
SIMON MEIER

FILMISCHER RAUSCH UND VERFREMDUNG — ÜBER DAS NEUDENKEN DER WELTEN

*Movies are old news, Robin. A remnant of the last millennium. [] From now on, they can drink you or you can be eaten in an omelette or a crème brûlée. You see, Robin, from now on you are a substance, that's all. You're a chemical formula that Miramont-Nagasaki's brilliant pharmaceutical department has cracked. And people can drink you in their milkshakes and imagine you the way that they like.*¹

Liebesrausch, Drogendelirium, Panikattacke, Geilheitsfieber, Hasswahn, Frustrip, Depressionstaukel: Rauschzustände, seien sie das Resultat von Betäubungsmitteln oder durch persönliche Erlebnisse und Hormone herbeigeführt, führen immer zu einer Veränderung des Bewusstseins- und Wahrnehmungszustandes. Ob gewollt oder zufällig, ob freiwillig oder aufgezwungen, führt der herbeigeführte Wechsel der Gefühls- und Wahrnehmungswelt auch zu einem veränderten Modus des Sehens und damit des Denkens. Im Folgenden möchte ich mich auf diesen Verfremdungsaspekt des Rausches konzentrieren: Inwiefern verändern Rauschzustände nicht nur die Wahrnehmung der Welt und ihrer Probleme, sondern ermöglichen auch ein neuartiges Denken des Bekannten? Dabei soll der Film selber als eine Art Droge gesehen werden, die beim Zuschauer rauschartige Zustände hervorruft und es diesem erlaubt, einen ungewohnten Blick auf die Welt, ihre Erscheinungen und sich selber zu werfen. Nach einer theoretischen Problematisierung von Verfremdung als Rauschzustand werde ich die gewonnenen Erkenntnisse anhand von zwei Filmbeispielen verdeutlichen, die verschiedene Arten der Verfremdung anwenden: *The Congress* (IL 2013) von Ari Folman und *Solaris* (SU 1979) von Andrej Tarkowskij. Nach der Auseinandersetzung mit beiden Filmbeispielen rekapituliere ich die wichtigsten Er-

kenntnisse, mit denen Verfremdung als Rauschzustand, als neue Sichtweise auf die Welt verstanden werden kann.

In einem einführenden Schritt muss Verfremdung zu einer Art des Sehens und zu einem spezifischen Rezeptionsmodus abgegrenzt werden. Für Kracauer ist die reale Welt durch Ideologien und Normen verhüllt.² Der «filmische Film» – stellvertretend für eine möglichst realistische, wertfreie Abbildung der Welt – hat die Fähigkeit, dem Menschen den Spiegel über sich selber und die Natur vorzuhalten. Dabei geht er von Eigenschaften des Mediums aus, die als mikroskopisch beschrieben werden können: Der Film wird zu einem Mittel, um die Realität zu entzaubern, weil der Mensch aufgrund von Ideologien und Normen nicht mehr fähig ist, sie wirklich wahrzunehmen. Anders als die Vertreter des Verfremdungskonzepts sieht Kracauer dabei Verfremdung aber nicht als adäquates Mittel zur Sichtbarmachung der Realität, sondern möglichst hohen mimetischen Realismus in der filmischen Simulation der nichtfilmischen Wirklichkeit: bei ihm die realistische Tendenz genannt. Durch die Kamera-Realität soll die Materialität der Realität und Natur aufgezeigt werden, die gewöhnlich nicht wahrgenommen wird, ein «Neues Sehen» stattfinden, das nicht von der Funktionalität der Dinge für den Menschen ausgeht. Was er bei seiner Dialektik zwischen formgebender, verfremdender und realistischer Tendenz jedoch ausser Acht lässt, ist, dass die filmische Verfremdung der Realität sehr wohl auch ein Potenzial zur Enthüllung der Wirklichkeit enthält, wenn auch von einer anderen Qualität. Die Konstitution und Funktion dieser Qualität steht im Fokus dieses Textes.

