale Gegenstände erkennen zu können. Das Gehirn setzt die drei unförmigen schwarzen Teile der Grafik (a) ohne Umschweife zu einem „E“ zusammen [37]. Im zweiten Beispiel (b) ist aufgrund der Erfahrung sofort ein Zebra erkennbar, obwohl lediglich eine Struktur sichtbar ist [59].

Für den Filmemacher ergibt sich durch dieses Gesetz ein weites Feld an Anwendungsmöglichkeiten. Gerade das Visuelle bietet sich für symbolische Darstellungen an. Ebenso kann man neuartige Bilder erschaffen und mit einer gewissen Stimmung und Emotion aufladen, welche an einem späteren Zeitpunkt im Film wieder aufgegriffen werden können. Wenn man sich

daran erinnert, kommen auch all die damit verbundenen Emotionen wieder zum Vorschein, die an diesem vorherigen Zeitpunkt von Bedeutung waren. Auf diese Weise sind gedankliche Querverbindungen möglich, die den dramaturgischen Bogen des Films verdeutlichen und diverse Entwicklungen der Handlung aufzeigen können.

Im Laufe der Jahre sind auch filmische Klischees entstanden wie zum Beispiel der Blick durch die Beine eines Cowboys während einem Duell (siehe Abb. 2.12). Auf solche symbolischen Bilder kann sehr leicht zurückgegriffen werden, um die Aussage des Films in einen gewissen Kontext zu stellen.



Abbildung 2.12: Gesetz der Erfahrung: Der Blick durch die Beine eines Cowboys während eines Duells hat sich im Western-Film bereits als filmisches Klischee etabliert. Eines der berühmtesten Beispiele hierfür stammt vom Film *Spiel mir das Lied vom Tod* (1968, Sergio Leone) [20].

2.2.9 Gesetz der Figur-Grund Beziehung

Wenn man sich in der Welt umsieht, betrachtet man niemals das gesamte Wahrnehmungsfeld als Ganzes in gleicher Intensität, sondern wählt ein bestimmtes Objekt aus, welchem man seine Aufmerksamkeit widmet, mit anderen Worten, man fokussiert. Natürlich kann man dabei das Umfeld, in dem das Objekt eingebettet ist, nicht völlig ausblenden. Es wird stets in dessen Kontext stehen, was auf unbewusste Weise ebenfalls in die Wahrnehmung mit eindringt. Wenn es gilt, eine neue Umgebung zu erfassen, springt das Auge von Objekt zu Objekt, um auf diese Weise der Reihe nach alle Eindrücke aufzusammeln und sich dadurch mehr und mehr einen Gesamteindruck zu verschaffen [41].

Dieser Mechanismus des Nacheinander Wahrnehmens ist wichtig, um das

Gehirn nicht mit einer Unzahl von eindringenden Reizen zu überfordern und auch, um gewisse Dinge im Sichtfeld unterscheiden zu können. Ein komplexes Muster etwa kann dadurch in zahlreiche kleine, vereinfachte Einzelteile zerlegt werden, welche, jedes für sich betrachtet, überschaubar sind. Diese Fokussierung und Segmentierung lässt stets zwei Größen entstehen, einerseits das Objekt der Wahrnehmung und andererseits dessen Umfeld, oder anders ausgedrückt, Figur und (Hinter-) Grund, woher dieses Gesetz seinen Namen hat (siehe Abb. 2.13) [41].

Wenn sich eine Figur deutlich vom Hintergrund abhebt, spricht man von einer stabilen oder eindeutigen Figur-Grund Beziehung. Ist dies nicht der Fall, also wenn mehreren Objekten eine gleichwertige Bedeutung zukommt, spricht man von einer mehrdeutigen Figur-Grund Beziehung. Eine stabile Figur-Grund Beziehung wirkt interessanter und bleibt daher stärker im Gedächtnis haften [41].

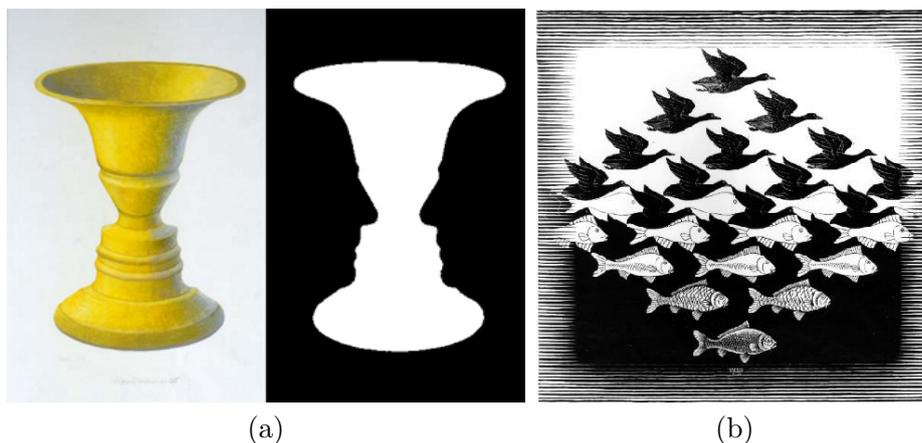


Abbildung 2.13: Gesetz der Figur-Grund Beziehung: Das Sehfeld wird vom Betrachter in Figur und Grund gegliedert. Am Beispiel der berühmten „Rubin’schen Vase“ (a) kann der Betrachter entweder einen Pokal oder zwei sich ansehende Gesichter erkennen. Das im Menschen eingebaute Ordnungs- und Vereinfachungsprinzip verhindert, dass man die beiden Interpretationen gleichzeitig wahrnehmen können [33]. In der Grafik (b) von M.C. Escher (1898–1972) ist zu sehen, ab welchem Detailgrad man sich eher für die schwarze oder die weiße Darstellung entscheidet. [57]. Beispiele wie diese beiden, in denen Figur und Grund gleich dominant sind, nennt man „Kippfiguren“.

Um nun Figur und Grund voneinander zu unterscheiden, also eine notwendige Inhomogenität zu erschaffen, werden vom Gehirn viele visuelle Merkmale herangezogen, wie etwa Konturen, Texturen, Kontraste, Farben, Helligkeit, Tonwerte, Bewegungen, Räumlichkeit, Abgrenzung, Geschlossenheit, Gliederung, Licht, Schatten, Tonwerte uvm. [1, S. 47].

Es gibt Richtwerte, nach denen man ungefähr bestimmen kann, ob ein

Objekt eher als Figur oder als Hintergrund identifiziert wird [41]. Eine Figur wird eher als solche wahrgenommen, wenn sie...

- ... kleiner ist,
- ... vorne zu sein scheint,
- ... eine eindeutige Position im Raum einnimmt,
- ... sich unterhalb der Horizontlinie befindet,
- ... eine geschlossene Form besitzt,
- ... eine eindeutig erfassbare Form besitzt,
- ... reichhaltiger und bedeutungshaltiger ist,
- ... mehr Kontrast zeigt als der Grund,
- ... heller oder dunkler ist als gleiche Ausschnitte des Grundes,
- ... schneller verarbeitet wird,
- ... sich mehr bewegt als der Hintergrund,
- ... eine konvexe Form besitzt,
- ... symmetrisch ist,
- ... eine horizontale oder vertikale Ausrichtung einnimmt und
- ... parallel verläuft.

Um eine klare Bildsprache im Film zu erreichen, ist laut diesem Gesetz auf eine eindeutige Figur-Grund Beziehung zu achten. Dies kann auf vielfältige Weise erreicht werden wie etwa durch Hervorheben des Motivs mithilfe von Unschärfe des Hintergrunds, durch Licht und Schatten oder einer sorgfältigen Farbwahl. Vor allem bei schnell geschnittenen Bildern ist dies wichtig, um die Gesamtsituation möglichst rasch erfassen zu können.

2.2.10 Resumee

Die Gestaltpsychologie enthält sehr wichtige Aussagen für die Einfachheit im Film. Einerseits gelangt man durch ihre Berücksichtigung zu einer effizienteren Wahrnehmung, weil man ihr entgegenkommt. Andererseits zeigt sie darüber hinaus Möglichkeiten auf, wie durch den geschickten Einsatz der Gestaltgesetze und ihrer Kombination selbstständige Gedanken des Betrachters geweckt werden können, was einen Mehrwert für den Film bedeutet.

Natürlich ist die Wirklichkeit um einiges komplexer als die simplen Beispiele der Gestaltpsychologie. Sie enthält feinste Nuancen an Schattierungen, Farbtönen und Sättigungsgraden, Faktoren, die alle das Gesamtergebnis beeinflussen. Die Gestaltgesetze bilden lediglich den kleinsten Nenner und das Gehirn muss nach unzähligen Berechnungen entscheiden, welcher Reiz die prägnantesten Ergebnisse liefert und welches Gesetz sich durchsetzt. Die größte Rolle spielt also immer die Kombination aller visuellen Elemente.

Die kleinste Änderung eines Details kann die Gesamtsituation dramatisch verändern und daher hat Aristoteles Recht mit seiner Behauptung:

„Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.“ [24]

2.3 Die zehn Gesetze der Einfachheit

Simplicity – Die zehn Gesetze der Einfachheit ist ein von John Maeda im Jahr 2007 verfasstes Buch, das wohl einen der wichtigsten Beiträge des 21. Jahrhunderts zum Thema Einfachheit darstellt [6]. In Hinblick auf die fast schon täglichen Errungenschaften der neuen Technologien und der Entstehung immer höherer Komplexität, erkennt der Autor die Notwendigkeit, sich mehr denn je mit dem Begriff der Einfachheit auseinanderzusetzen. Vorwiegend ist sein Buch dafür gedacht, Designern bei der Entwicklung von einfachen und leicht zu bedienenden technischen Geräten zu helfen. Aber vor allem durch die allgemein gehaltene Argumentation und dem oftmals philosophischen Charakter eignet es sich hervorragend für all jene Bereiche, in denen Einfachheit von Bedeutung ist, und so auch im Film.

Für die vorliegende Arbeit ist das Buch als wichtige Quelle und Inspiration herangezogen worden. Nicht alle, aber viele seiner Gesetze eignen sich sehr gut als Ausgangspunkt, um zu beschreiben, wie die Einfachheit auch im Film Einzug halten könnte und welche großartigen Chancen darin stecken, einen Film aussagekräftiger, prägnanter und intensiver zu gestalten und mit einer klaren Direktheit zu versehen. Es wird nun eine Auswahl der zehn Gesetze von John Maeda allgemein erläutert und davon ausgehend ein Bezug zum Film hergestellt.

2.3.1 Gesetz 1 – Reduzieren

„Der einfachste Weg zur Einfachheit führt über durchdachtes Weglassen.“ [6, S. 1]

Das erste Gesetz regt dazu an, sich auf die Suche nach der Essenz einer Sache zu begeben und alles andere, das Unwesentliche und Nebensächliche, zu neutralisieren. Um allerdings die Radikalität dessen zu dämpfen, stellt John Maeda der Einfachheit den nicht unwesentlichen Begriff der Funktionalität gegenüber. Würde man bei einem DVD-Player zum Beispiel nur die Play-Taste übrig lassen, erreicht man zwar eine völlig einfache Bedienung, allerdings werden dabei sehr wichtige Funktionen ausgelöscht wie etwa das Vor- und Zurückspulen, das Pausieren und vieles mehr. Die Aussage des ersten Gesetzes sollte also nicht sein, wie ein Berserker zu wüten und alles hinwegzufegen, was nicht exakt dem Kern der Sache entspricht, sondern einen Weg zu finden, der einen harmonischen Übergang zwischen Wichtigem und nicht unmittelbar Wichtigem verkörpert.

„Wo liegt die goldene Mitte zwischen Einfachheit und Komplexität? Einerseits soll ein Produkt oder eine Dienstleistung einfach zu nutzen sein. Andererseits soll es alle Leistungen bringen, die man davon erwartet.“ [6, S. 1]

Er rät dazu, sich in jedem Designprozess die folgenden beiden Fragen zu stellen: Wie einfach kann man es gestalten? Wie kompliziert muss es sein? Hat man diesen Rat beherzigt und die damit bedachte Sache auf ein Minimum reduziert, kann im nächsten Schritt auf das übrig gebliebene die Methode VVV, wie er sie nennt, angewandt werden: Verkleinern, Verstecken, Verbinden. Für die Kameraarbeit ergeben sich nur aus den ersten beiden Punkten Erkenntnisse, der dritte Begriff des Verbindens muss also der Einfachheit wegen fallen gelassen werden.

Verkleinern

Unter dem Aspekt des Verkleinerns versteht der Autor hauptsächlich die Gegebenheit, dass man in einen klein gestalteten Gebrauchsgegenstand wie etwa dem iPod nicht so hohe Erwartungen setzt bzw. mehr Nachsicht übt, wenn er gewisse Dinge nicht kann. Umso mehr ist man erfreut, wenn das kleine Ding mit Fähigkeiten überrascht, die man ihm niemals zugetraut hätte. Darin erkennt er ein großes Potential zur Steigerung der Anteilnahme des Zielpublikums.

Verstecken

Das berühmte Schweizer Taschenmesser kann eine große Vielfalt an Fähigkeiten und Funktionen aufweisen, trotzdem ist seine Form sehr einfach. Auch in modernen Handys, welche meist eine überaus simple, rechteckige Form besitzen, steckt eine Unmenge an Möglichkeiten, sie sind aber dennoch durch wenige Tasten bedienbar. Diese Objekte besitzen zwar ein hohes Maß an Komplexität, strahlen aber trotzdem eine gewisse Kompaktheit aus. Man erkennt daran, dass die Wahrnehmung der Einfachheit trotz großem, dahinter verborgenem Potential möglich ist und zwar durch die Anwendung des Versteckens.

Anwendung im Film

Der Filmemacher kennt diese Notwendigkeit der Reduzierung in der Regel sehr gut, oftmals zu seinem Leidwesen. Es kommt nicht selten vor, dass eine von ihm geliebte Szene aus dem Film gestrichen wird, weil man in diesen Fällen einsehen muss, dass sie zum dramaturgischen Fluss nichts oder wenig beizutragen hat, und daher der Fortbestand in der Geschichte sinnlos wäre.

Bezogen auf die Kameraarbeit kann man von diesem Aspekt dankbar aus dem Vollem schöpfen, denn die bloße Reduktion kann im Visuellen relativ vielseitig angewandt werden.

Um der Methode des Verkleinerns für den Film und speziell für die Kameraarbeit etwas abzugewinnen, scheint man gedanklich etwas weitergehen zu müssen und dem Begriff des Gewichtens Bedeutung beimessen. Durch jede Verkleinerung passiert eine Vergrößerung von etwas anderem, das heißt

dieses Gewichtes eröffnet ein Spiel zwischen dem Vermindern und Vermehren von Bedeutung. Was muss verkleinert werden, was vergrößert? Welches Motiv, welche Aussage, welches Gefühl stellt während einer Einstellung gerade die größte Wichtigkeit dar und muss durch Vergrößerung hervorgehoben werden bzw. durch Verkleinerung der Umgebung?

Dem Filmemacher stehen sämtliche Werkzeuge der Kamera zur Verfügung, um seine Bilder nach seinen Wünschen gewichten zu können. Verkleinern oder Vergrößern des Motivs durch die Wahl der Distanz, Perspektive, Kadrierung oder der inneren Montage, das Hervorheben oder Zurücksetzen von Objekten durch den durchdachten Einsatz von Licht und Schatten oder Schärfe und Unschärfe, Verminderung oder Verstärkung der Sättigung von Bildern oder Bildbereichen stellen nur einige wenige Beispiele dar und gehören etwa zum Standardrepertoire des Filmhandwerks.

Ebenso die Verkleinerung des Bildausschnitts kann oftmals zu einer viel höherem Maß an Verständlichkeit und Teilnahme führen. Zum Beispiel ist es nicht nötig, den Verdruss und die Traurigkeit eines Menschen durch das entsprechende Spiel der Mimik des Schauspielers abzubilden. Es reicht und führt in vielen Fällen sogar zu einem intensiveren Erlebnis, das Bild von sich schwer abstützen den Händen zu zeigen, oder das Bild einer Träne, die die Wange herunter perlt. Eine oft angewandte Methode, um Einsamkeit zu zeigen, ist, die Figur durch einen riesigen Bildausschnitt zu verkleinern, um seine Schwächigkeit im Kontext seiner gewaltigen Umgebung darzustellen. Für Ungeduld reicht ein wippender Fuß, klopfende Finger. Durch die Anwendung dieser Stellvertreter wird eine Fokussierung auf das Wesentliche erreicht, was bei gekonnter Anwendung eine zunehmend unmissverständliche Aussage treffen kann, weil weniger unwesentliche Faktoren Einfluss auf den Zuseher nehmen können.

Die Methode des Versteckens lässt nicht ohne weiteres einen Bezug zum Film herstellen. Dennoch ist eine gewisse Verbindung zu einer dem Film eigenen Fähigkeit zu erkennen, nämlich zu jener der Dynamik zwischen Verhüllung und Enthüllung. Damit ist der Umstand gemeint, dass es nicht automatisch bedeutet, die Welt außerhalb des Bildausschnitts sei für den Zuseher nicht wahrnehmbar. Ganz im Gegenteil liegt hier durch die Gesetze der menschlichen Wahrnehmung und der Fähigkeit, zu kombinieren und Dinge, die unvollständig sind, mit den fehlenden Elementen zu ergänzen, ein großes Potential des Films, was die Schaffung von Illusionen erst ermöglicht. Man benötigt nur den engen Bildausschnitt eines Baumstammes, um dem Rezipienten die Wahrnehmung von ebenso der Baumkrone und den Blättern zu ermöglichen, man braucht lediglich regelmäßig angeordnete, senkrechte Stäbe, um das Gefühl eines Gefängnisses aufkommen zu lassen.

