



**SCHRÄG**  
SICH VERLIEREN UND FINDEN

**Kurzer Experimentalfilm über Selbstfindung  
Maturitätsarbeit  
Lucretia Vanoli**

**4gM  
Kantonsschule Stadelhofen, 2024  
Judith Bosshart**



**«I can't explain myself,...because I'm not myself.»**

Lewis Carroll, Alice in Wonderland



**«I find myself only by loosing myself.»**

Paul Ricoeur

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Ideen und Themenwahl</b>	<b>8</b>
2.1	Kurz- und Experimentalfilm	9
2.2	Wie wirklich ist die Wirklichkeit?	12
2.3	Identität	13
2.4	Alices Abenteuer im Wunderland	15
2.5	Sad girl als Heutebezug	22
<b>3</b>	<b>Gestaltungsprozess</b>	<b>24</b>
3.1	Kennenlernen der Kamera	25
3.2	Kameraeinstellungen und -perspektiven	25
3.3	Drehort und Beleuchtung	27
3.4	Schauspieler, Zubehör, Requisiten	27
3.5	Drehtage	28
3.6	Postproduction	28
<b>4</b>	<b>Der Film</b>	<b>29</b>
4.1	Objektiver Filminhalt	29
4.2	Filmgeschichte	34
4.3	Filminterpretation	38
<b>5</b>	<b>Fazit</b>	<b>41</b>

<b>6</b>	<b>Dank</b>	<b>43</b>
<b>7</b>	<b>Verzeichnisse</b>	<b>46</b>
<b>7.1</b>	<b>Literatur- und Quellenverzeichnis</b>	<b>46</b>
<b>7.2</b>	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>49</b>
<b>8</b>	<b>Deklaration</b>	<b>51</b>

# 1 Einleitung

Für meine Maturitätsarbeit will ich etwas Ungewohntes machen. Es soll eine neue Erfahrung für mich werden. Daher ist ein experimenteller Kurzfilm äusserst verlockend.

Erwachsen zu werden, bedeutet einen grossen Aufbruch im Leben zu meistern. Am Ende meiner Kantonsschulzeit stehe ich selbst vor grossen Fragen. Wer möchte ich sein? Was möchte ich machen? Wohin geht mein Weg?

Die gleichen Fragen stellen sich auch «Alice im Wunderland», als sie sich mit einer komplett verdrehten Wirklichkeit konfrontiert sieht. Daher inspiriert Lewis Carrolls «Alices Abenteuer im Wunderland» diese Arbeit, womit ich mir kein einfaches Ziel gesetzt habe.

Die individuelle Wahrnehmung der Wirklichkeit und die Selbstfindung Jugendlicher soll in einem experimentellen Kurzfilm eingefangen und visualisiert werden.

Dabei geht es mir um eine künstlerische Auseinandersetzung mit einem Entwicklungsprozess, der sich gerade bei Heranwachsenden oft besonders verletzlich zeigt.

Nicht immer gelingt das Anpassen, Neufinden, Ausrichten und Stabilisieren Jugendlicher an neue Lebensumstände.

Meine Hauptfrage an diese Arbeit lautet:

«Lässt sich eine solch komplexe Problematik in einem experimentellen Kurzfilm darstellen?»

Als weitere Teilfragen formuliere ich:

«Wie kann ich Lewis Carrolls Nonsenswelt von Alice im Wunderland in meine Filmarbeit integrieren?»

«Werde ich Sprache, gesprochen oder geschrieben, verwenden müssen oder ist der Film selbst erklärend?»



Abbildung 1 Im blauen Raum

## 2 Ideen und Themenwahl

Von Anfang an war mir klar einen unkonventionellen, experimentellen Kurzfilm zu drehen. Bezüglich des Themas tappte ich länger durch's Dunkel.

Es war ein Zitat von Paul Watzlawick, das mich auf Anhieb faszinierte, und mit dem ich mich bei Frau Bosshart im Mai 2023 für meine Maturitätsarbeit vorstellte: «Jeder denkt, dass seine Wirklichkeit die wirkliche Wirklichkeit ist.»

Leben wir nicht alle in unserer eigenen Welt und Wirklichkeit, kreisen um uns selbst, hören und sehen uns gerne selbst zu? In Zeiten des Hyperindividualismus steht jeder Einzelne im Zentrum und verliert sich dabei in der Masse. Selbstverwirklichung, -optimierung und -inszenierung prägen unseren Alltag.

Das brachte mich auf das zweite Thema, mit dem ich mich, nebst der Wirklichkeitsfrage, befasste: Identität.

Ich begann zu lesen und verlor mich fast in diesen weitläufigen Themen.