Verfremdung als Entautomatisierung der Wahrnehmung

Viktor Shklovskij geht von Alexander Potebnjas Prämisse aus, dass «Kunst denken in Bildern ist», was sich in allen, auch nicht mit Bildern operierenden Kunstformen äussert.³ Weiter soll das Unbekannte durch das Bekannte erklärt werden. Bilder werden nach Potebnja als bekannter als das zu Erklärende definiert. Darauf aufbauend konzipierten die Symbolisten ihr Diktum, dass Bildlichkeit immer mit Symbolismus einhergeht, es daher die «Fähigkeit des Bildes [ist], konstantes Prädikat bei verschiedenen Subjekten zu werden».⁴ Diese Interpretation von Bildlichkeit lehnt Shklovskij jedoch ab. Er geht stattdessen von einer perzeptiven Sichtweise aus: Er begreift die menschliche Wahrnehmungswise als eine durch Automatisierungsprozesse funktionierende, die Objekte anhand ihrer Oberfläche erkennt und dabei Komplexität reduziert. Dinge werden anhand einiger weniger Merkmale erkannt und darauffolgend mit Bedeutung

versehen. Durch die automatisierte Wahrnehmung des Bekannten verliert der Betrachter dabei jedoch zunehmend die Fähigkeit, die Qualität der präsentierten Dinge an sich wahrzunehmen, da er sie vorkategorisiert: Dies führt so weit, dass automatisierte Abläufe nicht mehr bewusst ausgeführt werden. Für die Rezeption von vielfach wahrgenommenen Objekten und Verläufen bedeutet dies einen Verlust bei der Aufnahme der Qualität der Erscheinungen. Wir nehmen in solch einem Fall anhand wiedererkennender Kategorien wahr. Man weiss von den Dingen, sieht sie aber nicht wirklich. An dieser Stelle kommt das Konzept der Verfremdung ins Spiel. Nach Shklovskij ist es die eigentliche Aufgabe der Kunst, uns ein Empfinden für die Dinge an sich zu geben:

Vergegenwärtigen wir uns die allgemeinen Gesetze der Wahrnehmung, so sehen wir, dass zur Gewohnheit gewordene Handlungen automatisch ablaufen. [...] Die Dinge ziehen wie eingewickelt an uns vorbei, wir identifizieren sie anhand ihrer Lage im Raum, sehen jedoch nur ihre Oberfläche. So wahrgenommen, vertrocknen die Dinge, zuerst in der Wahrnehmung, später dann auch in der Wiedergabe [...] So kommt das bedeutungslos gewordene Leben abhandeln. Die Automatisierung verschlingt die Dinge, die Kleider, die Möbel, die Frau und den Schrecken des Krieges. [...] Um nun die Empfindung des Lebens wiederzugewinnen, die Dinge wieder zu fühlen, den Stein steinern zu machen, gibt es das, was wir Kunst nennen. Ziel der Kunst ist es, uns ein Empfinden für die Dinge zu vermitteln, das sie uns sehen und nicht nur wiedererkennen lässt; ihre Verfahren sind die der –Verfremdung– der Dinge und die erschwerte Form, ein Verfahren, das die Wahrnehmung erschwert und verlängert [...]. Durch die Kunst erleben wir das Machen der Dinge, das Gemachte ist ihr unwichtig.⁵

Das «Machen der Dinge» steht dabei für die Enthüllung einer unvoreingenommenen Sehweise, die noch nicht durch stetige Wiederholung und Gewöhnung «getrübt» ist. Für das Beispiel der Literatur, das Shklovskij ausführt, bedeutet dies eine verfremdete Wahrnehmungs- und Erzählweise, wie etwa durch die Fokalisierung auf ein Pferd bei Lew Tolstoi. Die präsentierten Ereignisse erhalten einen seltsamen, ungewöhnlichen Charakter und werden dadurch erst «sichtbar». Für die visuellen Künste bedeuten die erschwerten Formen eine bewusst nicht realistische Abbildung der Welt, zugunsten der Thematisierung der Form an sich, wie es in der Malerei die verschiedenen Stilrichtungen der Moderne praktizieren. Sie entsprechen Kracaueurs formgebender Tendenz, indem sie auf eine bewusste, verfremdende Gestaltung des abgebildeten Sujets abzielen.