Je mehr man das Gesetz des Reduzierens beherzigt, sei es durch Verkleinern, Verstecken oder sonstigen Methoden der Vereinfachung, desto mehr nähert man sich dem Wesen des Symbols, deren zugrundeliegende Charakteristik es ist, durch einfachste Darstellung allgemein verständliche Inhalte

transportieren zu können. Es lässt sich in diesem Zusammenhang ein großes Potential ausmachen, Filme einfacher gestalten zu können.

2.3.2 Gesetz 2 – Organisieren

„Durch Organisation sieht ein System aus vielen Elementen nach weniger aus.“ [6, S. 12]

Es ist dem Menschen angeboren, alles von ihm Wahrgenommene zu ordnen und zu organisieren, um eine für ihn verständliche Aussage zu erhalten. (Verstärkt wird dies in der Bildung von Erinnerungen vom Gehirn eingesetzt, wo oftmals nur Details haften bleiben, eine markante Form oder Farbe, ein bestimmter Geruch, während alles rundherum in Vergessenheit gerät) In diesem Zusammenhang spielt die Lehre der Gestaltpsychologie, auf welche in dieser Arbeit bereits vertieft eingegangen wurde (siehe Abschn. 2.2), eine wesentliche Rolle. Nochmal kurz zusammengefasst besagt sie, dass das Gehirn Fähigkeiten besitzt, welche zum Erkennen und Herstellen von Mustern beitragen. Betrachtet man beispielsweise einen Kreis, in dessen Linie sich eine Lücke befindet, dann geht man über dieses fehlende Stückchen hinweg und vervollständigt die Linie zu einer geschlossenen. Weiters neigt der Mensch dazu, eine Reihe von Kreis, Kreis, Kreis gedanklich mit einem weiteren fortzusetzen. Ein weiterer Beweis für den Drang nach Ordnung ist die Angewohnheit, Menschen und Dinge erst mal zu bewerten (priorisieren) und anschließend in eine sprichwörtliche Kiste zu stecken (sortieren): „Er ist ein Egoist“, „Sie ist eine falsche Hexe“, „Diese Schuhe passen nicht zu diesen Rock“, „Ein Bär ist gefährlich“ sind nur ein paar Aussagen, welche für die angeborene und für das Überleben wichtige Neigung stehen, die richtige Passform zu finden.

Diese Beispiele beschreiben Mechanismen, die das Gehirn ersonnen hat, um die Umgebung durch Organisation in einfacherer Weise verstehen zu können, ohne behaupten zu wollen, dass dies immer zu einem richtigen Eindruck führt. Dieser Drang scheint sehr stark im Menschen verankert zu sein, denn auch, wenn man eine Person eben erst kennengelernt hat und eigentlich für ihre reale Einschätzung jede Grundlage fehlt, schließt man sofort eifrig auf ihren Charakter. Egal ob gerechtfertigt oder nicht, der Mensch will Dinge vollständig sehen und ist mit den Gedanken bereits weiter, als die Realität ihm gewährt.

Anwendung im Film

Das Offensichtliche ist, die Bildinhalte zu organisieren, d.h. das Motiv und die sie umgebenden Objekte so zu ordnen und nach ihrer Bedeutung und Wirkung zu gruppieren, um ein höheres Maß an Verständlichkeit zu erreichen. Dies lässt sich zum Beispiel auch durch den Einsatz von Farben ver-

wirklichen. Figuren oder Figurengruppen gewisse Farben zuzuordnen würde etwa sofort deren Zugehörigkeit signalisieren. Auch mit Farbpsychologien lässt sich in diesem Zusammenhang gut arbeiten.

Eine weniger augenscheinliche Methode wäre folgende: Den Kern einer Geschichte bilden ja oft sich wiederholende Elemente und deren Transformation, also das Zeigen einer Entwicklung. Ein Beispiel: Ein Protagonist hat durch Schüchternheit und zu wenig Selbstvertrauen das Problem, eine Frau, die ihm gefällt, anzusprechen. Dieses Thema wiederholt sich, bis sich zum Ende hin die Wende einstellt und er es schafft, über seinen Schatten zu springen. Eine Möglichkeit der Kamera, diesen sich wiederholenden Konflikt zu unterstreichen, wäre etwa, in allen Szenen, in denen der Bedauernswerte in diesem Dilemma der Schüchternheit steckt, die gleiche, wohl durchdachte Perspektive, den gleichen Ausschnitt, die gleiche Farbe usw. zu wählen. Damit würde der sich wiederholende Moment hervorgehoben, weil auf alle vorangegangenen peinlichen Situationen verwiesen wird und diese wieder ins Gedächtnis des Zusehers gelockt werden. Wenn der Protagonist am Ende schließlich Meister seiner Schwäche wird, kann mit der gewohnten Kameraeinstellung gebrochen werden, um auf diese Weise effektiv den Triumph der Figur zu unterstreichen. In diesem Beispiel steht die einzelne Einstellung am Schluss der im Verlauf des Films immer größer und mächtiger gewordenen Gruppe gegenüber, und dieser Kontrast macht die dramaturgische Wirkung bedeutungsvoller. Zusätzlich steigert das Gesetz der Fortsetzung diesen Überraschungseffekt (siehe Abschn. 2.2.5), weil der erwartete Verlauf der Dinge nicht eintritt. Aufgrund der Angewohnheit des Gehirns, sich wiederholende Momente weiterzudenken, wirkt die Unterbrechung dieser Reihe noch intensiver.

Man erkennt durch diese Beispiele, dass die Möglichkeiten des Organisierens in der Kameraarbeit nahezu grenzenlos sind und eine effektive Methode darstellen, einen Film zu vereinfachen und für den Zuseher attraktiver, weil verständlicher, zu machen.

2.3.3 Gesetz 5 – Unterschiede

„Einfachheit und Komplexität brauchen einander.“ [6, S. 45]

Würde man wissen, was Hitze bedeutet, wenn man noch niemals das Gefühl der Kälte auf seiner Haut gespürt hat? Nein! Würde man die Stille erkennen, wenn noch niemals ohrenbetäubender Lärm auf einen eingehämmert hat? Nein! So will es das Gesetz der Dualität, das in der Natur schon immer fest verankert ist. Weiters ist dies nicht nur ein feststehender Faktor, sondern obendrein auch ein grundlegendes Bedürfnis des Menschen, eine gewisse Abwechslung der bei den Gegenpole wahrzunehmen. Wie sehr sehnt man sich während langer Regentage nach der Sonne, aber wie ermüdend wiederum

würde eine Welt sein, in welcher stets die Sonne vom Himmel strahlt und der erfrischende Wechsel der Jahreszeiten ausbleibt!

Es ist diese Dualität, von der das fünfte Gesetz handelt und es ist sehr wichtig, dass dem Filmemacher die darin enthaltenen Erkenntnisse bewusst sind, wenn er sich um die Anwesenheit der Einfachheit in seinen Filmen bemüht. John Maeda erläutert, dass eine totale und vollendete Verwirklichung der (scheinbaren) Einfachheit nicht zur Einfachheit, sondern zum Langweiligen, Eintönigen und Sterilem führt. Es braucht unbedingt einen Gegenpol, also die Komplexität, um die Einfachheit bewusst erfahrbar zu machen. So wie sich die oben genannten Beispiele gegenseitig bedingen, so würde man auch die Einfachheit nicht ohne die Komplexität erkennen. Es ist sogar eine Erholung für die Augen und die übrigen Sinne, Gegensätze wahrzunehmen.

„Angenommen, eines Tage spielen sich die Ereignisse nach dem folgenden Muster ab: Komplexität, Einfachheit. Die Einfachheit ist eine Erlösung.

Einfachheit, Einfachheit, Einfachheit, Komplexität, Einfachheit, Einfachheit, Komplexität, Komplexität, Einfachheit, Komplexität, Komplexität, Einfachheit, Einfachheit, Komplexität. Am wichtigsten ist der rhythmische Wechsel von Einfachem und Komplexem.

Einfachheit, Einfachheit. Wir können zur Einfachheit keine Beziehung herstellen, wenn wir völlig vergessen haben, wie sich Komplexität anfühlt.“ [6, S. 50]

Der Autor betont, dass Abwechslung die Aufmerksamkeit aufrecht erhält, wenn der Rhythmus der Unterschiede den Betrachter fesselt.

Anwendung im Film

Dieses Gesetz legt nahe, dass ein Film auch die Komplexität braucht, um die Einfachheit erfahrbar zu machen und umgekehrt. Der Leser kann sich vielleicht an einen Film erinnern, der ihn ständig durch etwa eine rasche Erzählweise, schnelle Schnitte und andauerndes Vorantreiben der Geschichte unter Stress versetzt hat und ihn auf diese Weise überforderte. Vor allem Action-Filme lassen es oft an der von vielen Menschen gern gesehenen Ruhe fehlen.

Andererseits gibt es extrem ruhige Filme, die den einen oder anderen wohl in massive Ungeduld versetzen können. So unterschiedlich hier die Ge-

schmäcker sind, so verschieden ist auch, wie viel Einfachheit oder Komplexität für den jeweiligen Menschen zu ertragen ist, bevor man sich wieder nach dem Gegenteil sehnt. Für einen Film der Einfachheit scheint eine homogene Abwechslung von Einfachheit und Komplexität erforderlich zu sein.

Weiters kann man aus dem Gesetz der Unterschiede schließen, dass reduzierte Bilder bewusster wahrgenommen werden, wenn ihnen komplexe Bilder vorhergehen. Allgemein ausgedrückt: Der Kontrast von Komplexität und Einfachheit verstärkt die Wirkung. Wenn man dieses Gesetz gewissenhaft befolgt, ergibt sich die großartige Möglichkeit, Filme voller Dynamik zu produzieren, die den Zuseher in die Geschichte und den schwungvollen Rhythmus der Darstellung hineinziehen und darin fesseln.

2.3.4 Gesetz 6 – Kontext

„Was am Rand der Einfachheit liegt, ist mit Sicherheit keine Randerscheinung.“ [6, S. 54]

Im sechsten Gesetz versucht Maeda, die Aufmerksamkeit des Gestalters vom eigentlichen Gegenstand zu lösen, und hin auf dessen Umgebung zu richten. Seiner Auffassung nach ist das, was unmittelbare Bedeutung zu haben scheint, unter Umständen nicht annähernd so wichtig wie sein Umfeld. Er meint damit hauptsächlich die Fähigkeit des Hintergrunds, den Vordergrund in seiner Bedeutung zu beeinflussen.

„Das Ambiente ist die sprichwörtliche „Geheimzutat“ für jedes große Menü und jedes denkwürdige Gespräch.“ [6, S. 58]

Es ist nun möglich, den Hintergrund aufgrund dieses Umstand ausgiebig und komplex zu gestalten, im Sinne der Einfachheit jedoch rät der Autor nicht dazu, sondern im Gegenteil hebt er die Vorzüge der weißen Fläche, oder dreidimensional ausgedrückt, des leeren Raums, hervor, weil durch diesen Kontext das übrig Gebliebene enorm an Betonung gewinnt.

„Die Gelegenheit, die durch die Vergrößerung des leeren Raumes verloren gegangen ist, wird durch die verstärkte Aufmerksamkeit für das Verbleibende zurückgewonnen. Mehr weiße Flächen bedeuten, dass weniger Information mitgeteilt wird. Entsprechend mehr Aufmerksamkeit soll dem gewidmet werden, was weniger leicht verfügbar ist. Wenn weniger da ist, schätzen wir alles viel höher.“ [6, S. 56]

Man stelle sich eine Kathedrale vor. In welchem Fall gewinnt sie mehr an Bedeutung, Größe und Macht: Wenn sich rund um sie herum ein riesiger, leerer Platz befindet, bevor die Ansammlung gewöhnlicher Häuser beginnt?

Oder wenn diese Häuser direkt neben ihren Grundfesten erbaut wurden? Vermutlich fällt die Antwort relativ eindeutig aus. Ein anderes Beispiel: Wie enorm würde die Bedeutungssteigerung eines einzelnen Wortes sein, wenn es mitten in einem Roman plötzlich eine ganze Seite für sich allein zugewiesen bekommt?

Es steckt eine wirkungsvolle Möglichkeit dahinter, durch die Vermehrung der Leere einer bestimmten Sache mehr Betonung und Aufmerksamkeit einzuräumen, es ist aber nicht die einzige, denn auch das verbliebene Nichts bleibt nicht ohne Wirkung. John Maeda sieht im Kontext der Leere eine Einladung zum Chaos. Man denke sich nur einen leeren Küchentisch, dem es wohl nicht lange vergönnt ist, leer zu bleiben. Früher oder später häufen sich Zeitungen, Kleingeld oder Schlüssel dort an und damit wird auf das menschliche Bedürfnis (oder gar die menschliche Schwäche und Sucht) verwiesen, all jene Plätze gefüllt sehen zu wollen. Nur die Leere bietet das Potential, gefüllt zu werden und der Mensch ist prädestiniert, dem nachzukommen. Die Umgebung zu definieren bietet dem Menschen Orientierung, wodurch er sich ohne großartige Gedanken auf dem Weg machen kann. Das Umfeld allerdings nicht zu definieren, sie in dem Zustand der Leere zu belassen, lässt ihn in Orientierungslosigkeit stürzen und fordert von ihm die Notwendigkeit, sich selbst aus dem Schlamassel zu befreien. Auch in diesem Punkt ist wieder das richtige Maß gefragt. Wie viel Richtungsvorgaben kann ich ertragen? Wie viel Orientierungslosigkeit kann ich mir leisten?

Anwendung im Film

Es ist klar. Wenn weniger Dinge auf den Rezipienten eindringen, so ist es ihm möglich, sich intensiver auf das übrig gebliebene zu konzentrieren und mehr Aufmerksamkeit auf die wichtigen Dinge zu legen.

Ebenso wie beim bereits erwähnten leeren Küchentisch, wird der Zuschauer die leeren Stellen im Film auffüllen, und zwar mit Gedanken. Es ist ein natürliches Verlangen des Menschen, zu kombinieren und fehlende bzw. nur teilweise sichtbare Dinge zu ergänzen, wie auch ein Gesetz der Gestaltpsychologie behauptet. Hingegen völlig leere Bereiche in ihrem Zustand zu belassen, sie nicht zu füllen und die weiße Fläche zu akzeptieren, erfordert kurioserweise große Disziplin und Anstrengung. Man denke an das emsige Bestrebender Mönche aller Weltreligionen, die durch äußerste Enthaltensamkeit und durch Praktiken wie der Meditation oder Einhalten eines Schweigegelübdes darauf bedacht sind, ihren Geist von allen störenden Gedanken zu befreien, also leer zu machen, um zu den tieferliegenden Sphären ihres Geistes und ihrer Gefühle zu gelangen, die bis dahin in dem Zustand des Unbewussten verweilen.

2.3.5 Resumee

In den *zehn Gesetzen der Einfachheit* von John Maeda findet sich große Relevanz für den Film. Sein Buch behandelt das Thema sehr umfassend und von verschiedenen Seiten aus betrachtet und darin liegt der Grund, dass viele Filme zu finden sind, in denen zumindest eines seiner Gesetze mitwirkt.

Durch die kurze und prägnante Formulieren der *zehn Gesetz der Einfachheit*, ist es teilweise erforderlich, noch tiefer in ein gewisses Thema einzutauchen. Dies war zum Beispiel bei der Gestaltpsychologie der Fall, welche bereits näher beschrieben wurde (siehe Abschn. 2.2). Aber auch das sechste Gesetz über den Kontext, bei dem der Autor vor allem von der japanischen Ästhetik inspiriert wurde, lässt anklingen, dass es bei diesem Thema noch wesentlich mehr zu entdecken gibt und aus diesem Grund ist der folgende Abschnitt der Lehre des *Wabi Sabi* gewidmet.

2.4 Wabi Sabi: Die japanische Ästhetik der Einfachheit

Es ist nicht leicht, die Lehre des *Wabi Sabi* einem Menschen des Westens, womit vorwiegend jene aus Europa und den USA gemeint sind, zu erklären, da es von einer Kultur hervorgebracht wurde, die eine grundlegend andere Auffassung der Welt und des Lebens besitzt und obendrauf der wissenschaftlichen Arbeit sowie generell intellektuellem Gebaren nicht gerade einen hohen Wert beimisst. Dennoch kann *Wabi Sabi* in der vorliegenden Arbeit nicht außer Acht gelassen werden, weil sie durch die über ein Jahrtausend währende Auseinandersetzung mit der Schlichtheit, Kargheit und Bescheidenheit den wohl intensivsten und aufschlussreichsten Beitrag dafür leistet, das Wesen der Einfachheit besser zu verstehen.

Die Anfänge des *Wabi Sabi* sind schwer festlegbar, erste Tendenzen in diese Richtung sind jedoch in China während der Sung-Dynastie (960–1279) auszumachen, auch, wenn sie zu dieser Zeit noch nicht mit dem Begriff *Wabi Sabi* bezeichnet wurden [4, S. 24]. Wie so vieles, das ursprünglich aus China stammt, hält es später auch in Japan Einzug und erfährt dort während des 12. Jahrhunderts große Verbreitung [62]. Heute nimmt *Wabi Sabi* im Pantheon Japans etwa den gleichen Stellenwert ein, wie die hellenistischen Vorstellungen von Schönheit im Westen [5, S. 21].