Doch dann stiess ich auf «Alice im Wunderland» von Lewis Carroll. Ein kleines Mädchen, mitten in einer absurden, surrealen Wirklichkeit, in der ihr alles fremd ist, so dass auch sie sich selbst fremd wird und sie sich die grosse Frage stellt: «Wer bin ich?», die Frage nach der eigenen Identität.

Die Identitätssuche ist zweifellos zeitlos und im Jugendalter akzentuiert.

Was sind die gegenwärtigen Identitätsbilder junger Frauen? In dieser Recherche stiess ich auf aktuelle psychische Gesundheitsprobleme junger Frauen und begegnete dem Phänomen der Identifikation mit der «sad-girl» Ästhetik.

Es war das Gefühl, welches in der Verschmelzung meiner Themen erwachte, und das mir die finale Idee zu meinem Film gab.

«Schräg», das fühlen wir jungen Frauen uns manchmal, unpassend und nicht dazugehörend. Um diesen Zustand zu korrigieren, müssen wir uns immer wieder ausbalancieren. Dieses sich immer wieder Ausrichten, Anpassen und Neufinden, das wollte ich visualisieren.

Die folgenden Kapitel geben einen Einblick in meine Recherche zu den genannten Themen. Es sind Ausführungen über den Kurz- und Experimentalfilm (2.1), Wirklichkeit (2.2), Identität (2.3), «Alices Abenteuer im Wunderland» (2.4) und Eindrücke über jugendliche Identifikation mit «mental health» und «sad-girl» (2.5).

## 2.1 Kurz- und Experimentalfilm

Der Kurzfilm lässt sich einfach definieren, nämlich über die Uhr.<sup>1</sup> Der Kurzfilm ist aber auch eine eigene Kunstform.<sup>2</sup> Einheitliche Vorgaben bezüglich zeitlicher Länge existieren nicht, sondern hängen vom Kontext der Filmverwendung ab. Werden Kurzfilme an Filmfestivals eingereicht, für Werbezwecke oder für Musikvideos produziert, so finden sich eigens definierte Abspiel-dauern, wonach sich Produzent\*innen zu richten haben.<sup>3</sup> Der Kurzfilm kann von einigen Minuten bis maximal eine Stunde dauern. Der Kurzfilm ermöglicht ein rasches Einfangen und Abbilden von Zeitgeist und neuen Strömungen. Er kann unterhalten, überraschen, die Gesellschaft analysieren, eine politische Haltung einnehmen oder Einblick in fremde Welten geben.<sup>4</sup>

Weitaus schwieriger gestaltet sich die Definition des Experimentalfilms, der wiederum als Oberbegriff oder Sammeltopf für eine Vielzahl von Filmen dient, deren Gemeinsamkeit ist, dass sie keine Regeln befolgen.<sup>5</sup>

Experimentalfilme funktionieren gegen alle Erwartungen und folgen keiner nachvollziehbaren Handlung oder narrativen Struktur. Häufig sind sie abstrakt, explorieren verschiedene Kameraperspektiven, spielen mit der Belichtung und dem Ton. Ungewöhnliche Schnitttechniken und Montage führen zur ungewohnten Filmästhetik.<sup>6</sup>

Über 100 Jahre war die analoge Technologie der Zelluloidfilme Mittel der Filmproduktion.<sup>7</sup> Ab den 1960igern wurde zunehmend Videomaterial eingesetzt, der den neuen Filmtyp «Found-footage» aufkommen liess und das Experimentierfeld beflügelte.<sup>8</sup> So sind seither Experimentalfilm und Videokunst nur schwierig zu unterscheiden. Auch die Digitalisierung des Films schafft zusätzlich neue Möglichkeiten der Filmbearbeitung.

Es sind die Künstler\*innen des Dadaismus und Surrealismus, die dieses Filmgenre erfanden.<sup>9</sup> Ihr Experimentieren mit Tricktechniken und Montage in den 1920er Jahren führte zu dem wohl bekanntesten experimentellen Kurzfilm überhaupt «Un chien andalou» (1929) von Luis Buñuel und Salvador Dali. Dieses Werk zeigt eine Serie verstörender und symbolischer Bilder, darunter das Zerschneiden eines Auges mit einem Rasiermesser, das Balancieren von Wolken und das Begraben von Eseln auf Klavieren. Die Handlung ist nicht nachvollziehbar, sondern es folgen assoziativ aneinandergereihte Bilder wie in Träumen, die in einer Surrealität münden. «Un chien andalou» gilt als wegweisendes Werk des surrealistischen Kinos. Aufgrund seiner unkonventionellen Natur löste es im Publikum heftige Reaktionen aus. Schock, Empörung, Faszination und Bewunderung vermischten sich, und es wurde kontrovers über die Grenze künstlerischer Freiheit im Film diskutiert. Sicherlich war dieser Film ein Wegbereiter einer neue Herangehensweise der Darstellung von Träumen, Unterbewusstem und surrealistischen Ideen.<sup>10</sup>