The Congress: Verfremdung durch Kontraste und erschwerte Formen

Ari Folmans freie Verfilmung von Stanislaw Lems *Der futurologische Kongress* – *The Congress* – wendet das hier beschriebene Prinzip auf exemplarische Weise an. Die Verfremdung erfolgt sowohl durch erschwerte Formen im Sinne des verfremdenden Anime-Stils als auch auf einer inhaltlichen Ebene: Die Protagonistin, ein Alter Ego der Schauspielerin Robin Wright, findet sich nach dem Unterschreiben eines Vertrags zur filmischen Nutzung ihrer digitalen Kopie in einer animierten Welt wieder, in der die gängigen Gesetze der uns bekannten, nichtfilmischen Welt aufgehoben sind. Personen aus allen Epochen der Menschheitsgeschichte existieren im gleichen Moment, die Gesetze der Schwerkraft



Die Drogenwelt von *The Congress* verfremdet mittels eines surrealen Anime-Stils

sind aufgehoben, ebenso die der Logik: Aus dem Nichts manifestieren sich fantastische Pflanzen, Riesenkakerlaken dienen als Pferde, Wolkenkratzer können fliegen, Hummer schälen sich selber vor den Augen der Restaurant-Besucher. Filme werden nicht mehr auf eine Leinwand projiziert, sondern durch das Einnehmen einer Pille im Kopf des Zuschauers manifestiert, zugeschnitten auf dessen Vorlieben und Wünsche. Im ästhetischen Rausch dieser Drogen-Anima-

tionswelt werden die Zeichenstile verschiedenster Animationstechniken kombiniert: der Stil der japanischen Animes mit den auffallenden Bambi-Augen, der verniedlichende Disney-Stil, die surreale, zuweilen grotesk-karikaturenhafte Ästhetik von experimentellen Animationsfilmen, wie etwa René Laloux' *La planète sauvage* (F 1973), die an Bilder von Hieronymus Bosch oder Salvador Dalí erinnert (A). Kaum ist Robin in diese surreale Drogenwelt übergetreten, fängt sie an, sich nach ihrem Sohn zu sehnen, den sie für den Rest des Films in den verschiedenen Welten suchen wird. Ihr Sohn Aaron wird zunehmend gehörlos und erblindet. Der sich vergrößernde Mangel an realen Sinneseindrücken ergänzt er dabei mit seinen eigenen Fantasien und Wünschen, wie der behandelnde Arzt Dr. Baker etwas gar deutlich für den Zuschauer vorinterpretierend erklärt. Dieses Verhalten nehme die Zukunft des Kinos vorweg, in der «Filme» durch die Kombination von äusseren Sinneseindrücken mit der eigenen Vorstellungswelt individuell erschaffen werden. In der Animationswelt des Filmes geschieht dies mittels der Einnahme von Pillen, die alle gewünschten Dinge entstehen lassen.

Die fantastische Welt, die im Kopf von Robin Wright entsteht, entfaltet ihre Wirkungsmacht jedoch erst in Kontrast zum fotorealistischen Teil des Filmes, in dem die Figuren durch die realen Schauspieler verkörpert werden. Es ist daher der Gegensatz zwischen den verschiedenen präsentierten Welten, der erst ein Empfinden für die Verfremdung entstehen lässt. In *The Congress* ist dieser Moment zweifelsohne die Rückkehr von Robin aus der Drogenwelt in die reale Welt (B). An die Stelle einer Wunschwelt, die fast keinen Gesetzen mehr unterliegt, tritt eine dystopische Realität, in der die Menschheit vor sich hin siecht und von Trostlosigkeit dominiert wird. Die Fiktion ist zur lebenswerteren Welt als die eigentliche Wirklichkeit geworden. Dabei ist es aber nicht eine Welt, die völlig unabhängig von der als real porträtierten existiert. Wie die Szene des Übergangs aufzeigt – in der die gezeichneten Kunstfiguren in den gleichen Posen und an denselben Stellen stehen wie die realen Personen –, ist es eine Überlagerung der einen Welt durch die andere, im Sinne von multiplen, parallel existierenden Realitäten, die unabhängig, aber doch miteinander verbunden sind. Sie weisen zudem völlig unterschiedliche Gesetzmässigkeiten auf: Die Drogenwelt funktioniert nach der Logik der menschlichen Fantasie und den Wünschen des Einzelnen. Sie simuliert das Verlangen und die Vorlieben ihrer Bewohner und lässt sich mit Hilfe zusätzlich eingenommener Pillen verändern. Eine Welt, die einem luziden Traum entspricht und daher nach dem Willen des Träumers gesteuert werden kann.