Der Begriff selbst entstand erst im 16. Jahrhundert durch den berühmten, japanischen Teemeister Sen no Rikyu (1522–1591). *wabi* bedeutete ursprünglich einsam, verlassen, elend oder sich sehnen nach, und *sabi* fröstelnd, abgezehrt oder verwelkt. So negativ belastet diese Begriffe anfangs auch waren, sie bekamen um das 14. Jahrhundert eine zunehmend positivere Färbung. Man empfand eine gewisse Freude an der Herbheit des Einsam-Stillen (*wabi*) verbunden mit einer süßen Traurigkeit im Angesicht der Vergänglichkeit aller Dinge (*sabi*). Zusammengesetzt sind beide Wörter eigentlich nicht zu übersetzen, sie sehnen sich aber nach nichts mehr, als den unaufhaltsamen Rhythmus der Natur zu vermitteln [4, S. 86] [5, S. 21].

Anfangs wurde die Idee vor allem von den Mönchen der ZEN-Klöster aufgegriffen und in deren Kunst verwirklicht. Unter anderem aus diesem Grund ist *Wabi Sabi* durchdrungen vom Gedankengut des Zen-Buddhismus, welcher wiederum in den beiden Religionen Taoismus und Buddhismus seine Wurzeln hat, und verkörpert somit tief religiöse und philosophische Erkenntnisse, was es eher zu einer Weltanschauung und ästhetischen Philosophie macht als nur zu einem Design-Prinzip. Es ist ein gewisses Gefühl, das Kunstwerke des *Wabi Sabi* beim Betrachter auslösen, und das Hervorlocken dieses Gefühls wurde nicht nur in den Künsten wie der Dichtung, der Malerei, der Musik, dem Töpfern, dem Theater oder der Gartenarchitektur angestrebt, sondern fand auch in der berühmten Teezeremonie oder dem japanischen Blumenweg Ausdruck [4, S. 115].

2.4.1 Das Wesen des Wabi Sabi

Wabi Sabi bezeichnet die Schönheit, die in den unvollkommen, schlichten und unvollständigen Dingen liegt. Es verweist dabei stets auf die Vergänglichkeit und den ewigen Kreislauf von Geburt und Tod, von Erblühen und Verdorren. Die Merkmale des Alterns, welche unter dem Druck der physischen Kräfte entstehen, vermindern ganz und gar nicht, wie es im Westen der Fall ist, die ästhetische Wirkung des Gegenstands. Ein Teekessel, der die fein nuancierten Farben von Rost und Patina aufweist, ein durch die tägliche Benutzung von Kratzern und abgeschliffenen Stellen übersäter Holzstuhl, der mit der Zeit rissig gewordene Lehm einer alten Mauer, ein bemooster Fels, ein knorriger Baum, das und Ähnliches sind Symbole, die eine ehrfurchtgebietende Reife ausstrahlen und dadurch auf den stetigen Wandel des Lebens verweisen. Von allen Objekten, welche auf diese Weise eine Empfindung der stillen Wehmut und spirituellen Sehnsucht aber auch des Trostes, weil man selbst nicht das einzig vergängliche ist, wecken, sagt man, sie seien *Wabi Sabi* [4, S. 28] [5, S. 52].

Wabi Sabi bettet sich also in den natürlichen Lauf der Dinge ein und versucht nicht, diesen durch künstliche Hilfsmittel zu überspielen. *Wabi Sabi* beschreitet den Weg des geringsten Widerstands und verzichtet auf die Anstrengung, die es kosten würde, der Natur Einhalt zu gebieten. Verliert ein Gegenstand im Westen schnell seinen Wert, weil zum Beispiel der polierte Stahl dumpf wird und Kratzer bekommen hat oder die Farben eines Stoffs ausbleichen, ist im Osten das Gegenteil der Fall [5, S. 61].

Wabi Sabi steht für Eigenschaften wie Vergänglichkeit, Bescheidenheit, Aufrichtigkeit, Asymmetrie und Intimität während die Kunst des Westens eher nach Dauerhaftigkeit, Großartigkeit, Symmetrie und Vollkommenheit strebt [4, S. 18, S. 120]. Man denke nur an einen typischen, europäischen Schlossgarten wie beispielsweise den von Versailles (siehe Abb. 2.14).



Abbildung 2.14: Unterschiedlicher könnten Gärten gar nicht sein: Das erste Bild (a) zeigt den wohl berühmtesten ZEN-Garten Japans, der sich im ZEN-Tempel Ryoan-ji befindet [49]. Das zweite Bild (b) zeigt einen kleinen Teil des Gartens von Versailles. Während ersterer 30x10 Meter groß ist, nimmt zweiterer eine Fläche von 815 Hektar (1 Hektar = 10.000m²) ein [28].

Während dieser groß, physisch eindrucksvoll und ehrfurchtgebietend ist, weckt ein *Wabi Sabi* Garten eher kleinere, intime Gefühle hervor, die aber umso tiefer sind, und möchte dem Besucher dazu anregen, sich über das eigene Sein bewusst zu werden.

„Es findet sich in der Natur nicht in Augenblicken der Blüte und Üppigkeit, sondern vielmehr in Momenten des Beginnens oder Ausklingens. Bei wabi-sabi geht es nicht um prachtvolle Blüten, majestätische Bäume oder kühne Landschaften. Vielmehr hat es mit dem nebensächlichen und Verborgenen zu tun, mit dem Vorläufigen und Flüchtigen: Dinge, die so zart und verschwindend klein sind, dass das gewöhnliche Auge sie nicht zu erkennen vermag.“ [5, S. 48]

2.4.2 Wabi Sabi in der Kunst

Wabi Sabi wird, wie bereits erwähnt wurde, in vielen Künsten angewandt. Auf der Suche nach der Einfachheit im Film jedoch besitzen zwei davon die größte Relevanz, weil sie ihm am Nächsten stehen, und werden daher näher beschrieben: die Dichtung und die Malerei.

Die Dichtung

Die Quintessenz der japanischen Dichtung bildet der Haiku-Stil, der den Geist des *Wabi Sabi* in sich trägt. Er besteht meist aus drei ungereimten Zeilen, welche die Szene nur äußerst grob skizzieren. Der Dichter enthält sich jedes Schwelgens in persönlicher Trübsal und Sentimentalität, ist aber dennoch darum bemüht, zarte und tiefe Gefühle auszudrücken [4, S. 125]. Das folgende Gedicht von Jakuren (1139–1202) aus dem 12. Jahrhundert zeigt, wie man durch ein Minimum an Expression ein Maximum an Emotion hervorlocken kann.

„Alleinsein
Das hat eine Farbe
Die man nicht benennen kann:
Dieser Berghang an dem die Zedern
In die herbstliche Abenddämmerung ragen.“ [4, S. 125]

Die Haiku Dichtung ist sehr eindringlich. Dies ist deshalb so, weil ein jeder Leser diese meist alltägliche Situation kennt, die zum Ausdruck gebracht wird. Die paar Worte knüpfen an Erfahrungen des Menschen an, ohne diese durch sentimentale Worte beeinflussen zu wollen. Sie legen diese bloß offen und fördern dadurch auch das Gefühl zutage, das damit verbunden ist.

Nüchtern betrachtet, wird bloß ein Ausgangspunkt vermittelt, von dem ausgehend persönliche Empfindungen geweckt werden. Es ist dabei erforderlich, das Gezeigte in seiner intimen Natürlichkeit wiederzugeben, so gut es geht, um ganz nah an das persönliche Leben des Lesers zu knüpfen. Ein Dichter, in dessen Werk diese Natürlichkeit und Aufrichtigkeit tief verwurzelt sind, ist Matsuo Basho (1522–1591). Seine Fähigkeit, sogar die scheinbar unbedeutendsten Details in der Natur wahrzunehmen und diese mithilfe der richtigen Worte zu vermitteln, machte ihm zum berühmtesten Dichter Japans [4, S. 123]. Er hat einmal gesagt, dass...

„[...] ein Gedicht, welches 70 bis 80 Prozent seines Themas andeutet, gut sein kann, dass jedoch ein Gedicht, welches nur 50 bis 60 Prozent seines Themas andeutet, immer seinen Reiz behält.“
[4, S. 123]

Eines der berühmtesten Gedichte der Weltliteratur stammt von ihm und veranschaulicht, was er damit meint:

„Ein alter Weiher!
Plötzlich springt ein Frosch hinein –
Der Wasserplatsch-Laut.“ [4, S. 127]

Durch die prägnante Kürze dieser Gedichte, der Kargheit des Ausdrucks, das Fehlen von persönlichen Gefühlen, der Achtsamkeit für alltägliche und unspektakuläre Kleinigkeiten wird eine Vielgestaltigkeit an Bedeutung erreicht. Es wird alles neutralisiert, was überflüssig ist, und übrig bleibt die Essenz, die durch die Imagination des Lesers verdünnt werden kann und ihn zur Fantasie anregt.

Ein weiteres Beispiel dafür, welche unscheinbare Themen in einem Haiku-Gedicht verarbeitet sein können, findet sich in folgendem, das jedem Japaner bekannt ist:

„In den Wäldern drüben,
tief unter der Last des Schnees,
ist letzte Nacht
ein Pflaumenzweig erblüht.“ [62]

In Haiku Gedichten ist viel Inspiration zu finden für die Arbeit mit der Kamera. Gerade durch die Art, Dinge möglichst objektiv zu beschreiben und lediglich den Blick zu leiten, ähnelt diese Sprache sehr der Darstellung durch eine Kamera. Wenn man die oben zitierten Zeilen liest, ist es dem bildlich denkenden Kameramann mit Leichtigkeit möglich, sich die dazugehörigen Bilder vorzustellen. Wenn man diese Möglichkeiten beherzigt, ergibt sich ein ganz neuer Ansatz zu den in Hollywood produzierten, bombastischen Filmen, bei denen es meist um ein 120 minütiges Fesseln des Zusehers und um die Erschaffung einer vollendeten Illusion geht.

Die Malerei

Die Anfänge der Malerei im Stil des *Wabi Sabi* finden sich bereits sehr früh während der Song-Dynastie (960–1279) im Kaiserreich China, die sich zeitlich wiederum in die Nördliche Song-Dynastie (960–1126) und Südliche Song-Dynastie (1126–1279) teilte [4, S. 24].

Zur Zeit der Nördlichen Song-Dynastie entstanden die ersten Literati-Gemälde, welche von Amateuren, den sogenannten „Literati“ gemalt wurden. Diese bemühten sich, einen eigenen Weg der Malerei, unabhängig von den Stilrichtungen der kaiserlichen Akademie, zu finden. Während die Hofmaler grandiose Themen bevorzugten, wählten die Literati-Maler eher nüchterne Motive wie einen einzelnen Baum oder einen Fels mit Bambus. Diese Kargheit, die den Betrachter breiten Raum für den geistigen Mitvollzug übrig lässt, wird später charakteristisch für den Stil des *Wabi Sabi* [4, S. 24].

Später, zur Zeit der südlichen Song-Dynastie, entstand an der kaiserlichen Akademie die sogenannte Ma-Hsia Schule. Inspiriert von den nördlichen Song, wählte sie Perspektiven, die einen weiten Blick auf die Szenerie ermöglichen, allerdings mit dem Unterschied, eher eine vage und eher auf Andeutungen reduzierte Qualität anzustreben. Gern wurde mit wenigen Pinselstrichen gearbeitet und Landstriche etwa durch Dunst oder Nebel verschleiert. Ma Yüan (1160–1225) trieb diese Reduktion zur Spitze, indem er meist nur eine Ecke der Leinwand bemalte und den Rest leer ließ. Der Eindruck offener Weite wird dadurch verstärkt und lässt Unendlichkeit anklingen, was zu dieser Zeit sehr geschätzt wurde (siehe Abb. 2.15) [4, S. 26].

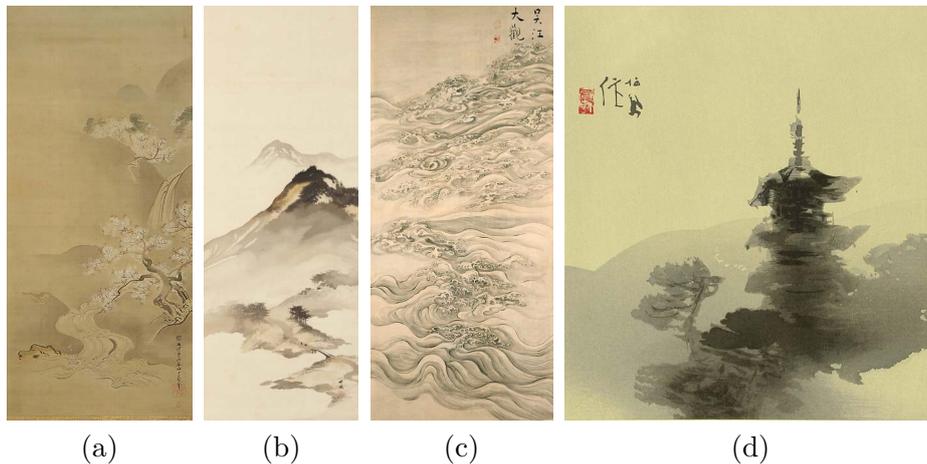


Abbildung 2.15: Die Malerei des *Wabi Sabi* lässt sich unmöglich durch lediglich diese vier Bilder repräsentieren. Dennoch erkennt man, welches Talent die japanischen Maler im Umgang mit dem verschleiernden Raum besaßen. v.l.n.r.: (a) Kano Tan'yu 1672 [58], (b) Odake Chikuha ca. 1910 [54], (c) Ike no Taiga 1769 [40], (d) Takeuchi Seiho 1890 [64]

Der Wunsch, den Dingen Raum zu lassen, indem man sie mit einem Umfeld des Nichts, meistens durch weiße Flächen, umgibt, ist typisch für die japanische Ästhetik und kann ebenso als Merkmal angesehen werden, das später als essentieller Teil des *Wabi Sabi* weiterexistieren wird.

Zwei Charakteristika der Malerei des *Wabi Sabi* wurden bereits genannt. Erstens, dem Gegenstand des Interesses viel Luft zum Atmen einzuräumen, d.h. ihm als Gegenpol den leeren Raum gegenüberzustellen, und zweitens sich in der Wahl der Motive auf einfache, geradezu alltäglichste Dinge zu beschränken und diese obendrein vage und lediglich angedeutet abzubilden. Einfach ausgedrückt kann man sagen: Einfache Dinge einfach darstellen!

Die ZEN-Mönche, die eigentlichen Urheber des *Wabi Sabi* Stils, machten Gebrauch von diesen vorangegangenen Traditionen und erweiterten sie um einen wesentlichen Faktor: Sie wollten das Gefühl des Flüchtigen in ihre Werke bringen. Ihre Gemälde waren oft Ergebnis weniger, wilder Minuten und stellten oftmals ebenso kurz währende Momente dar wie etwa den Flügelschlag einer Taube oder Blätter im Wind (siehe Abb. 2.16) [4, S. 27].



Abbildung 2.16: *Papa Birds and Monkeys* von Kano Naonobu, 17. Jahrhundert: Ein weiteres Beispiel für die karge Ausdrucksweise und die oft flüchtigen Motive des *Wabi Sabi* [50].

Diese Liebe zum Unkonventionellen, die aus der völlig anderen Weltsicht der ZEN-Buddhisten resultiert, ist typisch für die *Wabi Sabi* Gestaltung und brachte den Anwendern dieser Kunst anfangs die Bezeichnung „verrückte Trunkenbolde“ ein. Mehr und mehr entdeckte man jedoch den Reiz dieser Bilder, die oft mit wenigen, aber kühnen Pinselstrichen ausgeführt waren und die Inspiration des Augenblicks ausnutzten, sodass die Vision des Künstlers mit einem Minimum an Absicht direkt aufs Papier übertragen wurden. Seien es Gemälde von Vögeln, Bäumen, Felsen oder Berglandschaften, man trachtete weniger nach einer exakten Abbildung der Natur als vielmehr danach, die Essenz herauszudestillieren. Es ging immer um direkte Erfahrungen der spontanen Intuition und nicht um von der Vernunft zusammengebastelte Ideen, die man man anschließend verwirklicht [4, S. 27].

2.4.3 Die Prinzipien des Wabi Sabi und ihre Relevanz für den Film

1. Größe findet sich in den Details

Vor allem in den Gedichten erkennt man, dass es nicht um diejenige Liebe geht, die den Mond vom Himmel holen möchte, und auch nicht um das Schiff, das bis über den Horizont des weiten Meeres hinaus segelt. Es geht um einen Frosch, der ins Wasser hüpfert. Auch, wenn dies so unglaublich plump erscheint, das Thema ist lebensnah. Der Zuseher kennt es und kann es in seinem eigenen Leben unter Umständen tagtäglich entdecken, falls er eine wachsame Aufmerksamkeit auf solch kleine Dinge legt. Er kennt eher die lästige Fliege, die wieder und wieder seinen Unterarm kitzelt, die abgenutzte Türklinke, die er jeden Tag benutzt, oder die Falten seines Hemdes, die er täglich ausschütteln muss, als die epischen Geschichten der klassischen Hollywood Filme, die niemals in seinem eigenen Leben passieren würden. Es liegt eine Möglichkeit darin, Filme zu machen, die um ein Vielfaches realitätsnäher und somit aufrichtiger sind, als diejenigen, welche mit ihren großartigen Geschichten von großartigen Menschen, bei denen sogar die charakterlichen Fehler heldenhaft erscheinen, den Betrachter in eine unterhaltsame Illusion verführen.

Gerade die Fähigkeit der Kamera, den Blick zu definieren, bietet hierfür ein besonderes Potential. Die Aufmerksamkeit auch auf die kleinen, unscheinbaren Dinge zu legen und sie raffiniert im Fluss des Films zu platzieren, kann eine sehr charmante Art der Kameraführung ergeben. Das gebrannte Muster im ledernen Schuh, der im glitzernden Ohrring eingefasste Jade-stein oder die himmelblaue Feder am Hut können einen Menschen durchaus intimer und sensibler beschreiben, als wenn seine gesamte Erscheinung abgebildet wäre. Es liegt die Möglichkeit darin, sich von der plumpen Ablichtung hin zur zarten und raffinierten zu bewegen.