1 KLANT, MICHAEL: *Grundkurs Film 3. Die besten Kurzfilme*. Schroedel, Hannover 2012, S. 9.  
2 [Kurzfilmtage Winterthur, 2023](#) (Webadresse im Quellenverzeichnis).  
3 KLANT, MICHAEL: S. 10-11.  
4 [Kurzfilmtage Winterthur 2023](#).  
5 KLANT, MICHAEL: S. 138-139.  
6 Vgl. Wikipedia [Experimentalfilm](#) (Webadresse im Quellenverzeichnis).

7 KLANT, MICHAEL: S. 8-13.  
8 Ebd. S. 138-139.  
9 Ebd. S. 138-139.  
10 Ebd. S. 144-145.

Als surrealistisches Schlüsselwerk gilt auch Maya Derens bekanntester Film „Meshes of the Afternoon“ (1943)<sup>11</sup> aus der frühen amerikanischen Avantgarde. In diesem Film braucht Deren Déjà-vu-Effekte. Die Erzählung erfolgt keiner logisch linearen Zeitabfolge, sondern es kommt zu spiralförmig, wiederholenden Sequenzen, die einen tranceartigen Zustand kreieren.<sup>12</sup>

Als berühmten Vertreter der amerikanischen Avantgarde der Nachkriegszeit ist «Thigh Line Lyre Triangular» (1961) von Stan Brakhages zu nennen.<sup>13</sup> Mit einer Handkamera nahm der Filmemacher das Gesicht und die Vulva seiner Ehefrau im höchst intimen Moment der Geburt seines dritten Kindes Neowyn auf.<sup>14</sup> Im Anschluss übermalte und zerkratzte er das Filmmaterial und vermittelte so seine subjektiven Empfindungen tonlos.

In den 1960er bildet sich eine weitere Form des amerikanischen Experimentalfilms, der «strukturelle Film».<sup>15</sup> Als einer der wichtigsten Filmemacher gilt Micheal Snow und dessen Werk «wavelength» (1967).<sup>16</sup> Der Film findet in einem einzelnen Raum statt und besteht aus fast keiner Aktion. Die Kamera ist auf einen Punkt gerichtet, der allmählich nähergezoomt wird, bis ein Bild von Wasserwellen an der Wand erreicht wird. Durch weiteres Zoomen, verschwimmt das Bild vollends und verliert sich gleichzeitig in den zunehmend schrillen Tonfrequenzen. Raum, Zeit, Bild und Ton werden dadurch ungewöhnlich zusammengeführt.

Auch im Kurzfilm «Tango» (1980) von Zbig

11 KLANT, MICHAEL: S. 148-149.  
 12 Ebd. S. 148-151.  
 13 Vgl. Wikipedia: BRAKHAGES STAN, *Thigh Line Lyre Triangular* (Webadresse im Quellenverzeichnis).  
 14 Ebd.  
 15 Vgl. Wikipedia: SNOW MICHAEL, *Wavelength* (Webadresse im Quellenverzeichnis).  
 16 Ebd.



Abbildung 2 Wavelength (1967), Michael Snow

Rybczynski zeigt der Kamerablick einen Raum, in welchem wiederkehrende menschliche Handlungen durch Animationstechnik dargestellt werden, zeitlich überlagert sind und in keiner Interaktion stehen, sondern nur von der Musik eines Tangos begleitet sind. Es entsteht eine absurde, komplexe Konstruktion von Raum und Zeit.<sup>17</sup>

Als neueres Beispiel eines bekannten experimentellen Kurzfilms möchte ich «True» (2004) von Tom Tykwer nennen. Ihm gelingt die Vermittlung subjektiver Zeitwahrnehmung in der Rückschau auf eine Liebesbeziehung in Form von Echtzeit, Flashbacks und Zeitraffer. In nur sechs Minuten kondensiert sich eine Liebes- zur Lebensgeschichte.<sup>18</sup>

Ein weiteres Feld der Experimentalfilmer\*innen ist der Dokumentationsfilm, Essayfilm oder Video-Essay. Der Kanadier Mike Hoolboom kann sicherlich als bekanntester zeitgenössischer Vertreter genannt werden. Er kombiniert Stimmen, Musik und «Found-footage»-Material von Vergangenen und Gegenwärtigen und lässt Geschichte als lebendig und fortlaufend erleben, so z. B. in seinem Werk «imitations of life» (2003), was