Dem gegenüber steht die dystopische, nicht animierte Welt des Films, die den Gesetzen der uns bekannten Realität unterworfen ist. In ihr ist das Handeln der Menschen von zahlreichen Gesetzen – natürlichen und vom Menschen geschaffenen – eingeschränkt. Der Wille allein reicht hier nicht aus, um Träume

zu verwirklichen. Die genaue Verknüpfung der beiden Welten bleibt bis zum Schluss unklar, da es auch in der Drogenwelt selber mehrere Realitätsebenen zu geben scheint. So erwacht Robin nach der Exekutierung durch den Studio-boss von Miramount – die sie in die ursprüngliche Welt zurückbringen soll – in einer ebenfalls animierten Welt, jedoch mit anderer Szenerie. Oder ist das nur ein Traum im Traum? Die resultierende Unsicherheit über die Verknüpfung der präsentierten Welten nötigt die Figuren im Film wie die Zuschauer zum kritischen, selbstständigen Denken des Gezeigten. Können die verschiedenen Figuren einander in der Drogenwelt wiederfinden – wie sie es ersehnen – oder ist dies unmöglich, weil alles nur im Kopf der einzelnen Person imaginiert wird? Eine eindeutige Antwort bleibt aus. Diese Unsicherheit wird durch Dr. Baker



The Congress: Der formalen Verfremdung der Drogenwelt steht die nüchterne, fotorealistische Zukunftswelt gegenüber

bestätigt, der Robin versichert, sie könne ihren Sohn in dieser Realität – der nichtanimierten Welt des Films – nicht mehr finden. Er existiere nur noch in der Drogenwelt. Die simple Erklärung, dass die Menschheit in der dystopischen Zukunft in einem Drogenrausch vor sich hin dämmert, greift daher zu kurz. Die animierte Welt scheint zu einer unabhängigen Welt geworden zu sein, in der Menschen in reiner Fiktionalität existieren.

Solaris: Die Initiation einer entautomatisierten Betrachtungsweise

Auch Tarkowskys Verfilmung von Stanislaw Lems *Solaris* ist von besonderem Interesse, wenn es um die Frage rauschhafter Verfremdung im Film geht. Dies darum, weil die Thematik nicht nur formal, sondern auch inhaltlich der prägende Topos der Handlung ist. Der Film wendet Shklovskijs Prämisse der erschweren Form allerdings nicht direkt an, sondern verfremdet das vermeintlich Bekannte durch die Hinterfragung der präsentierten Welt und ihrer Gesetzmäßigkeiten: In einem anderen Sonnensystem, Lichtjahre von der Erde entfernt, soll der Psychologe Kris Kelvin die ins Stocken geratene Erforschung des Planeten Solaris wieder auf Kurs bringen, nötigenfalls mit einer Bestrahlung des rätselhaften Meeres, das den ganzen Planeten bedeckt. Die Forschungsergebnisse der Solaristik sind ernüchternd, da das Meer auf die Messungen und Experimente der Wissenschaftler jedes Mal singularär reagiert und daher keine generalisierenden, wissenschaftliche Schlüsse zulässt. Das Meer, wie es mangels passender Begrifflichkeiten genannt wird, entzieht sich der sprachlichen und wissenschaftlichen Kategorisierung durch die Forscher:

Eine besondere Gruppe stellen die Gebilde dar, die sich für kürzere oder längere Zeit ganz vom lebenden Ozean abtrennen [...]. Manchmal scheinen sie wie seltsame vielflügelige Vögel vor den ihnen nachjagenden Trichterrüsseln der Schneller zu flüchten, aber dieser der Erde entnommene Begriff wird abermals zu einer Mauer, die sich nicht durchstossen lässt. [...] Und so hat man sich immer im Kreis irdischer, menschlicher Begriffe bewegt; nun, und der erste Kontakt [...]. Damals wurden zum ersten Mal in der Geschichte der solarischen Forschungen Stimmen laut, die den Einsatz thermonuklearer Schläge forderten. Das sollte in Wahrheit etwas noch Grausameres sein als Rache: es ging um die Zerstörung dessen, was wir nicht begreifen können.⁶