2. Befreie dich von allen Unnötigen, konzentriere dich auf das Eigentliche

Dieses Prinzip beschreibt die wohl offensichtlichste Möglichkeit der visuellen Vereinfachung, nämlich den Bildinhalt von allem Unnötigen zu befreien und nur die wesentlichen Elemente darin zu belassen. Dadurch wird das Verbliebene wichtiger, weil nichts davon ablenkt. Erreicht werden kann dies zum Beispiel durch einen wohl definierten, stark begrenzten Bildausschnitt, durch die Reduktion des Sets oder durch das Hervorheben und Verbergen durch Licht und Schatten oder Schärfe und Unschärfe.

3. Nüchternheit

Wabi Sabi vermeidet alles, was einen Gegenstand gekünstelt wirken lässt und daher wird möglichst wenig Bearbeitung angewandt, nur das dringendst Nötige. Unbestimmtheit, Verschwommenheit oder Durchlässigkeit stellen wichtige Begriffe des *Wabi Sabi* dar. Etwas möglichst Vage und Unbestimmt zu gestalten, ist eine besondere Vorliebe des *Wabi Sabi* Künstlers.

„Nicht die offenkundige Schönheit ist das Höchste, sondern die verhüllte, nicht der unmittelbare Glanz der Sonne, sondern der gebrochene des Mondes.“ [62, S. 14]

Auch in der visuellen Ästhetik des Films kann vieles nur angedeutet werden. Einen kleinen markanten Teil des Ganzen zu zeigen und den Rest zu verschleiern, stellt eine elegante Möglichkeit dar, den Betrachter zum geistigen Mitvollzug zu bewegen. Der verborgene Teil wird nicht lange fehlen, denn der Zuseher baut ihn sich selbst zusammen. Diesen Trick beherrschend kann man durch kleine Andeutungen riesige Objekte entstehen lassen. Vor allem zu Zeiten der Visual Effects kann dies leicht genutzt werden.

Auch rät dieses Prinzip dazu, nicht zu übertreiben. Durch etwa übersättigte Farben, zu hohem Kontrast, Verfälschung der Bilder durch Postproduktion, übertriebenes Setdesign usw. besteht die Gefahr, sich allzu weit von der Wirklichkeit zu entfernen und dadurch keine Spur von Einfachheit mehr übrig zu lassen.

4. Einfachheit

Es muss wahrscheinlich nicht extra erwähnt werden, aber ein Hauptmerkmal des *Wabi Sabi* ist die Einfachheit. Der Künstler enthält sich jedweder Ausschmückung, er hält die Dinge pur und rein. Es erfordert kurioserweise Disziplin, so ganz auf künstlerische Ambitionen und persönlichen Ausdruck zu verzichten, jedoch will man dadurch die Schönheit des Natürlichen zutage treten lassen. Im *Wabi Sabi* ist die Frage danach, was man wegnehmen bzw. weglassen soll, viel wichtiger als das, was man hinzufügt. Dies ist ein Prinzip, das Jahrtausende der japanischen Gestaltung überdauerte.

Der Extremfall der Einfachheit wäre natürlich das Nichts, aber kurz vor dem Nichts ist Einfachheit gar nicht so einfach. Warum das so ist, liegt im Umstand begründet, dass man in Begleitung der Einfachheit sehr nah an den Grenzen zum Langweiligen und Abgestumpften dahinschreitet. Die besondere Kunst, auch in der Kameraarbeit, liegt eben genau darin, alles auf das Wesentliche zu beschränken, ohne dabei die Poesie zu verlieren.

„Halte die Dinge sauber und unbelastet, aber lasse sie nicht steril werden. (Wabi Sabi Gegenstände sind von emotionaler Wärme, niemals kalt)“ [5, S. 71]

2.4.4 Resumee

Durch die Lehren des *Wabi Sabi* ist es dem Filmmacher des Westens möglich, sein Kunstverständnis durch eine durchaus andersartige Sicht aufzufrischen. Wie beschrieben, lassen sich wichtige Prinzipien festmachen, die für den Filmschaffenden von Bedeutung sind. Allerdings wehrt sich *Wabi Sabi* seit jeher jeglicher Definition und intellektueller Auseinandersetzung. Im Gegenteil legt es großen Wert auf den Fluss der Intuition während dem Schaffensprozess und dies bildet wohl die größte Erkenntnis, die diese ästhetische Philosophie dem Filmschaffenden zu bieten vermag.

Kapitel 3

Filmanalysen

Die folgenden Filmbeispiele zeichnen sich durch eine visuelle Ästhetik aus, die besonders von der Einfachheit durchdrungen ist. Sie sind sehr unterschiedlich in ihrem Stil, was die Beschreibung möglichst vielfältiger Aspekte der Thematik ermöglicht und auch dafür sorgt, dass alle Erkenntnisse des theoretischen Teils (siehe Kap. 2) an praktischen Beispielen erklärt werden können. Es gibt allerdings unzählige weitere Filme, wo Aspekte der Einfachheit zu finden sind und deshalb bietet die folgende Auswahl keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

3.1 Gerry

Gerry ist ein Film von Regisseur Gus Van Sant aus dem Jahr 2002 [14]. Es ist ein Werk voller Einfachheit. Sei es die Musik, die minimalistisch verlaufende Geschichte, die raren Dialoge oder die endlos wirkenden Einstellungen, das Simple zieht sich durch die gesamte Linie. Es muss wahrscheinlich nicht zusätzlich erwähnt werden, aber auch die Kameraarbeit zeugt von der Liebe zum Reduzierten und so eignet sich der Film hervorragend, um daran einige interessante Merkmale der Einfachheit festzumachen.

Eines gleich vorweg: Wenn man sich näher mit der Kameraarbeit von *Gerry* beschäftigt, erfährt man sogar, welcher enormer Aufwand betrieben wurde, um in einer viel diskutierten Einstellung die Wirkung der Einfachheit aufrecht zu halten. Man sieht, es kann durchaus vorkommen, dass vieles in Kauf genommen wird, um das Gefühl der Einfachheit zu erreichen.

3.1.1 Analyse

Allgemeines

Der Film besteht in etwa aus nur hundert Einstellungen mit der durchschnittlichen Länge von siebzig Sekunden. Die für die Analyse ausgewählte Sequenz, welche lediglich aus einer einzigen Einstellung besteht und die extrem beharrliche Einfachheit des gesamten Films repräsentiert, bildet den Höhepunkt des Films und zeigt den letzten, monotonen Marsch der kurz vor der Erschöpfung stehenden Protagonist (Abb. 3.1). Und das fast sieben Minuten lang, genauer gesagt 6 Minuten und 39 Sekunden zwischen 01:15:10 und 01:21:49.



Abbildung 3.1: Beispielbild der analysierten Sequenz aus dem Film *Gerry* von Gus Van Sant [14].

Kadrierung und Bildinhalt

Wie in den meisten Bildern von *Gerry* ist auch in dieser Einstellung die Darstellung der großen, weiten Natur im Vergleich zum kleinen Menschen vorrangig. Es ist auffallend, dass dem Boden der Salzwüste viel Platz gelassen wird während dem Himmel nur in etwa ein Fünftel zur Verfügung steht, was ein bedrückendes Gefühl hervorruft.

Die beiden Protagonisten befinden sich im Vordergrund dieser Szenerie und der Kamera den Rücken zukehrend marschieren sie hinaus in die Ferne, von links vorne nach rechts hinten. Dies tun sie aufgrund ihrer großen Erschöpfung auf unendlich langsame Art und Weise, wie in *Trance*, und man merkt, dass sie kurz vor dem zusammenbrechen sind.

Nähe und Distanz

Die gewählte Einstellungsgröße ist die Totale bzw. Halbtotale. Durch die geringe Bewegung treten die Darsteller manchmal näher, manchmal weiter weg, die Veränderungen sind aber minimal.

Kamerastandpunkt und Perspektive

Die gewählte Perspektive ermöglicht es, sich einerseits den Schauspielern sehr nahe zu fühlen, ganz so, als würde man der dritte in der Reihe sein, andererseits bietet er einen weiten Ausblick auf die umliegende, endlos wirkende Wüste, was das Bestreben, irgendwann doch ein Ziel zu finden, zunichte macht und also die Aussichtslosigkeit der Lage unterstreicht. Es wurde eine Normalsicht gewählt, um die Handlung neutral abzubilden.

Kamerabewegung

Die Kamera folgt den beiden Protagonisten in einer Nachfahrt. Durch deren große Erschöpfung schreiten sie sehr, sehr langsam voran und dementsprechend zögerlich fällt auch die Bewegung der Kamera aus. Es scheint, als würden sie eine gerade Linie abschreiten, dem ist aber nicht so. Auf die Frage, warum dies so ist, wird später noch eingegangen.

Licht und Farbe

Die Sequenz ist geprägt von natürlichem Licht und es wurden keine künstlichen Lichtquellen verwendet. Sie spielt am frühen Morgen und beginnt im fast völligem Schwarz der Nacht. Lediglich ein orange leuchtender Streifen am Horizont ist zu sehen, der das Aufgehen der Sonne ankündigt. Diese sorgt während der restlichen Szenerie dafür, dass es heller und heller wird und somit die Umrisse der Darsteller mehr und mehr hervortreten.

Die Farben bilden einen sanften und stufenlosen Übergang. Das anfänglich überwiegende Schwarz weicht während der fast sieben Minuten dem reinen Weiß des Wüstensandes. Der Himmel erscheint dabei stets in Orangetönen.

3.1.2 Die Lehren daraus ...

Der Grad der Dynamik in *Gerry* geht gegen Null. Er bietet weder in der Geschichte, den Dialogen, der Musik, noch im Visuellen eine erwähnenswerte Abwechslung. Der Rhythmus, von dem Maeda im fünften Gesetz der Unterschiede spricht, ist praktisch nicht vorhanden. Die Reize, die der Film aussendet kommen sämtlich aus der Schmiede der Einfachheit und es ist kein Gegenpol auszumachen. Bezogen auf die Kameraarbeit ist die einzige Dynamik dadurch gegeben, dass die Distanz stets zwischen den vielen weiten Totalen, bei denen die Landschaft gezeigt wird, und den sehr nahen Einstellungen, durch die man große Anteilnahme am emotionalen Zustand der Darsteller übt, wechselt.

Unter diesen Umständen könnte man durchaus bezweifeln, dass der Strang der Aufmerksamkeit des durchschnittlichen Zusehers recht lange halten wird.

Es ist vielmehr zu vermuten, dass der Film bei den meisten ein Gefühl der Eintönigkeit und Langeweile auslöst, was etwa die vielen Stimmen der Webseite *www.moviepilot.de* beweisen, die da lauten: „[...] extrem langweiliger, völlig überflüssiger Film, endlose Einstellungen, völlig sinnentleertes Zeug“, „Ein Film bei dem man in Stimmung sein sollte, sonst wird das nichts!“, „Was schlechteres und langweiligeres habe ich noch nicht gesehen.“, „[...] langweilig und zäh wie Leder“, „[...] sich über 97 Minuten lang quälende Landschaftsbilder ohne besonders wertvolle Dialoge, einschläfernd abgefilmt und ohne besonders viele Abwechslungen“ [30]. Das Positive in Äußerungen wie diesen ist, dass man daran erkennen kann, wie Recht John Maeda mit seinem fünften Gesetz hat. Zu viel Einfachheit birgt die Gefahr, langweilig zu sein.

Wie gerade beschrieben wurde, kann man nicht gerade behaupten, im Film *Gerry* eine Verkörperung von John Maedas fünften Gesetzes der Einfachheit zu finden. Umso mehr kann man dem Wesen des sechsten Gesetzes sowie den Lehren des *Wabi Sabi* nachspüren, vor allem wenn man, metaphorisch gesprochen, die vielen weißen Flächen beachtet, die im Film vorherrschen. Fast möchte man sagen, der einen weißen Fläche, aus welcher der Film besteht, aber das würde zu weit gehen.

Der Film ist durchaus in der Lage, die Geduld des Zuschauers bis ins Extreme auszureizen. In den meisten Einstellungen passiert fast nichts und als Draufgabe dauern sie sehr, sehr lang. Die Leere ist also sehr präsent und durch die Beharrlichkeit dessen und dem soeben besprochenen Fehlen der Dynamik, gerät man in einen nervösen Zustand, in welchem man sich auf schmerzliche Weise nach einem Bildwechsel sehnt, um seinen gierigen Geist wieder mit neuen Eindrücken füttern und seine Gedanken auf etwas Handfestes richten zu können. Aber dieser Halt wird nicht geboten und darin liegt das Schmerzhaftes begründet. Durch die wie ein Kaugummi hinausgezogene Zeit verliert alles Sichtbare, nachdem man sich sattgesehen hat, an Bedeutung und wird zum Gewöhnlichen und man findet sich plötzlich in einem Vakuum wieder, wo nichts mehr auf einen eindringt und man sich verloren und alleingelassen fühlt. Erst in dieser Phase, sofern man nicht bereits aufgegeben und abgeschaltet hat, wendet man sich den tieferliegenden Sphären zu, bildet selbst seine Gedanken, versetzt sich selbst in die Lage und nimmt große persönliche, emotionale und sinnliche Anteilnahme an der Handlung und sobald dies geschieht, dient der Film nur mehr als Gefährte, durch den man sanft an der Hand gehalten und auf seiner ganz eigenen, individuellen Reise begleitet wird.

Auf diese Weise bietet der Film eher eine lebendige Erfahrung und fast schon Meditation als eine unterhaltende Geschichte, eher fordert er eigene Gedanken zutage als sie vorzuschreiben, eher will dieser Film etwas vom Zuseher als umgekehrt. Es fühlt sich fast wie Arbeit an, den Film anzuschauen und genau das ist es, was die Reduktion bewirkt, man wird gefordert, selbstständig zu fühlen und zu denken und mitunter könnte dies der Grund dafür

sein, wieso *Gerry* beim Publikum auf so große Ablehnung stößt. Erst wenn man aufhört, auf der Suche nach Berieselung, Attraktion und Erlebnisgier zu sein, liegt im Betrachten von *Gerry* plötzlich ein Sinn und es ergibt sich die Möglichkeit der tiefgehenden Selbstreflexion, was durchaus etwas Religiöses, Wahrheitssuchendes und zutiefst Unverfälschtes in sich trägt. Der Film hat so viel mit einem selbst zu tun und so wenig mit etwas Fremden.

Der Preis der Einfachheit

Man denkt sich weiter nichts dabei, wenn man die lange Nachfahrt in der analysierten Einstellung betrachtet. In Wirklichkeit steckt hinter dieser Bildästhetik jedoch ein sehr großer Aufwand [15].



Abbildung 3.2: Beispielbild aus dem Making of von *Gerry*. Nur durch zwei Tricks ist es möglich, der Kamera für lange Zeit freie Sicht zu bieten, ohne dass die Gleise ins Bild geraten [15].

Um die lang andauernde Fahrt zu ermöglichen, mussten nämlich Vorkehrungen getroffen werden, damit die Bahngleise der Kamera nicht im Bild sichtbar sind. Gelöst wurde dieses Problem durch zwei Tricks: Erstens wurde ein langer Ausleger für die Kamera eingesetzt, um sie in möglichst weitem Abstand zu den Gleisen zu halten. Zweitens wurde die Bahn in einen leichten Bogen gelegt (siehe Abb. 3.2). Dementsprechend war es auch notwendig, dass die Schauspieler in eben diesem Bogen marschieren, um die Illusion der geraden Linie zu bewahren. Wenn man genau hinsieht, erkennt man eine unnatürliche Verschiebung des Horizonts.

Es ist interessant, wie wichtig es Gus Van Sant bei der Entwicklung des Films war, diesem die Ausstrahlung der Einfachheit zu verleihen. Es erfordert keinen geringen Aufwand, eine derartig lange Bahn an Schienen

zu verlegen, geschweige denn die hohe Anzahl an Gleisteilen an einen so abgeschiedenen Ort wie der Utah Salt Flats zu transportieren. Man erkennt am Beispiel von *Gerry*, dass es nicht unbedingt bedeuten muss, einfache Bilder durch einfache Mittel zu erhalten. Oft wird ein sehr komplizierter Schaffungsprozess in Kauf genommen, um diese einfache Bildwirkung zu erreichen.

3.2 Dogville

Dogville ist ein Film von Regisseur Lars von Trier aus dem Jahr 2003 [12]. Er handelt von einer Protagonistin, die durch die Verfolgung von Gangstern, wie sie im Film genannt werden, gezwungen ist, im Ort Dogville Zuflucht zu suchen. Das Hauptaugenmerk der Geschichte liegt dabei auf der Beziehung zwischen der Flüchtigen und den Einwohnern des Dorfes und dem langen Weg, den es braucht, um die Akzeptanz der Dorfbewohner zu gewinnen. Ohne Tom's Hilfe würde dies wohl eine hoffnungslose Lage darstellen, aber von Anfang nimmt er sich ihrer an und übernimmt die vermittelnde Rolle zwischen den Parteien.

Das wohl außergewöhnlichste Merkmal des Films ist der Umstand, dass das Dorf, in welchem er handelt, auf einer Bühne aufgebaut ist (siehe Abb. 3.3). Allerdings kann von „aufgebaut“ wohl kaum die Rede sein, da die Ausstattung sehr karg ausgefallen ist. Zur Orientierung dienen auf den Boden gemalte Begrenzungslinien, welche die Straßen und Häuser markieren. Eine in Großbuchstaben gehaltene Beschriftung kennzeichnet die Straßennamen und im Falle der Häuser, von wem sie bewohnt werden. Es sind auch sonstige Objekte genannt, wie die Altweiberbank oder die verlassene Silbermine.