17 KLANT, MICHAEL: S. 158-161.  
 18 Ebd. S. 172-175.



Abbildung 3 Ever is Over All (1997), Pipilotti Rist

allerdings kein Kurzfilm ist.<sup>19</sup>

Auch die Schweizerin Pipilotti Rist kann als Experimentalfilmerin und Video-Installations-Künstlerin genannt werden. «Ever is Over All» zeigt eine attraktive Frau, die mit schwingendem Schritt mit einer metallenen Blume die Scheiben von parkenden Autos zertrümmert. Gleichzeitig wird die Produktion mit einem Blumenfeld überlagert.<sup>20</sup>

Experimentalfilme haben oft ein kleineres Publikum und werden selten in Mainstream-Kinos gezeigt. Da sie weniger der Kommerzialität unterliegen, sondern sich im Feld der Kunst bewegen, werden Experimentalfilme an Filmfestivals, in Kunstmuseen, Galerien und speziellen Programmkinos gezeigt.<sup>21</sup> Das Format des Kurzfilms eignet sich auch für Absolvent\*innen

von Kunsthochschulen, wo es als «Visitenkarte» und Türöffner für grössere Projekte dienen kann.<sup>22</sup> In der heutigen Zeit kann jeder und jede mit seinem Handy filmen. Unzählige Beispiele findet man auf Youtube.

Obwohl der Experimentalfilm keiner kohärenten Erzählung folgt, so erzählt er doch eine Geschichte oder macht eine Aussage, die manchmal nur durch den Produzenten selbst erklärt werden kann. Manchmal muss Vorwissen vorhanden sein, um den Film in seiner Ganzheit zu verstehen. Aber durch die unkonventionelle Sichtweise, erscheint die Welt in ungewohntem Blickwinkel und die Wahrnehmung kann anders beleuchtet werden.

19 HOOLBOOM, MIKE: *Imitations of Life Interview* (2003) (Webadresse im Quellenverzeichnis).

20 MOMA: *Ever is Over All*, 1997, Pipilotti Rist (Webadresse im Quellenverzeichnis).

21 Vgl. Wikipedia: *Experimentalfilm* (Webadresse im Quellenverzeichnis).

22 KLANT, MICHAEL: S. 13.

## 2.2 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

Wie erwähnt begegnete mir meine erste Inspiration für meine Arbeit in einem Zitat von Paul Watzlawick. «Jeder denkt, dass seine Wirklichkeit, die wirkliche Wirklichkeit ist» - die Worte wirkten unmittelbar in mir.

Interessiert begann ich in den Werken «Die erfundene Wirklichkeit»<sup>23</sup> und «Wie wirklich ist die Wirklichkeit?»<sup>24</sup> zu lesen. Kurzfristig beschäftigte ich mich mit dem Konstruktivismus, dessen Anhänger der berühmte österreichische Psychotherapeut und Kommunikationswissenschaftler Watzlawick war. Als Kernaussage fasse ich, sehr einfach ausgedrückt, zusammen: Wirklichkeit ist nichts Absolutes, nichts Objektives, sondern Wirklichkeit wird immer subjektiv konstruiert.

Wir Menschen sind Teile von komplexen Systemen, die fortschreitend interagieren, sich wahrnehmen, interpretieren und sich in einem ewigen Kreislauf neu erschaffen. Wirklichkeit ist nichts Gegossenes, hat keine Form. Wirklichkeit ist ein ewiges Kontinuum, ein dynamisches, ununterbrochenes, wechselwirkendes Gebilde, das in unseren Köpfen entsteht.

So erleben wir unsere heutige Wirklichkeit als grosse Flut an Information. Worte, Bilder, und Geschichten erzählen uns die Welt. Wir reagieren und generieren unsere Worte, unsere Bilder und unsere Geschichten in Antwort auf diese Welt, um uns selbst in diesem Ganzen einzufügen. Vor diesem Hintergrund entstand in mir die erste Visualisierung einer Idee. Ich wusste bereits, dass

mir meine beiden Freundinnen als Schauspielerinnen bei meiner Arbeit zur Seite stehen würden.

So sah ich die beiden in einem verlassenen Raum auf einem Boden nebeneinandersitzen, beide auf ein unterschiedlich flimmerndes Beamerbild starrend, versunken in eine eigene Welt, in einer eigenen subjektiven Wirklichkeit.

Diese Idee führte mich auf das nächste Thema: Identität.