Die Verfremdung dieses Unverständlichen wäre ein möglicher Ausweg aus der Unfähigkeit der Forscher, jenseits der ihnen bekannten Begrifflichkeiten zu denken. Sie scheitern daher an ihrem eigenen Unvermögen, die Dinge unvoreingenommen zu betrachten, wie dies durch eine entautomatisierte, verfremdende Betrachtungsweise möglich wäre.

Kelvin sieht sich jedoch nicht primär mit einer ausserirdischen Intelligenz konfrontiert, sondern mit seiner eigenen Vergangenheit, nur eben in völlig ungewohnter Form: Der Planet erschafft Kelvins verstorbene Frau Hari und bringt ihn dadurch zu Beginn völlig aus der Fassung (c). Die junge Frau, die

äusserlich völlig normal erscheint, wird durch den ungewohnten Kontext zu einem mythischen, unfassbaren Objekt: Kelvin wie auch der Zuschauer betrachten sie mit Verwunderung, versuchen zu begreifen, was es mit ihr auf sich hat, da sie ja eigentlich tot sein sollte. So wird etwas scheinbar Gewohntes wie ein Mitmensch zu einem höchst seltsamen, befremdenden Objekt, das die automatisierte Wahrnehmung des Zuschauers und des Protagonisten in Frage stellt. Kelvins Freund Gibarian hat sich wegen seines von Solaris materialisierten Besuchers sogar das Leben genommen. Auch der Pilot Berton, mit dem Kelvin vor seinem Abflug spricht, hadert nach wie vor mit seiner eigenen Wahrneh-



Bei *Solaris* funktioniert die Verfremdung durch die Hinterfragung der menschlichen Wahrnehmung

mung. Die von ihm ausgemachte, erdenähnliche Landschaft auf der Oberfläche von Solaris, mit einem gipsernen Riesenbaby, ist auf den Filmaufnahmen des Erkundungsflugzeuges nirgends zu sehen. So wird das Infragestellen der eigenen Wahrnehmung zu einem zentralen Topos des Filmes. Der Kybernetiker Snaut ist bei der Ankunft Kelvins auf der Raumstation nicht sicher, ob er es mit einer Erscheinung von Solaris oder mit einem richtigen Menschen zu tun hat: Er blickt ihn zuerst verwirrt und ängstlich an, packt ihn dann plötzlich erregt an den Armen und zieht ihn an sich heran. Dieses Gefühl der Unsicherheit gegenüber der Realität des Erblickten zieht sich durch den ganzen Film. Durch

diese Betrachtungshaltung werden auch für den Zuschauer vermeintlich normale Dinge zu ungewohnten, mehrdeutigen Objekten, er wird dazu ermuntert, seinen eigenen Sinneseindrücken nicht zu trauen und die Dinge eingehender und unvoreingenommen zu betrachten. Beim ersten Zusammentreffen Kelvins mit Dr. Sartorius stellt dieser auf seine drängenden Fragen fest: «Sie sind zu empfindlich. Sie müssen sich gewöhnen. Gute Besserung.» Sartorius verlangt von Kelvin die Gewöhnung an eine unbekannte, verfremdete und rauschhafte Wirklichkeit, die formal-ästhetisch jedoch gewöhnlich erscheint. Es ist dieses Spiel mit der Unverlässlichkeit gegenüber der Kongruenz von Form und Inhalt, die in *Solaris* Shklovskijs Idee der Verfremdung hervorruft: Der Zuschauer wird dazu aufgefordert, die präsentierten Dinge so zu betrachten, als ob er sie zum ersten Mal sehen würde. Sie sind nicht Bekanntes, sondern erscheinen nur so. Dadurch soll eine wirkliche Kontemplation in das Gezeigte gefördert werden. Die eigentlich ungewohnten, verfremdeten Dinge, wie die surreale Oberfläche von *Solaris*, die nur noch entfernt als Wasseroberfläche zu erkennen ist, die minimalistischen sphärischen Klänge, die immer wieder zu hören sind, oder das futuristische Interieur der Raumstation, das von einem fortschreitenden Zerfall gezeichnet ist, dienen dabei als Kontrapunkte für eine unverlässliche, nur scheinbar bekannte Welt, die durch eine neue, kritische Betrachtungsweise entzaubert werden will. Dadurch realisiert sich Stanislaw Lems Diktum: «Wir brauchen keine anderen Welten. Wir brauchen Spiegel». ⁷ Der Spiegel ist in diesem Fall die Initiation einer entautomatisierten Betrachtungsweise des Gezeigten und damit ein kritisches, neues Denken des bereits Bekannten und der Welt.