Abbildung 3.3: Die Abbildung zeigt den Grundriss des Dorfes Dogville, von dem der Film *Dogville* von Lars von Trier handelt [12].

Manche Objekte nehmen im Verlauf der Geschichte eine gewisse Bedeutung ein. Aus diesem Grund ist es ihnen nicht beschieden, lediglich imaginär in dieser Welt präsent zu sein, sondern als reale Verkörperung. Beispiele hierfür sind Tom's Schreibtisch, seines Vaters Arzneischrank, das Hochbett von Chuck und Vera, ein Felsblock als Vorläufer der Berge, Teile der alten Mühle verschiedene Wände und Fenster sowie Tische und Stühle und einige sonstige Objekte. Im Falle des Kirchturms sieht man, dass auch im Bühnenbau eine gewisse Neigung zur Reduktion besteht, denn es existiert nur die Spitze des Turms mit seiner Glocke darin.

Man sieht, *Dogville* weist ein sehr extremes Ausmaß der Reduktion auf.

Vor allem zwei Beispiele, welche jeweils unterschiedliche Facetten der Einfachheit in sich tragen, eignen sich besonders gut, um den Film in dieser Thematik zu repräsentieren. Es folgen nun die Analysen der beiden.

3.2.1 Analyse I: Der Missbrauch von Grace

Allgemeines

Diese Sequenz ist wohl eine der dramatischsten im Film und ist bei 01:30:26 bis 01:32:34 zu finden. Die Polizei ist wieder einmal in der Stadt, um nach Grace Ausschau zu halten und sie ist daher gezwungen, sich im Haus von Chuck, auf dessen Kinder sie aufpasst, zu verstecken. Die Situation ausnützend, fällt Chuck über sie her und vergewaltigt sie.

Diese Sequenz veranschaulicht am Besten, welch hohen Beitrag die starke Reduktion auf die Wirkung des Films zu leisten vermag und wird deshalb näher analysiert.

Kadrierung und Bildinhalt

Das erste Bild des ausgewählten Abschnitts (01:30:26–01:30:33) beinhaltet im Vordergrund Chuck, wie er Grace an die Kante des Hochbetts drängt, während im Hintergrund einige der anderen Bewohner sowie die Polizei zu sehen sind (siehe Abb. 3.4 (a)). Zu ihnen gehört auch Tom, dem die Kamera sogleich näher ins Bild fasst und zeigt, wie er ahnungslos von der Begebenheit in Chucks Hütte allein die Straße entlang geht.

Die folgenden fünf Einstellungen (01:30:33–01:31:02) konzentrieren sich auf das Verbrechen, das Chuck an Grace begeht (siehe Abb. 3.4 (b) bis (d)).



Abbildung 3.4: Beispielbilder aus *Dogville* (01:30:26 bis 01:31:02) [12].

Alle weiteren Bilder 01:31:02–01:31:36 stellen das Verbrechen stets im Kontext mit den restlichen Dorfbewohner dar, die versuchen, gegenüber der Polizei möglichst unauffällig zu bleiben indem sie alltäglichen Handlungen nachgehen, oder aber die Ankömmlinge verstohlen beobachten (siehe Abb. 3.5). Die Hensons schleifen wie gewohnt ihre Gläser, die Kinder tuscheln leise über die Polizisten und Ma Ginger, Gloria, Liz und Martha haben sich in den Laden zurückgezogen, um mit bedeutungsvollen Blicken ebenfalls zu tuscheln. Im Hintergrund nimmt dabei stets die Vergewaltigung weiter ihren Lauf.



Abbildung 3.5: Beispielbilder aus *Dogville* (01:31:02 bis 01:31:36) [12].

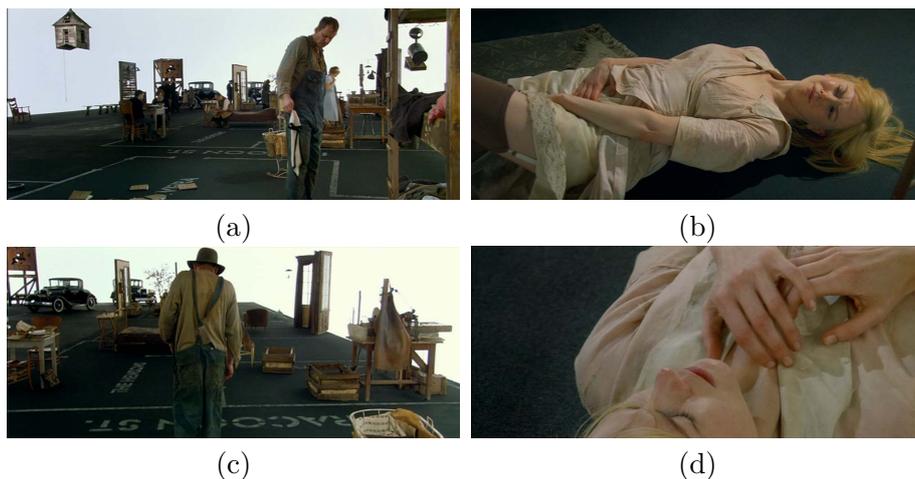


Abbildung 3.6: Beispielbilder aus *Dogville* (01:31:36 bis 01:32:08) [12].

Erst, als sich Chuck erhebt (01:31:36) und das Haus verlässt (01:31:57), nimmt der Ort des Verbrechens wieder den Vordergrund ein (siehe Abb. 3.6) und der zitternd am Boden liegenden Grace wird viel Raum gegeben, bevor sich die Kamera von der Szenerie erhebt und sich in die alles überblickende Weite Totale zurückzieht, die in der zweiten Analyse eine nähere Beschreibung erfahren wird.

Nähe und Distanz

Die ersten Bilder des ausgewählten Abschnitts (01:30:26–01:31:02) wechseln durch die zahlreichen Zooms oft während einer Einstellung zwischen der Nahen und der Amerikanischen hin und her. Erst, als die anderen Bewohner mit ins Bild genommen werden (01:31:02–01:32:34), wird der Blickwinkel weiter und die Totale wird die häufigste Einstellungsgröße, wobei auch hier durch die vielen Zooms und deren zwangsläufigen Änderungen des Motivs keine strikte Trennung getroffen werden kann.

Kamerastandpunkt und Perspektive

Da es sich in den meisten Fällen um die Anwendung einer Handkamera handelt, ist die Perspektive stets die Normalsicht, die zur Vogelperspektive wird, wenn die am Boden liegende Grace in der Nahen gezeigt wird.

Ausnahmen sind hierbei die beiden Totalen 01:31:02–01:31:06 und 01:31:20–01:31:25, bei denen das Geschehen durch eine eindeutigere Vogelperspektive gezeigt wird, weil sich die Kamera circa auf der Höhe des Daches der alten Mühle befindet.

Kamerabewegung

Die ausgewählte Sequenz ist durch die Handkamera charakterisiert, welche in teils hektischen Schwenks und Zooms den Bewegungen der Schauspieler folgt, aber auch manchmal eigenständig die anderen Bewohner ins Bild fasst (etwa Tom in der ersten Einstellung der ausgewählten Sequenz).

Auch hier bilden die Bilder von 01:31:02–01:31:06 und 01:31:20–01:31:25 eine Ausnahme, weil beide von einem Stativ oder zumindest einem festen Standpunkt aus geführt wurden. Während die zweite davon den anderen Bildern ähnelt weil ein starker Zoom-Out vorkommt, steht die erste bis auf ein leichtes Wackeln völlig still.

Licht und Farbe

Da es Nachmittag zu sein scheint, wirft die riesige Wand, von der die Bühne umgeben ist, ein helles, weißes Licht auf die Szenerie. Zusätzlich wurde ein gerichtetes Licht auf die Szenerie der Vergewaltigung geworfen. Ansonsten ist keine relevante Lichtquelle auszumachen.

3.2.2 Die Lehren daraus ...

Im Film *Dogville* überwindet die starke Reduktion im wahrsten Sinne des Wortes alle Mauern und Blockaden und lässt in vielen Bildern auch Menschen präsent sein, die ansonsten eigentlich nicht zu sehen wären, da sie sich in anderen Häusern befinden. Durch das Fehlen dieser Barrieren aber, werden die Einwohner von Dogville eng zusammengeschweißt und die Beziehung zwischen ihnen spürbarer und intimer. Es erweckt das Gefühl, dass sie zueinander gehören und die Lebensweise des Einen sich auf diejenige des Anderen auswirkt, was einen durchaus philosophischen Hintergrund besitzt.

„...it was a way of trying to concentrate more and more on the acting and on the relationship between the characters. [...] the main idea was ‚let’s take things away, let’s this and that away, too, let’s take the decorations away.‘ To focus even more and see if it’s possible to have interest and empathy with people if they are stuck in a space without ‚nothing‘ real.“ [7, S. 176]

Nirgends entfaltet dieses Konzept des Films eine so große dramatische Wirkung wie im ausgewählten Abschnitt, denn hier passiert ein Verbrechen, das in zwischenmenschlichen Fragen große Wellen schlagen und in allen Menschen starke Gefühlsregungen hervorbringen muss. Der Umstand, dass die Ahnungslosen, die ja visuell direkt der Szene beiwohnen, nichts davon mitbekommen, weil sie ja den imaginären Mauern gerecht werden müssen, erschafft eine gewisse Ironie und verweist auf eine menschliche Schwäche. Die Menschen scheinen schon immer talentiert darin gewesen zu sein, im Angesicht einer Ungerechtigkeit oder eines Verbrechens ihren Blick abzuwenden, um damit eventuell aufkeimende Probleme zu meiden. Auch wenn es sich um Kleinigkeiten im Alltag ohne drastische Folgen handelt und auch, wenn von all dem keine Gewissheit, sondern nur eine Ahnung vorhanden ist, kennt wohl jeder Mensch dieses Gefühl oder zumindest den Drang, eine brenzlige Sache zu verheimlichen.

„The only scene where it really works is the rape scene [...]. There it has a huge impact, to see that everybody else is just getting on with his own life and that nobody really takes notice what happens behind the invisible walls. That has some kind of relationship to what happens when, for example, you sometimes hear, that somebody has been killed right next door while the bus was driving along the street but nobody notices. How can this be possible? How can human beings be like that?“ [7, S. 176]

Exakt dieses Wegsehen vom Unrecht schwingt in den Bildern dieser Sequenz mit, worauf das minimalistische Set einen großen Einfluss nimmt. Die Einwohner Dogvilles werden praktisch zu Gehilfen des Verbrechens, weil ihnen

die Rechtfertigung, welche die verschleiernenden Mauern ihnen bieten würden, wenn sie da wären, fehlt.

Das Weglassen von Nebensächlichen bzw. die Reduktion auf das Wesentliche ist ein Werkzeug der Einfachheit, um einen stärkeren Fokus auf essentielle Elemente zu legen. Dies lässt klarerweise den Gegenstand der Aufmerksamkeit hervorstechen, gleichzeitig sensibilisiert es aber auch die Wahrnehmung für das Sehen von Details, die vorher im Wirren der Informationen unbemerkt blieben. Die Konzentration auf einen Gegenstand, ein Motiv, eine Handlung vertieft die Wahrnehmung dessen.

Die Bedeutung der weißen Fläche, welche in der Lehre des *Wabi Sabi* eine wichtige Stelle einnimmt (siehe Abschn. 2.4) und auch von John Maeda aufgegriffen wurde (siehe Abschn. 2.3), ist eine zweite Thematik, welche durch die Reduktion von *Dogville* angeschnitten wird. Sie wurde bereits in der Analyse von *Gerry* beschrieben, findet aber auch hier ein Beispiel dafür, wie die Fantasie des Betrachters angeregt werden kann, um die Leere zu füllen.

Wie bereits erläutert, fehlen im Bühnenbild des Films so einige Dinge, die *Dogville* zu einem richtigen Dorf machen würden. Diesem Umstand ist es zu verdanken, dass einerseits alles, was da ist, größer und wichtiger wird, andererseits sich jeder Zuseher sein eigenes *Dogville* kreiert. Die gezeichneten Linien am Boden dienen zur Anregung und geben lediglich den Ausgangspunkt und Rahmen vor während es an jedem Rezipienten selbst liegt, die Welt zu vervollständigen und der Fantasie Ziegel auf Ziegel legen zu lassen, bis das ganze Dorf steht.

Durch diese rein imaginäre Existenz des Ortes ist es ohne Weiteres auch möglich, die Geschichte auf jedes x-beliebige andere Dorf zu übertragen. Die Botschaften weiten sich über das Spezifische hinweg aus und gelten als allgemein gültig, was es zum Symbol macht.

Man kann am Beispiel *Dogville* gut erkennen, dass eine reduzierte Darstellung zwei Dinge zur Folge hat: Erstens, dass sich der Betrachter verschärft auf alles, was da ist, konzentriert, und Zweitens, wenn zu wenig da ist, dies eigenständig ergänzt bzw. mit eigenen Vorstellungen füllt.

3.2.3 Analyse II: Der Überblick des Erzählers

Allgemeines

Der Film ist durch eine untere und eine obere Handlungsebene gegliedert. Während die untere den Figuren gewidmet ist, wird die obere Handlungsebene vom Erzähler eingenommen, der immer wieder die Geschichte vorantreibt. Die Bezeichnungen „untere“ und „obere“ Handlungsebene sind deshalb angebracht, weil der Erzähler, entsprechend seiner Überblick gebenden Worte, meist auch durch eine erhöhte Kameraperspektive unterstützt wird.

Eindeutig dem Erzähler zugeordnet sind all jene Einstellungen, die eine absolute Vogelperspektive (90° Kamerawinkel zum Boden) einnehmen (siehe Abb. 3.7). Diese setzen einen klaren Kontrast zu den anderen Sequenzen, bilden auch Anfang und Ende des Films, und aufgrund ihrer ordnenden Rolle, was durchaus der Einfachheit zugute kommt, wurden sie für die nähere Analyse bestimmt. Übersicht („E“ steht für Einstellung, „S“ für Sequenz):

- E1: 00:00:06–00:01:11
- E2: 00:48:01–00:48:29 (siehe Abb. 3.7 (a))
- E3: 01:00:49–01:01:10 (siehe Abb. 3.7 (b))
- S4: 01:14:12–01:14:59 (siehe Abb. 3.7 (c))
- E5: 01:32:34–01:33:02
- E6: 01:36:33–01:37:05
- S7: 01:48:42–01:53:57 (siehe Abb. 3.7 (d))
- E8: 02:14:46–02:14:59
- E9: 02:43:54–02:44:17

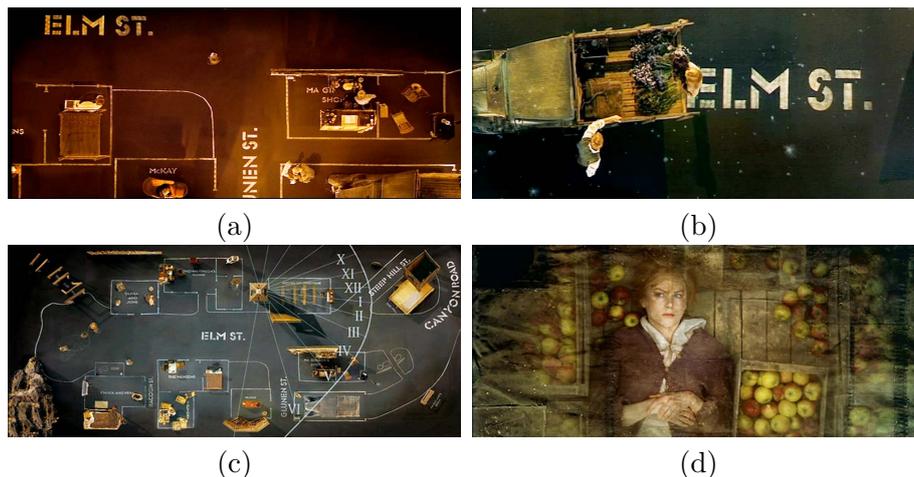


Abbildung 3.7: Beispiele der Einstellungen, welche die absolute Vogelperspektive einnehmen und dem Erzähler als Raum für seine Worte dienen [12].

Kadrierung und Bildinhalt

Prinzipiell zeigen alle ausgewählten Einstellungen den Grundriss von Dogville, wodurch die fixen Objekte wie zum Beispiel Häuser, Straßen und Ausstattungsgegenstände bei allen die gleichen sind.