Rausch als Verfremdung:
Fazit und theoretische Einbettung

Der Begriff der Verfremdung – hier unter der Annahme der durch filmische Rauschzustände veränderten Bewusstseins- und Wahrnehmungsweisen betrachtet – findet seinen Ursprung in der Literaturtheorie des russischen Formalismus. Er kann jedoch nicht ohne Transformationen auf den Film übertragen werden. Für die Literatur bedeutete er im Sinne Shklovskijs eine formale Verfremdung von bekannten sprachlichen und narrativen Erzählmustern zugunsten einer Entautomatisierung der Wahrnehmung. Für den Film kann man die Parameter der sprachlichen Stilistik und des narrativen Modus auf filmästhetische Gestaltungsweisen und filmische Erzähltechniken übertragen. Hier stellen sich dann Fragen sowohl nach der Konstitution einer automatisierten Wahrnehmung wie auch den Mitteln der filmischen Verfremdung. Verfremdung muss daher immer in zwei Ebenen gedacht werden: einerseits als Akt der

Perzeption durch den Betrachter, andererseits als aktive, formale Reaktion des Künstlers auf die Einsicht ebendieser automatisierten Wahrnehmung. Während die neoformalistische Filmtheorie Verfremdung in Bezug auf einen filmischen Kanon definiert, ⁸ kann man diese auch innerhalb eines einzelnen Filmes oder innerhalb des Werkes eines Regisseurs suchen. Verfremdung ist zudem eine Methode der künstlerischen Avantgarde, die durch die Hervorbringung von neuen Ausdrucksweisen ein Medium erneuern will und sich dadurch von einem etablierten Kanon abgrenzt. Eco beschreibt es als das grundlegende Programm der Avantgarde, die Vergangenheit zerstören und durch neue Formen und Ideen ersetzen zu wollen. ⁹

Demgegenüber stehen postmoderne Ansätze der ästhetischen Gestaltung und Narration, die ihr Wesen in der spielerischen Affirmation, Variation und Brechung mit einer gegebenen künstlerischen Ausdrucksweise finden, diese daher nicht erneuern wollen. Kritisch betrachtet kann man sagen, dass es die Absicht von Verfremdung ist, die Welt durch eine ungewohnte Sichtweise neu zu betrachten und dadurch neue Denkweisen zu ermöglichen. Sie ist dadurch auch ein Mittel der Hinterfragung und Provokation, das jedoch seinerseits der Dynamik unterliegt, selber wieder zu einem Kanon zu werden. Daher ist auch Verfremdung ein unaufhörlicher Prozess des sich Abgrenzens und wieder Angleichens, mit dem Ziel, die Dinge so zu sehen, als ob man sie zum allerersten Mal betrachten würde.

-
- 1 *The Congress*, Ari Folman, IL 2013.
 - 2 Vgl. Siegfried Kracauer, *Werke. Band 3. Theorie des Films. Die Errettung der äusseren Wirklichkeit* (1960), Frankfurt am Main 2005, S. 53–69.
 - 3 Vgl. Viktor Shklovskij, «Die Kunst als Verfahren» (1916), in: Fritz Mierau (Hg.), *Die Erweckung des Wortes. Essays der russischen formalen Schule*, Leipzig 1987, S. 11–32.
 - 4 Vgl. Shklovskij 1987 (wie Anm. 3), S. 7.
 - 5 Vgl. Shklovskij 1987 (wie Anm. 3), S. 16–18.
 - 6 Stanislaw Lem, *Solaris* (1968), Berlin 2014, S. 165f.
 - 7 Lem 2014 (wie Anm. 6), S. 165f.
 - 8 Kristin Thompson, «Neoformalistische Filmanalyse», in: *Montage/av* 4/1 (1995), S. 31f.
 - 9 Vgl. Umberto Eco, «Postmodernismus, Ironie und Vergnügen», in: Welsch, Wolfgang (Hg.) *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*, Weinheim 1988, S. 75–78.
-