In der ersten Einstellung (E1) befinden sich alle Bewohner Dogvilles in ihren Häusern und gehen alltäglichen Handlungen nach. Lediglich die Kinder spielen auf der Straße. In E2 begleitet man Grace auf ihrem Weg entlang der Elm Street, während nach der Überblendung auf den nächsten Tag die Leute auf ihrem Weg zur Versammlung im Missionshaus gezeigt werden. E3 zeigt Grace, wie sie einen Blumenstrauß vom Laster nimmt und nach rechts zum gedeckten Tisch schreitet, wo einige Mitbewohner ebenfalls damit zu tun haben, Vorbereitungen für das Fest am 4. Juli zu treffen. Sie bleibt vor Ma Gingers Schaufenster stehen. S4 bildet die einzige Ausnahme, in der mehrere Bilder aus der Vogelperspektive aufeinander geschnitten werden. Sie zeigt Grace, wie sie von Haus zu Haus hetzt und für die Einwohner Dogvilles verschiedene Dienste verrichtet. Zwischendurch wird immer wieder zwischendurch von Martha die Glocke geläutet wird, von der Grace aufgefordert wird, sich zur nächsten Arbeit zu begeben. In einer Einstellung von S4 ist eine Sonnenuhr über die Bühne geblendet (siehe Abb. 3.7 (c)), welche mithilfe des Schattens des Kirchturms visuell darstellt, wie die Zeit vergeht. Zu Beginn von E5 ist der Bildinhalt auf die am Boden liegende Grace begrenzt. Durch den Zoom-Out kommen schließlich alle Dorfbewohner sowie die anwesenden Polizisten und dessen Fahrzeuge ins Bild. Grace bleibt am linken unteren Bildrand sichtbar. Der dichte Nebel deckt zu Anfang von E6 das gesamte Bild in Weiß. Erst durch ein Zoom-In lichtet er sich und es werden nach und nach McKay und Grace sichtbar, die nebeneinander auf der Bank in McKays Hütte sitzen. Er hat dabei seine Hand auf ihrem Knie liegen. S7 zeigt Grace, wie sie während ihres Fluchtversuchs inmitten von Kisten voller Äpfel auf der Ladeplanke des Lasters liegt. Am Schluss von S7 steht der Laster wieder auf der Elm Street und alle Bewohner Dogvilles rundherum. Das Auffälligste in E8 stellt der Laster dar, der inmitten des Bildes auf der Straße steht. Ansonsten nimmt alles seinen normalen Lauf. E9 bildet nun die hervorstechendste der ausgewählten Einstellungen. Alle Markierungen der Häuser und der Straße mit Ausnahme der Hundehütte sind verschwunden. Alle Menschen liegen tot an jenen Stellen, wo sich die Häuser befunden haben und die Autos der Gangster stehen verteilt im Bild. Die Wagen fahren ab und kurz vor dem Ende der Sequenz, das gleichzeitig das Ende des Films darstellt, wird der aufgezeichnete Hund durch einen echten, bellenden Hund ersetzt.

Nähe und Distanz

Die am häufigsten angewandte Einstellungsgröße ist die Weite Totale, in der die Kamera das ganze Dorf erfasst. Teilweise ändert sich die Größe durch eine Fahrt oder einen Zoom und nimmt dann etwa eine Großaufnahme (E1, E6, S7, E9) oder Amerikanische (E5) ein. Allerdings wird immer, wenn dies passiert, entweder von der Weiten Totalen ausgegangen oder auf diese zurückgeführt, was eine dominierende Präsenz dieser Einstellungsgröße ermöglicht.

Kamerastandpunkt und Perspektive

Den Bildern der oberen Handlungsebene ist gemein, dass sich die Kamera stets hoch über der Bühne befindet und einen exakten 90° Winkel zum Boden, also eine absolute Vogelperspektive, bildet.

Kamerabewegung

Die Bewegung der Kamera bei allen Einstellungen der oberen Handlungsebene ist sehr unterschiedlich angewandt, stets aber sanft geführt, was im starken Kontrast zur Kameraführung der niedrigen Handlungsebene steht, welche mit Handkamera gefilmt sind. Der Zoom und die Fahrt bilden den am häufigsten angewandten Bewegungsablauf. Die Kamera steht in E1 lange am alles überblickenden Punkt, der das ganze Dorf umfasst. Langsam beginnt ein Zoom-In, der dem Zuseher zunächst Tom's Hütte und schließlich das Radio darin näher betrachten lässt. E2 bildet eine Fahrt, welche sich ausgehend von McKay's Hütte, über die Elm Street bis zum Missionshaus begibt. Ein Zoom-Out zu Beginn und ein Zoom-In am Ende verdeutlichen den Szenen- und Handlungswechsel. E3 beinhaltet den selben Bewegungsablauf wie E2. Die Kamera löst sich durch ein Zoom-Out vom sichtbaren Wagen, folgt Grace nach rechts und betrachtet durch ein Zoom-In näher, wie sie vor Ma Gingers Schaufenster stehen bleibt. S4 beinhaltet drei statische Einstellungen, die restlichen drei folgen Grace bei der Arbeit durch einer Mitfahrt. E5 beinhaltet einen sehr markanten Bewegungsablauf. Nach der Vergewaltigung von Grace durch Chuck, löst sich die Kamera durch ein Zoom-Out in Kombination mit einer Fahrt von dem am Boden liegenden Opfer und bleibt schließlich in der gewohnten Weiten Totale, die das ganze Dorf erfasst stehen. Gleichzeitig dreht sie sich einmal um die eigenen Achse. In E6 nähert sich die Kamera durch einen Zoom-In McKay's Hütte. S7 beinhaltet in der ersten Einstellung ein Zoom-In, in der letzten ein Zoom-Out während dazwischen keine Kamerabewegung vorkommt. E8 beinhaltet keine Kamerabewegung. Die letzte Einstellung des Films (E9) begibt sich mithilfe eines Zoom-In und einer Fahrt ausgehend von der oft vorkommenden Weiten Totale hinab zur Hundehütte.

Licht und Farbe

Dogville ist ausschließlich durch künstliche Lichtquellen beleuchtet. Das Hauptlicht bilden dabei stets die nachempfunden Gestirne Sonne und Mond, deren Stand und Farbe die jeweilige Tageszeit beschreibt.

In E1 scheint Nacht zu herrschen. Auf den Straßen ist es eher dunkel, während in den Häusern zahlreiche Lampen die imaginären Räume erhellen. Der sehr leuchtende Sonnenuntergang in E2 färbt die Szenerie in warme Gelb- und Orangetöne ein, bildet aber auch kräftige, schwarze Schatten. Als sich die Kamera über die Straße in Richtung Missionshaus begibt, ändern sich die Lichtverhältnisse hin zu einem leicht grünlichen Morgen. In E3 herrscht Nacht. Viele kleine Lampen werfen vereinzelt gelbliche Lichtkreise auf die Umgebung. S4 weckt das Gefühl eines wolkenverhangenen Tages. Die Schatten zeichnen sich zwar stark ab, dennoch wirken die Bilder eher dunkel. E5 hüllt sich in einen leicht bläulichen, späten Nachmittag. E6 ist durch Nebel charakterisiert, der auf einen wolkenverhangenen Tag schließen lässt. Erst, als sich die Kamera McKay's Hütte nähert, wird die Farbe des Lichts wärmer. S7 zeigt einen Nachmittag mit weißem Licht und neutralen Farben. Das Licht in E8 ist durch eine tiefstehende Sonne gekennzeichnet und lässt aufgrund ihrer warmen Farbe auf einen Morgen schließen. In E9 herrscht wieder Nacht.

3.2.4 Die Lehren daraus ...

Wie deutlich zu sehen ist, enthalten alle beschriebenen Einstellungen eine große Ähnlichkeit. Vor allem die Sicht aus der absoluten Vogelperspektive und der zu großen Teilen gleiche Bildinhalt, welcher das Dorf wie auf einer Landkarte ausgebreitet darstellt, sowie die ruhig geführten, komponierten Kamerabewegungen sind in der Lage, einen klaren Kontrast zu den mit Handkamera gefilmten Bildern der unteren Handlungsebene zu setzen. Sie erfüllen dabei zwei Funktionen: Die Gliederung des Films und die entlastende Wirkung der Pause:

Gemäß den Gesetzen der Gestaltpsychologie werden die ausgewählten Einstellungen durch ihre Ähnlichkeit und der stetigen Wiederholung als Gruppe erkannt, was dem Film einen gegliederten und strukturierten Charakter gibt. Man hat das Gefühl, man bewegt sich vorwärts innerhalb der Geschichte, weil die Zeitspanne des Films durch die Regelmäßigkeit der aus der absoluten Vogelperspektive gefilmten Bilder in kleine Teile zerlegt und somit messbar wird, was durchaus einem Gedanken von John Maeda entspricht:

„Durch Organisation sieht ein System aus vielen Elementen nach weniger aus.“ [6, S. 12]

Eine weitere dramaturgische Funktion der Bilder aus der absoluten Vogelperspektive ist, dass durch sie Pausen im Handlungsfluss entstehen. Dem Zuseher wird stets der Raum gegeben, um das soeben Geschehene zu verarbeiten, sich seine Gedanken darüber zu machen und schließlich wieder aufnahmebereit für neue Informationen zu sein. Zusätzlich gewinnt einerseits das unmittelbar vor der Pause Passierte an Bedeutung, weil es eben länger im Raum stehen bleibt, andererseits das darauf Folgende, weil man durch die kurze Erholung wieder in höherem Maß aufnahmebereit ist. Da die Pause immer eine Verkörperung der Einfachheit ist, weil sie bedingt, dass etwas Komplexeres vorhergeht, unterstreicht das soeben Beschriebene das Gesetz der Unterschiede von John Maeda (siehe Abschn. 2.3.3), welches besagt, dass der Mensch umso aufmerksamer ist, wenn er Unterschiede wahrnimmt.

Die Pause wirkt also entlastend. Besonders deutlich wird dies, wenn sie auf eine dramatische Situation folgt und eine solche ist in *Dogville* zu finden, nämlich jene der Vergewaltigung von Grace, die in der ersten Analyse bereits beschrieben wurde (siehe Abschn. 3.2.1). Nachdem das Verbrechen von Chuck begangen und der Zuseher durch die intime Kameraführung möglichst in die verstörende Handlung involviert wurde, zieht sich die Kamera von der großen Nähe zu Grace weit zurück in die alles überblickende Weite Totale. Ist der Zuseher aufgewühlt vom soeben wahrgenommenen Verbrechen, folgt nun Erleichterung, weil sich die zunehmende Distanzierung wie ein schützender Mantel über das Mitgefühl legt, das jeder emphatische Zuseher für Grace hegt.

Ein weiteres Beispiel über die Wirkung der Gegensätze und die Rolle der Pause findet sich in der Analyse von *Koyaanisqatsi* (siehe Abschn. 3.3).

3.3 Koyaanisqatsi

Koyaanisqatsi wurde 1983 produziert und bildet den ersten Teil der Qatsi-Trilogie von Regisseur Godfrey Reggio [18]. „Leben im Ungleichgewicht“ bedeutet frei übersetzt der Titel des Films, welcher aus der lediglich mündlich existierenden Sprache der Hopi stammt. Der Begriff deutet damit das Thema des Films an, der sich damit beschäftigt, wie weit sich der Mensch bereits mit seiner modernen, von Industrie, Technologie und Luxus beherrschten Lebensweise, von der Natur entfernt hat bzw. in diese eingegriffen hat. Ausschließlich durch gezielt komponierte Bilder, deren durchdachten Montage und der exakt eingesetzten Musik, vermittelt der Film die Botschaft.

Es entsteht dadurch eine ganz eigene Art der Dramaturgie und dieser Innovation verdankt der Film seine große Aufmerksamkeit. Der Versuch, fast ausschließlich durch visuelle Komponenten eine Geschichte zu erzählen sowie durch seine große Dynamik zwischen Einfachheit und Komplexität machen ihn zu einem vielversprechenden Beispiel für die vorliegende Arbeit.



(a)



(b)

Abbildung 3.8: Die Beispielbilder (a) und (b) aus *Koyaanisqatsi* von Godfrey Reggio zeigen die erste und die vorletzte Einstellung des Films [18].

3.3.1 Analyse

Allgemeines

Eine bestimmte Sequenz von *Koyaanisqatsi* herauszupicken ist schwierig, da der Film von Anfang bis Schluss einen durchgehenden dramaturgischen Bogen bildet und auf eine eindeutige Gliederung in Sequenzen und Szenen verzichtet. Die wichtigste Stelle in Bezug auf die Einfachheit ist jene von 00:46:27 bis 1:07:12 und bildet daher den Kern folgender Analyse.

Kurz erläutert beinhaltet der gewählte Abschnitt folgende Aspekte. Er beginnt ruhig. In den nächsten Minuten entsteht ein langsamer Aufbau von Hektik, welcher schließlich ab circa 01:01:47 seinen extremsten Punkt erreicht und sich auf diese Weise fast drei Minuten lang hinzieht. Am Höhepunkt dieser Hektik findet schließlich ein abrupter Schnitt zurück in eine

sehr ruhige Phase statt, genauer gesagt bei 01:05:14.

Zusammengefasst kann man sagen, das Beispiel entwickelt sich langsam von der Einfachheit zur Komplexität und findet schließlich abrupt wieder zur Einfachheit zurück. Zur simpleren Erläuterung wird der erste Teil „Phase der Komplexität“ (00:46:27–01:05:14) und der zweite Teil „Phase der Einfachheit“ (01:05:14–01:07:12) genannt.

Kadrierung und Bildinhalt

In Bezug auf Kadrierung und Bildinhalt tut sich im gewählten Abschnitt eine Menge. Prinzipiell zeigen alle Bilder verschiedene Großstadtszenarien.

Zu Beginn der Phase der Komplexität herrscht Nacht. Hochhäuser auf Augenhöhe sind zu sehen und weit unten am Boden huschen Autos, welche durch den durchgehend angewandten Zeitraffer als Lichtstreifen zu erkennen sind, zwischen den Straßen der Stadt, die niemals schläft, hin und her. Dies ist Thema mehrerer Einstellungen (siehe Abb. 3.9).

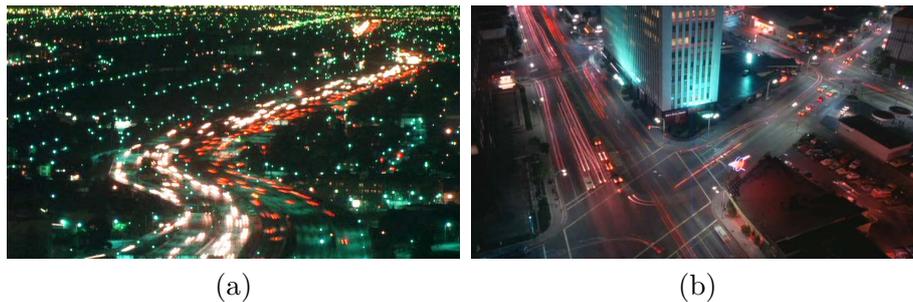


Abbildung 3.9: Beispielbilder von 00:46:27 bis 00:47:38 [18].

Als es Tag wird (00:47:38), fahren die Fahrzeuge immer noch, es werden jedoch langsam auch Menschen sichtbar, die sich in endlosen Schlangen dem Gehsteig dahin schlängeln, sich in endlosen Reihen von einer Rolltreppe auf und ab rollen lassen und sich in endlosem Wirrwarr einen Weg kreuz und quer durch ein Bahngelände bahnen (siehe Abb. 3.10).



Abbildung 3.10: Beispielbilder von 00:47:38 bis 00:51:01 [18].

Sind bis 51:01 nur Gebäude, der Verkehr und voranschreitende Menschen zu sehen, so werden die folgenden Bilder nun durch eine vermehrt technische Komponente erweitert. Hauptsächlich handeln die Bilder von der Massenproduktion. Maschinen, die Reihe um Reihe an Würsten produzieren, Sortier- und Schneidemaschinen, Förderbänder, welche große Motoren dahinschleppen und viele weitere technische Elemente werden dargestellt. Dazwischen tummeln sich die Menschen bei ihrer Arbeit. Durch die stetige Anwendung des Zeitraffer wirken sie ebenso mechanisch wie die Geräte, die sie bedienen, wie kleine Rädchen im großen System. Es wird geschnitten, gestampft, verschweißt, genäht, gebaut, entwickelt, gemessen und dies in unglaublich rascher und sich stetig steigender Geschwindigkeit und Schnittfolge. Zwischendurch werden immer wieder Menschen beim Essen gezeigt, was einen Querverweis von der Produktion zum Konsum erschafft. Menschen beim Bowlen oder im Kino repräsentieren weitere Arten des Konsums (siehe Abb. 3.11).

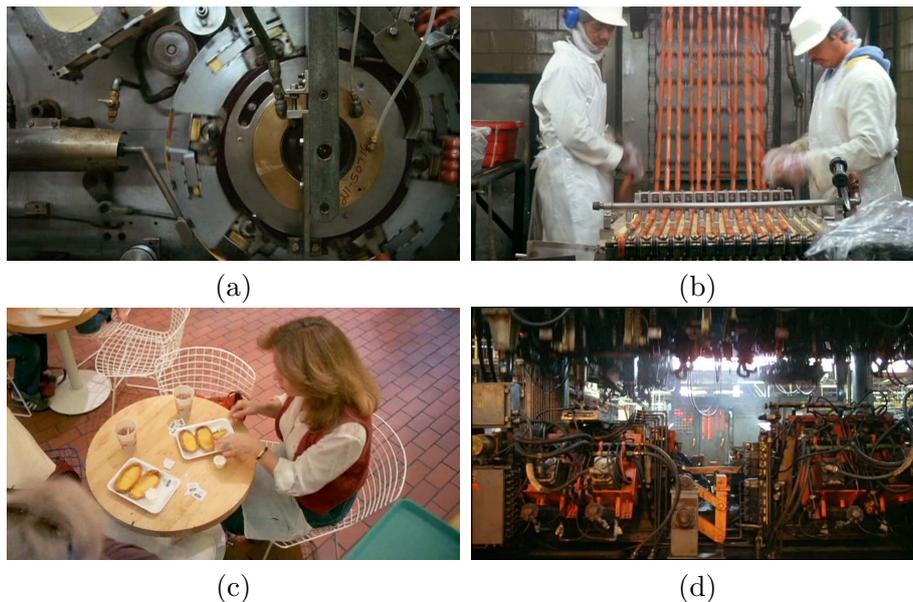


Abbildung 3.11: Beispielbilder von 00:51:01 bis 01:01:47 [18].