CINEMA #60

Unabhängige Schweizer Filmzeitschrift
60. Jahrgang

Herausgeberschaft und Redaktion: Anita Gertiser,
Joachim Hoffmann, Simon Meier, Marian Petraitis,
Dominic Schmid, Bettina Spoerri, Anna-Katharina
Straumann, Matthias Uhlmann
Redaktion Sélection Cinema: Dominic Schmid,
Anna-Katharina Straumann

Korrektorat: Die Orthografen GmbH
Gestaltungskonzept: Susanne Kreuzer
Umschlagfoto: Filmstill aus *Lady Chatterley*
von Pascale Ferran (BE/F 2006)
Bildredaktion: Simon Meier
Layout, Satz: Susanne Kreuzer

Schriften: Plantin, Akkurat
Papier: Fokus Art Cream, Ensocoat (Umschlag);
beide FSC-zertifiziert
Druck und Verarbeitung: Druckhaus Köthen
GmbH, Köthen

Abonnements:
CINEMA erscheint einmal im Jahr.
Preis dieser Ausgabe CHF 38.– / EUR 25.–
im Abonnement CHF 27.– / EUR 19.90
Abonnements gelten bis auf Widerruf.
Bestellung: Schüren Verlag, Universitätsstrasse 55,
D-35037 Marburg
E-Mail: ahnemann@schueren-verlag.de
Kündigungsfrist: bis 31. Dezember des jeweiligen
Jahres

Die vorliegende Publikation wurde ermöglicht durch:
– Bundesamt für Kultur



– Seminar für Filmwissenschaft der Universität
Zürich

© 2015 Die Vervielfältigungsrechte der einzelnen
Beiträge liegen bei den jeweiligen Autorinnen und
Autoren, alle Rechte an dieser Ausgabe sowie die
Rechte an den vorliegenden deutschen Übersetzungen
beim Schüren Verlag, Marburg.

ISSN 1010-3627
ISBN 978-3-89472-611-9
www.cinemabuch.ch
www.schueren-verlag.de

CINEMA

Jahrgänge

- CINEMA #30 *BILD FÜR BILD – PHOTOGRAPHIE UND FILM*
- CINEMA #31 *WIDER DAS UNVERBINDLICHE*
- CINEMA #32 *TERRITORIEN*
- CINEMA #33 *HIER UND ANDERSWO – FILMEMACHEN IN DER DRITTEN WELT*
- CINEMA #34 *REKONSTRUKTION – GESCHICHTEN UND GESCHICHTE IM FILM*
- CINEMA #35 *FILM UND DIE KÜNSTE*
- CINEMA #36 *KINOS REDEN*
- CINEMA #37 *TONKÖRPER*
- CINEMA #38 *FILMSCHAUSPIELEREI*
- CINEMA #39 *NON-FICTION – ÜBER DOKUMENTARFILME*
- CINEMA #40 *AUSSTATTUNG*
- CINEMA #41 *BLICKFÜHRUNG*
- CINEMA #42 *CINEZOO*
- CINEMA #43 *ZEIT*
- CINEMA #44 *DAS PRIVATE*
- CINEMA #45 *ERFOLG*
- CINEMA #46 *HEIMSPIELE*
- CINEMA #47 *LANDSCHAFTEN*
- CINEMA #48 *SPORT*
- CINEMA #49 *MUSIK*
- CINEMA #50 *ESSAY*
- CINEMA #51 *EROTIK*
- CINEMA #52 *SICHERHEIT*
- CINEMA #53 *SCHÖN*
- CINEMA #54 *STADT*
- CINEMA #55 *POLITIK*
- CINEMA #56 *BEWEGT*
- CINEMA #57 *BEGRENZUNGEN*
- CINEMA #58 *MANIPULATION*
- CINEMA #59 *ENDE*