Bei 01:01:47 erreicht die Hektik schließlich ihren Höhepunkt. Alle besprochenen Themen von Verkehr, Technik und Arbeit bis Konsum, Werbung usw., welche die Übertriebenheit der heutigen Lebensweise verkörpern, werden bunt durchgemischt und mit einer immer schnelleren Schnittfrequenz ins Extreme geführt (siehe Abb. 3.12). Der Zeitraffer wechselt sich mit der Zeitlupe und einigen Einstellungen in normaler Geschwindigkeit ab, bis dem Film schließlich die Luft ausgeht und er sich ab 01:05:14 mithilfe eines harten Schnitts, der ebenso die Musik betrifft, in eine völlige Ruhe begibt.



Abbildung 3.12: Beispielbilder von 01:01:47 bis 01:05:14 [18].

Die Phase der Einfachheit verzichtet auf jegliche Darstellung in Zeitraffer oder Zeitlupe. Sie beginnt mit einer Einstellung, welche 28 Sekunden dauert und einen ruhigen Blick auf die Stadt von oben gewährt (siehe Abb. 3.13 (a)). Nichts hetzt den Zuseher, nichts bereitet ihm Stress. Es wird auf ein Satellitenbild der Stadt geschnitten, dem ebenso lange Zeit gelassen wird (27 Sekunden). Diese Einstellung erinnert stark an einen elektronischen Schaltkreis und um eben diesen Gedanken zu unterstützen, werden im Folgenden verschiedene Abbildungen eben dieser Chips eingeblendet. Dem Resumee einer zunehmend technisierten Welt, von dem diese Bilder deutlich sprechen, wird sich der Zuseher kaum entziehen können.

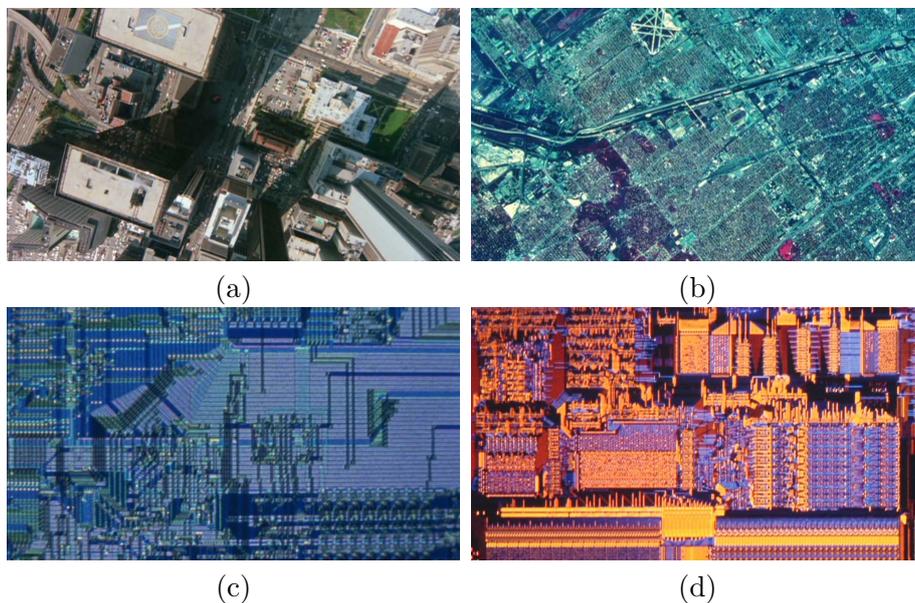


Abbildung 3.13: Beispielbilder von 01:05:14 bis 01:07:27 [18].

Nähe und Distanz

Bei allen nächtlichen Einstellungen zu Beginn des Abschnitts nimmt die Kamera eine sehr distanzierte Darstellungsweise ein. Erst ab dem Anbruch des Morgens nähert sie sich den Geschehnissen. Man kann die Einstellungsgröße zwar noch immer nicht anders als eine Weite Totale nennen, dennoch ist man als Zuseher nicht mehr ganz so weit entfernt.

Ab 00:49:37 nähert man sich langsam engeren Einstellungsgrößen, bis schließlich bei 00:50:19 die erste Nahe vorkommt, was aber keineswegs bedeutet, dass nicht die Weite Totale weiterhin vorherrscht.

Erst ab dem Zeitpunkt, an dem der Fokus auf die technischen Abläufe der Massenproduktion gerichtet ist (00:51:01), verdrängt die Großaufnahme die dominante Präsenz der Weiten Totale. In dieser Phase kommt mit wenigen Ausnahmen eine weiter gefasste Einstellungsgröße als eine Halbtotale nicht vor, im Gegenteil sind die Detailaufnahmen und Nahen häufiger. Dieser enge Bildausschnitt lässt die eifrig arbeitenden Menschen manchmal wie eng verwoben mit den Maschinen erscheinen.

Die klar eingehaltene Entwicklung von der Distanz in die Nähe wird ab 00:57:50 verwässert, denn ab diesem Punkt wird willkürlich zwischen den Einstellungsgrößen hin und her gewechselt, was sich bis zum Ende der Phase der Komplexität weiterzieht.

Kamerastandpunkt und Perspektive

Die eben erwähnte Distanz zu den Geschehnissen tritt oftmals in Kombination mit einer starken Aufsicht auf. Vor allem zu Beginn der Phase der Komplexität ist dies der Fall. Bei den näheren Einstellungen wird eher die Normalsicht gewählt, wie es zum Beispiel bei den Bildern, die von der Massenproduktion erzählen, der Fall ist. Eine augenscheinliche Ausnahme bilden hierbei jene Abbildungen, welche vom Konsum handeln. Hier wurde meist eine Halbtotale mit starker Aufsicht gewählt, was eine eher ungewöhnliche Perspektive ergibt. Ein Beispiel findet sich an 00:55:09, bei der man als Zuseher eine junge Frau beim Brötchen essen beobachten kann und dadurch einen neuartigen Blick auf eine alltägliche Szenerie erfährt.

Kamerabewegung

Die Bewegung der Kamera in der Phase der Komplexität hält sich zu Beginn sehr in Grenzen. Die statische Kamera herrscht bis auf wenige Schwenks und einem Zoom-In, klar vor.

Erst ab 00:58:54 kommt die Kamera im wahrsten Sinne des Wortes so richtig in Fahrt. Wurde durch den bunten Mix der Einstellungsgrößen in diesen Bildern und der hohen Schnittfrequenz bereits ein gewisses Maß an Komplexität erreicht, so steigern die nun zahlreich auftretenden Mitfahrten und Ranfahrten diesen Umstand enorm. Vor allem Fahrten vom Auto aus

geführt oder von Förderbändern und Aufzügen sind sehr gerne verwirklicht, wodurch allen eine technisch lineare Führung gemein ist.

Ab 01:01:33 wechseln sich Statik und Bewegung in der Kameraführung bis zum Ende der Phase der Komplexität ab.

In der Phase der Einfachheit (ab 01:05:14) ist die Bewegung der Kamera zwar sanft, aber dennoch auffällig. Sie wird vom Helikopter aus geführt und bildet daher eine Fahrt. Weiters werden Schwenks in alle Richtungen vorgenommen und die Kamera dreht sich in der eigenen Achse. Dieses „in sich drehen“ der Kamera wird auch in der zweiten Einstellung der Phase der Einfachheit beibehalten, danach gibt es nur mehr statische Bilder.

Licht und Farbe

Das Wesen von Licht und Farbe im Film scheint keinen besonderen Konzept zu folgen. Es wirkt, als hätte der Kameramann vor Ort alles so aufgenommen, wie er es vorgefunden hat, ohne auf künstliche Lichtquellen zurückzugreifen.

3.3.2 Die Lehren daraus ...

Was die Dynamik betrifft, so verhält sich *Koyaanisqatsi* über weite Strecken gegenteilig zu *Gerry*. Während dieser eine durchgehend niedrige dramaturgische Kurve besitzt, folgt *Koyaanisqatsi* einem dynamischen Auf und Ab. Der gewählte Teil des Films beginnt mit sehr ruhigen Bildern der nächtlichen Großstadt und entwickelt während der Zeitspanne von circa 17 Minuten eine stetig schneller und komplexer werdende Bildfolge. Wie bereits beschrieben, zieht sich dieser Aufbau an Komplexität über alle erläuterten Punkte hindurch, vom detaillierter und unruhiger werdenden Bildinhalt und der Entwicklung von der Distanz in die Nähe bis zur hektischer werdenden Kamerabewegung und Schnittfrequenz. Auch die repertierende Musik trägt ihren Teil dazu bei.

Diese nervöse Darstellungsweise manifestiert sich vor allem ab 01:01:47 und treibt ihre nervzerrende Art in den nächsten Minuten zur Spitze. Wie in wildem Rausch hämmern die Einstellungen auf den Zuseher ein, durchaus in der Lage, die Nerven blank zu legen. Dies tun sie über 10 Minuten lang und dem Rezipienten diese tollwütige Schlacht der Informationen über einen so langen Zeitraum zuzumuten, zeugt von großem Mut des Regisseurs. Die Art und Weise der Montage bewegt sich sehr hart an der Grenze zum Verlust der Aufmerksamkeit des Betrachters, im Gegensatz zu *Gerry* ist es hier allerdings nicht die Unterforderung durch die extreme Einfachheit, sondern die Überforderung der Auffassungskraft durch die Komplexität, die hierfür verantwortlich ist.

Und exakt an diesem Punkt, an welchem die Nerven blank liegen, passiert

ein harter Schnitt auf eine sowohl visuell als auch auditiv völlig beruhigende Einstellung. Wie der Durchbruch der Sonne nach langen Regentagen wirkt dieser Moment. Endlich wird dem Zuseher die Erholung gegönnt, nach der er sich so sehr sehnte. Endlich hält das Bombardement der aufdringlichen Bilder inne und weicht der Ruhe nach dem Sturm. Eine Pause zum Reflektieren des soeben wahrgenommenen, zum Nachsinnen, Einschätzen und Resumieren. Hatte man zuvor absolut keine Zeit für eigene Gedanken, so ist nun der Moment gekommen, sich diese zu machen, denn die währende Unaufdringlichkeit bildet bis zum Schluss der Phase der Einfachheit einen friedvollen Ausklang.

In diesem Abschnitt wird die wichtige Rolle der Pause nach der Anstrengung deutlich. Man kann behaupten, der Kontrast von Komplexität und Einfachheit erschafft im Augenblick des Wechsels eine Phase der gesteigerten Aufmerksamkeit. Je stärker der Kontrast, desto bedeutender die Wirkung.

Kapitel 4

Fazit

Die Kameraarbeit stellt eine sehr wirkungsvolle Möglichkeit dar, die Einfachheit im Film zu manifestieren. Die wichtigsten Aspekte werden abschließend nochmals zusammengefasst:

Als erstes sei ein fundamentaler Aspekt der Einfachheit genannt: Für eine einfache, klare und prägnante Bildsprache ist der Filmemacher dazu angehalten, die visuellen Elemente auf das Wesentliche zu reduzieren. Dieses Weglassen von Nebensächlichem legt einen stärkeren Fokus auf essentielle Elemente, lässt das Verbliebene stärker hervorstechen und sensibilisiert gleichzeitig die Wahrnehmung für das Sehen von Details, die vorher im Wirren der Informationen unbemerkt blieben. Diese erhöhte Konzentration auf das Verbliebene erfordert allerdings auch, dass sich der Filmemacher sorgfältiger als sonst damit beschäftigt und es in einer Art und Weise darstellt, welche eine einfache Wahrnehmung ermöglicht. Um dies zu erreichen, sind die Erkenntnisse der Gestaltpsychologie (siehe Abschn. 2.2) von enormer Hilfe, denn sie geben Aufschluss über die Systematik des Sehens und haben weiters die sogenannten Gestaltgesetze hervorgebracht, welche hervorragend für die praktische Umsetzung in der visuellen Gestaltung geeignet sind. Damit sind dem Filmschaffenden Werkzeuge an die Hand gegeben, die er verwenden kann, um die visuelle Ästhetik eines Films der jeweiligen dramaturgischen Notwendigkeit anzupassen, um so die Aussage, Stimmung oder Emotion zu unterstreichen.

Diese einfache Wahrnehmung findet vor allem im Film *Gerry* Ausdruck (siehe Abschn. 3.1). Seine Bilder zeigen meist den kleinen Menschen im Kontext der weiten, mächtigen Natur und durch die Souveränität dessen konzentriert er sich auf die Essenz der Films. Der Film handelt eher von einem Gefühl, dem Gefühl des Verlorenseins und der vergeblichen Suche nach Rettung, und weniger von einer narrativen Geschichte. Vor allem durch seine kompromisslos reduzierte Darstellung schafft es *Gerry*, den Zuseher direkt in die Handlung hinein zu ziehen.

In *Dogville* (siehe Abschn. 3.2) hat die Reduktion auf das Wesentliche

eine andere Wirkung. Durch das Fehlen der Mauern fehlen auch die zwischenmenschlichen Barrieren. Es hat zur Folge, dass der Fokus klar auf den Dorfbewohnern und deren Beziehung zueinander liegt sowie ein Gefühl aufkommen lässt, dass eine jede Tat des Einzelnen direkte Auswirkungen auf den Nächsten bewirkt.

Der Aspekt des Organisierens, welcher ebenfalls durch die Gestaltpsychologie (siehe Abschn. 2.2) erläutert wurde und auch von John Maeda in seinem zweiten Gesetz (siehe Abschn. 2.3.2) aufgegriffen wurde, fand in der zweiten Analyse von *Dogville* (siehe Abschn. 3.2.3) Ausdruck. Durch die ähnliche Bildgestaltung der regelmäßig angeordneten Einstellungen aus der Vogelperspektive, erkennt der Zuseher diese als Gruppe. Dies unterstützt einerseits die Überblick gebenden Worte des Erzählers andererseits erschafft es eine Art Eckpfeiler, durch deren Regelmäßigkeit das Gefühl aufkommt, sich innerhalb der Geschichte weiter zu bewegen. Dies erzeugt ein Gefühl der Ordnung im Film.

John Maeda beschreibt wohl die überraschendste Aussage der vorliegenden Arbeit, indem er behauptet, dass die Einfachheit nicht in einer Auslöschung der Komplexität erreicht werden kann, sondern in stetiger Wechselwirkung von beiden. Dass das Leben auf und ab geht, vom ständigen Wechsel ausgleichender Faktoren wie Gut und Böse, Freude und Trauer, sprich, der Dualität, geprägt ist, bildet den natürlichen Lauf der Dinge und deshalb wäre eine Neutralisation dieser Mechanik völlig widersinnig und anstrengend, wenn man sich auf der Suche nach Einfachheit befindet. Dies wurde in der Arbeit anhand von zwei Beispielen fassbar, nämlich *Gerry* (siehe Abschn. 3.1) und *Koyaanisqatsi* (siehe Abschn. 3.3). Während ersterer durch das Fehlen dieser Unterschiede, in diesem Fall einer fortwährenden Reihe von Szenen der Einfachheit die Geduld des Zusehers auf eine harte Probe stellt, bietet zweiterer nach langem Sequenzen der Komplexität, die sehr anstrengend anzusehen sind, endlich die ersehnte Abwechslung hin in eine sehr ruhige Sequenz. Dadurch entsteht eine Pause, in welcher sich der Zuseher wieder sammeln kann und endlich Zeit für eigene Gedanken findet. Er kann das soeben Gesehene verarbeiten, reflektieren und resumieren, um anschließend wieder aufnahmebereit für weitere Informationen zu sein. Dieses Beispiel beschreibt die enorme Wichtigkeit der entlastenden Pause und lässt weiters darauf schließen, dass die Wahrnehmung von Gegensätzen bzw. Abwechslung die Aufmerksamkeit erhöht.

Die wichtigste Erkenntnis dieser Arbeit liegt wohl in der Bedeutung der weißen Fläche, welche eines der grundlegenden Prinzipien des *Wabi Sabi* (siehe Abschn. 2.4) bildet und auch von John Maeda für die Formulierung seiner *zehn Gesetze der Einfachheit* (siehe Abschn. 2.3) verwendet wurde. Eine weiße Fläche bzw. einen leeren Raum übrig zu lassen, bedeutet, dass dies das Potential in sich trägt, gefüllt zu werden und ebendiese Vervollständigung verfolgt der Mensch mit großem Eifer. Dies beinhaltet große Relevanz für den Film. Eine Bildästhetik, die vieles nur andeutet, vieles ausspart und

sich auf das Wesentliche konzentriert, bewegt den Zuseher zum geistigen Mitvollzug. Dadurch wird dem Zuseher sozusagen ein Rätsel vorgelegt, wodurch ihm aufgetragen ist, eine narrative Lösung zu finden. Es ist klar, dass er dies durch seine ganz persönliche Art und Weise tun wird, wodurch der Film zu einem großen Teil das Werk des Betrachters wird. Um dies zu erreichen, muss der Filmemacher genau abstimmen, was gezeigt wird und was nicht. Der Film muss dem Rezipienten so wenig Information wie möglich, aber so viel wie nötig vermitteln, um selbständig den Weg fortsetzen zu können. Die Kunst liegt darin, die goldene Mitte zu finden.

Gerade *Dogville* (siehe Abschn. 3.2) bietet hierfür ein gutes Beispiel. Das Dorf ist durch das weitgehende Fehlen der Häuser und deren Umwelt sehr vage und undefiniert dargestellt, wodurch dem Zuseher nur eine Andeutung dessen bleibt. Diese Orientierungslosigkeit regt allerdings, wie eben beschrieben wurde, die Fantasie an und auf diese Weise kreiert jeder Betrachter sein eigenes Dogville. Diese Umstände lässt es zu einem Symbol werden und dadurch kann der Ort sowie sämtliche Geschehnisse, die dort passieren, auf jedes x-beliebige Dorf übertragen werden.

Auch *Gerry* (siehe Abschn. 3.1) beinhaltet metaphorisch gesprochen eine große weiße Fläche. Im Verlauf des gesamten Films schaut man den beiden Protagonisten hauptsächlich beim Marschieren und Suchen zu, wodurch er sehr wenig visuelle Informationen aussendet. Dies hinterlässt beim Zuseher eine große Sehnsucht nach Abwechslung und der Wahrnehmung von aufregenderen Reizen, die er zwar zu suchen beginnt, sie aber niemals findet. Der Zuseher wird sich selbst überlassen und genau das ist das Gefühl, das *Gerry* hervorrufen möchte. Er möchte den Zuseher in exakt dieselbe Lage versetzen, in der sich auch die Protagonisten befinden: Der vergeblichen Suche nach Erlösung in einem unendlich großen Raum. Mit der Zeit nimmt man große emotionale und sinnliche Anteilnahme an der Handlung.

Schlussendlich sei noch angemerkt, dass die Wahrnehmung der Einfachheit eine sehr persönliche Angelegenheit ist. Für jeden Menschen ist etwas anderes einfach und dieses Empfinden kann auch je nach Tagesverfassung anders ausfallen. Dieser Umstand stellt eine Charakteristik der Einfachheit dar, die zu respektieren ist.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Platzl2016.pdf	Masterarbeit (Gesamtdokument)
WEB_23.pdf	Online-Quelle: 3.5. Die Nouvelle Vague
WEB_24.pdf	Online-Quelle: Aristoteles
WEB_25.pdf	Online-Quelle: Gestaltgesetze
WEB_26.pdf	Online-Quelle: Thoughts on Italian Neorealism
WEB_27.pdf	Online-Quelle: Der italienische Neorealismus
WEB_28.pdf	Online-Quelle: Der Schlosspark von Versailles
WEB_29.pdf	Online-Quelle: Die sieben Samurai – Filmtipp
WEB_30.pdf	Online-Quelle: Gerry – Kritik
WEB_31.pdf	Online-Quelle: Dogma 95
WEB_32.pdf	Online-Quelle: Prägnanz, Einfachheit und "gute Gestalt"
WEB_33.pdf	Online-Quelle: Edgar Rubin
WEB_34.pdf	Online-Quelle: Filmgeschichte: Die Nouvelle Vague – Revolution der Filmsprache
WEB_35.pdf	Online-Quelle: Gestaltgesetze
WEB_36.pdf	Online-Quelle: Gestaltpsychologie
WEB_36.pdf	Online-Quelle: Gestaltungsgesetze der Wahrnehmung
WEB_38.pdf	Online-Quelle: Wahrnehmungsgesetze
WEB_39.pdf	Online-Quelle: Der Neorealismus

WEB_40.pdf	Online-Quelle: Impressive View of the Go River
WEB_41.pdf	Online-Quelle: Die Figur-Grund-Beziehung
WEB_42.pdf	Online-Quelle: Gesetz der Ähnlichkeit
WEB_43.pdf	Online-Quelle: Gesetz der Geschlossenheit
WEB_44.pdf	Online-Quelle: Gesetz der Kontinuität
WEB_45.pdf	Online-Quelle: Gesetz der Nähe
WEB_46.pdf	Online-Quelle: Gesetz der verbundenen Elemente
WEB_47.pdf	Online-Quelle: Gesetz des gemeinsamen Schicksals
WEB_48.pdf	Online-Quelle: Where's this route taking them?
WEB_49.pdf	Online-Quelle: The Colours Of Autumn
WEB_50.pdf	Online-Quelle: The Kano School in Edo
WEB_51.pdf	Online-Quelle: The French New Wave: A Cinematic Revolution
WEB_52.pdf	Online-Quelle: DOGMA 95 ODER WIE ALLES BEGANN...
WEB_53.pdf	Online-Quelle: Grundlagen Visuelle Wahrnehmung – Gestaltgesetze
WEB_54.pdf	Online-Quelle: Mountain Landscape with Bridge
WEB_55.pdf	Online-Quelle: Neorealismus (1943–1952)
WEB_56.pdf	Online-Quelle: Robert Rossellini und der italienische Neorealismus
WEB_57.pdf	Online-Quelle: Sky and Water
WEB_58.pdf	Online-Quelle: Spring Landscape
WEB_59.pdf	Online-Quelle: Zebra Skin
WEB_60.pdf	Online-Quelle: THE VOW OF CHASTITY
WEB_61.pdf	Online-Quelle: Nouvelle Vague – Der Film von Morgen
WEB_62.pdf	Online-Quelle: Wabi-Sabi
WEB_63.pdf	Online-Quelle: Gestalt Perception und User Interfaces
WEB_64.pdf	Online-Quelle: Yasaka Pagoda

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Joachim Böhringer. *Kompendium der Mediengestaltung: Konzeption und Gestaltung für Digital- und Printmedien*. 5. Aufl. Heidelberg: Springer Verlag, 2011 (siehe S. 15, 20, 22).
- [2] Simon Frisch. *Mythos Nouvelle Vague – Wie das Kino in Frankreich neu erfunden wurde*. 2. Aufl. Marburg: Schüren Verlag, 2011 (siehe S. 6, 7).
- [3] Jörn Glasenapp. *Abschied vom Aktionsbild – Der italienische Neorealismus und das Kino der Moderne*. München: Wilhelm Fink, 2013 (siehe S. 5).
- [4] Andrew Juniper. *Wabi Sabi – Edle Einfachheit als höchste Tugend*. Regensburg: Lotos Verlag, 2003 (siehe S. 34–39).
- [5] Leonard Koren. *Wabi-sabi für Künstler, Architekten und Designer*. 5. Aufl. Tübingen: Ernst Wasmuth Verlag, 2004 (siehe S. 34–36, 41).
- [6] John Maeda. *Simplicity – Die zehn Gesetze der Einfachheit*. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag, 2007 (siehe S. 3, 25, 28–31, 58).
- [7] Georg Tiefenbach. *Drama und Regie: Lars von Triers Breaking the Waves, Dancer in the Dark, Dogville*. Würzburg: Königshausen u. Neumann, 2009 (siehe S. 53).

Filme und audiovisuelle Medien

- [8] *2001: Odyssee im Weltraum*. Film. Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke. Mit Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester. 1968 (siehe S. 16, 17).
- [9] *Außer Atem*. Film. Regie: Jean-Luc Godard. Drehbuch: Jean-Luc Godard. Mit Jean Seberg, Jean-Paul Belmondo, Daniel Boulanger. 1960 (siehe S. 7).

- [10] *Das Fest*. Film. Regie: Thomas Vinterberg. Drehbuch: Thomas Vinterberg, Mogens Rukov. Mit Ulrich Thomsen, Henning Moritzen, Thomas Bo Larsen, Paprika Steen. 1998 (siehe S. 9).
- [11] *Die Sieben Samurai*. Film. Regie: Akira Kurosawa. Drehbuch: Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto, Hideo Oguni. Mit Toshiro Mifune, Takashi Shimura, Yoshio Inaba, Seiji Miyaguchi, Minoru Chiaki, Daisuke Kato, Isao Kimura. 1954 (siehe S. 13).
- [12] *Dogville*. Film. Regie: Lars von Trier. Drehbuch: Lars von Trier. Mit Nicole Kidman. 2003 (siehe S. 49–51, 55).
- [13] *Fahrraddiebe*. Film. Regie: Vittorio de Sica. Drehbuch: Cesare Zavattini, Vittorio de Sica, Suso Cecchi D'Amico, Adolfo Franci, Gerardo Guerrieri. Mit Lamberto Maggiorani, Enzo Staiola, Lianella Carell, Gino Saltamerenda. 1948 (siehe S. 5).
- [14] *Gerry*. Film. Regie: Gus Van Sant. Drehbuch: Gus Van Sant, Casey Affleck, Matt Damon. Mit Matt Damon, Casey Affleck. 2002 (siehe S. 43, 44).
- [15] *Gerry Making Of*. Film. Regie: Felix Andrew. 2001. URL: <https://vimeo.com/11332337> (siehe S. 47).
- [16] *Idioten*. Film. Regie: Lars von Trier. Drehbuch: Lars von Trier. Mit Bodil Jørgensen, Jens Albinus, Anne Louise Hassing, Troels Lyby. 1998 (siehe S. 9).
- [17] *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels*. Film. Regie: Steven Spielberg. Drehbuch: David Koepp, George Lucas, Jeff Nathanson. Mit Harrison Ford, Cate Blanchett, Karen Allen, Shia LaBeouf. 2008 (siehe S. 12).
- [18] *Koyaanisqatsi*. Film. Regie: Godfrey Reggio. Drehbuch: Godfrey Reggio, Ron Fricke, Michael Hoenig, Alton Walpole. 1983 (siehe S. 60–63).
- [19] *Sie küßten und sie schlugen ihn*. Film. Regie: François Truffaut. Drehbuch: François Truffaut, Marcel Moussy. Mit Jean-Pierre Léaud, Claire Maurier, Albert Rémy. 1959 (siehe S. 6).
- [20] *Spiel mir das Lied vom Tod*. Film. Regie: Sergio Leone. Drehbuch: Dario Argento, Sergio Leone, Sergio Donati, Mickey Knox (Dialoge). Mit Henry Fonda, Claudia Cardinale, Charles Bronson, Jason Robards, Gabriele Ferzetti, Frank Wolff. 1968 (siehe S. 21).
- [21] *Star Wars Episode II – Angriff der Klonkrieger*. Film. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas, Jonathan Hales. Mit Hayden Christensen: Anakin Skywalker, Ewan McGregor, Natalie Portman, Christopher Lee, Samuel L. Jackson. 2002 (siehe S. 15).

- [22] *The Big Lebowski*. Film. Regie: Joel Coen. Drehbuch: Ethan Coen, Joel Coen. Mit Jeff Bridges, John Goodman, Steve Buscemi. 1998 (siehe S. 12).

Online-Quellen

- [23] Sarah Agbeyegbe. 3.5. *Die Nouvelle Vague*. 2003. URL: http://www.uni-potsdam.de/u/slavistik/vc/filmanalyse/arb_stud/agbeyegbe/ade14.htm (siehe S. 7, 8).
- [24] *Aristoteles*. 2015. URL: <https://de.wikiquote.org/wiki/Aristoteles> (siehe S. 24).
- [25] Roland Barth. *Gestaltgesetze*. 2009. URL: <http://www.robaweb.de/gdm/inhalt/VisuelleWahrnehmung/Gestaltwahrnehmung/03-Gestaltgesetze.html> (siehe S. 11, 13, 17–19).
- [26] Jeremy Carr. *Thoughts on Italian Neorealism*. 2010. URL: <http://studiesincinema.blogspot.co.at/2010/02/thoughts-on-italian-neorealism.html> (siehe S. 6).
- [27] *Der italienische Neorealismus*. URL: <http://www.mein-italien.info/film/neorealismus.htm> (siehe S. 4, 5).
- [28] *Der Schlosspark von Versailles*. 2015. URL: <http://www.france-voyage.com/frankreich-tourismus/schlosspark-versailles-1302.htm> (siehe S. 35).
- [29] *Die sieben Samurai – Filmtipp*. 2014. URL: <http://filmtipps.tv/Die-sieben-Samurai-Action-Filmtipp> (siehe S. 13).
- [30] diverse. *Gerry – Kritik*. 2002. URL: <http://www.moviepilot.de/movies/gerry-2/comments> (siehe S. 46).
- [31] *Dogma 95*. 2015. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Dogma_95 (siehe S. 8, 10).
- [32] Thomas Dr. Wirth. *Prägnanz, Einfachheit und "gute Gestalt"*. 2009. URL: <http://www.kommdesign.de/texte/gestaltpsychologie3.htm> (siehe S. 12).
- [33] *Edgar Rubin*. 2015. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Edgar_Rubin (siehe S. 22).
- [34] *Filmgeschichte: Die Nouvelle Vague – Revolution der Filmsprache*. 2011. URL: <http://www.artikelmagazin.de/kultur/kunst/filmgeschichte-die-nouvelle-vague-revolution-der-filmsprache.html> (siehe S. 6).
- [35] *Gestaltgesetze*. 2015. URL: <https://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/visualisierung/gestaltgesetze> (siehe S. 18).
- [36] *Gestaltpsychologie*. 2016. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gestaltpsychologie> (siehe S. 11).

- [37] *Gestaltungsgesetze der Wahrnehmung*. URL: <http://www.pixeldichte.de/de/mediengestalter/lehrfaecher/mediengerechte-gestaltung/gestaltungsgesaetze.php> (siehe S. 20).
- [38] Anja Grigo. *Wahrnehmungsgesetze*. URL: <http://www.orange-sinne.de/wahrnehmungsgesetze.html> (siehe S. 17).
- [39] Jan Ulrich Haseck. *Der Neorealismus*. 2013. URL: <http://www.hasecke.eu/Dekalog/Theorie/Neorealismus.html> (siehe S. 5, 6).
- [40] *Impressive View of the Go River*. URL: <http://www.wikiart.org/en/ikeno-taiga/impressive-view-of-the-go-river-1769> (siehe S. 38).
- [41] Klaus-Dieter Knoll. *Die Figur-Grund-Beziehung*. 2009. URL: <http://kadekmedien.com/2009/04/10/die-figur-grund-beziehung/> (siehe S. 21–23).
- [42] Klaus-Dieter Knoll. *Gesetz der Ähnlichkeit*. 2009. URL: <http://kadekmedien.com/2009/10/05/gesetz-der-ahnlichkeit/> (siehe S. 14).
- [43] Klaus-Dieter Knoll. *Gesetz der Geschlossenheit*. 2009. URL: <http://kadekmedien.com/2009/08/28/gesetz-der-geschlossenheit/> (siehe S. 15, 16).
- [44] Klaus-Dieter Knoll. *Gesetz der Kontinuität*. 2009. URL: <http://kadekmedien.com/2009/11/20/gesetz-der-kontinuitat/> (siehe S. 17).
- [45] Klaus-Dieter Knoll. *Gesetz der Nähe*. 2009. URL: <http://kadekmedien.com/2009/06/09/gesetz-der-naehe/> (siehe S. 13).
- [46] Klaus-Dieter Knoll. *Gesetz der verbundenen Elemente*. 2010. URL: <http://kadekmedien.com/2010/05/07/gesetz-der-verbundenen-elemente/> (siehe S. 18).
- [47] Klaus-Dieter Knoll. *Gesetz des gemeinsamen Schicksals*. 2010. URL: <http://kadekmedien.com/2010/03/12/gesetz-des-gemeinsamen-schicksals/> (siehe S. 18).
- [48] Ilona Landgraf. *Where's this route taking them?* 2014. URL: http://danceviewtimes.typepad.com/ilona_landgraf/2014/05/wheres-this-route-taking-them.html (siehe S. 19).
- [49] Chang Tou Liang. *The Colours Of Autumn Part 1*. 2014. URL: <http://pianofortephilia.blogspot.co.at/2014/12/the-colours-of-autumn-part-1.html> (siehe S. 35).
- [50] C.B. Liddell. *The Kano School in Edo*. 2013. URL: <http://metropolis.co.jp/arts/art-reviews/the-kano-school-in-edo/> (siehe S. 39).
- [51] Evan Luzzi. *The French New Wave: A Cinematic Revolution*. URL: <http://www.theblackandblue.com/2010/03/29/the-french-new-wave-a-cinematic-revolution/> (siehe S. 8).

- [52] Tiziana Maneljuk. *DOGMA 95 ODER WIE ALLES BEGANN...* 2007. URL: <http://www.film-zeit.de/Themen-und-Listen/Thema/17/DOGMA-95-ODER-WIE-ALLES-BEGANN/Details/#page74> (siehe S. 8–10).
- [53] Philipp Stenger Marco Wurzler. *Grundlagen Visuelle Wahrnehmung – Gestaltgesetze*. URL: <http://www.flow-usability.de/gestaltgesetze> (siehe S. 16).
- [54] *Mountain Landscape with Bridge*. URL: <https://de.pinterest.com/pin/296604325437789182/> (siehe S. 38).
- [55] *Neorealismus (1943–1952)*. URL: <https://homepage.univie.ac.at> (siehe S. 5).
- [56] *Robert Rossellini und der italienische Neorealismus*. 2007. URL: https://www.filmmuseum.at/jart/prj3/filmmuseum/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1216720898687&schienen_id=1215680370932 (siehe S. 4, 5).
- [57] *Sky and Water*. URL: <http://www.mcescher.com/gallery/switzerland-belgium/sky-and-water-i/> (siehe S. 22).
- [58] *Spring Landscape*. URL: http://www.asia.si.edu/collections/edan/object.php?q=fsg_F1892.28&bcrumb=true (siehe S. 38).
- [59] Paulette Thomas. *Zebra Skin*. 2013. URL: <http://fineartamerica.com/featured/zebra-skin-paulette-thomas.html> (siehe S. 20).
- [60] Lars von Trier und Thomas Vinterberg. *THE VOW OF CHASTITY*. 1995. URL: <http://www.dogme95.dk/the-vow-of-chastity/> (siehe S. 9).
- [61] Daniel Vogelmann. *Nouvelle Vague – Der Film von Morgen*. URL: <http://www.movie-college.com/filmschule/filmtheorie/filmgeschichte/nouvelle-vague> (siehe S. 6, 7).
- [62] *Wabi-Sabi*. 2015. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Wabi-Sabi> (siehe S. 34, 37, 41).
- [63] Kay Weckemann. *Gestalt Perception und User Interfaces*. URL: http://www.medien.ifi.lmu.de/fileadmin/mimuc/mmi_ws0506/essays/uebung2-weckemann.html (siehe S. 11).
- [64] *Yasaka Pagoda*. URL: <http://ukiyo-e.org/image/artelino/43905g1> (siehe S. 38).