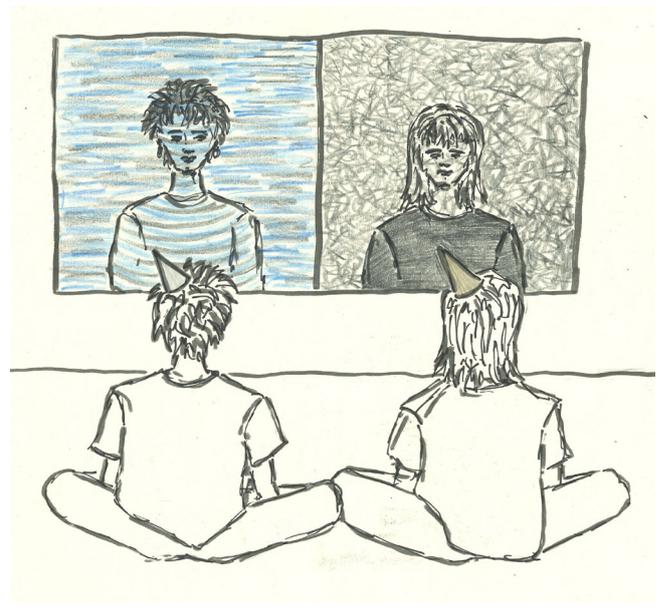


Abbildung 4 Zwei Wirklichkeiten, zwei Welten

23 WATZLAWICK, PAUL: *Die erfundene Wirklichkeit. Wie wissen wir, was wir zu wissen glauben.* Piper, München 2013.

24 WATZLAWICK, PAUL: *Wie wirklich ist die Wirklichkeit.* Piper, e-book-Ausgabe, München 2018.

## 2.3 Identität

«Wer bin ich?» ist die Frage nach seiner eigenen Identität. Diese Frage stellt sich physiologisch im Teenager- und jungen Erwachsenenalter, kann uns aber ein Leben lang in Krisenmomenten neu konfrontieren.

Es sind die Momente, in denen wir uns unsicher fühlen, und wir nicht wissen, wie wir in die Welt passen. Vielleicht wurden wir in eine Position gedrängt, die uns nicht entsprach, oder die Person, die aus dem Spiegel zurückschaut, wirkt einfach nur fremd. Es kann das Gefühl von Gefangenheit und Einengung bedeuten, das den Impuls setzt vom Hier und Jetzt ausbrechen zu müssen, um eine bessere Zukunft zu finden. Es kann der Mangel an Möglichkeiten sein, mit dem eine Gesellschaft sein Individuum beschränkt. Vielmehr kann heutzutage aber auch ein Zuviel an Möglichkeiten, ein Individuum lähmen, aus Angst die falschen Entscheidungen zu treffen, und bessere Optionen zu verpassen.

Halten solche Zustände länger an, so befindet sich der Mensch in einer Identitätskrise. Er findet seinen Platz in der Welt nicht und leidet.

Erik H. Erikson (1902-1994) gilt als Vater der Identitätsforschung. Sein Stufenmodell der psychosozialen Entwicklung stammt aus den 1950er Jahren und unterscheidet acht Stufen, die der Mensch von Geburt bis Tod in seiner Entwicklung durchläuft.<sup>25</sup> Die V. Phase, «Identität gegen Identitätsdiffusion», entspricht der Jugendphase. In dieser Phase wird mit sozialen Rollen experimentiert. Unter ständiger Beobachtung und Vergleich von Selbst- zu Fremdbild bildet sich allmählich eine eigene und unverwechselbare Person heraus. Als essenzielle Komponenten für Identität gelten für Erikson Gleichheit, Kontinuität und Wechsel-

seitigkeit. Fehlt die Ausbildung und das Finden einer Identität entsteht Identitätsdiffusion.

Dem Jugendlichen wird eine Zeit des Suchens zugestanden, was Erikson als Moratorium bezeichnet. Diese Phase ist geprägt von Unsicherheit, Entdeckung und Exploration, und sie bietet die Möglichkeit, eine stabile und authentische Identität zu entwickeln.<sup>26</sup>

Ein moderneres Bild von Identität, auf dem Hintergrund einer schnell wandelnden Gesellschaft, beschreibt der Soziologe Heiner Keupp mit der sogenannten «Patchworkidentität» oder der Metapher des «crazy quilts», dessen überraschenden, wilden Verknüpfungen von Formen und Farben gut die multiplen, widersprüchlichen, teils unvereinbaren Teilidentitäten von modernen Individuen in der Gegenwart darstellen kann.<sup>27</sup> Aus dem Modell der Salutogenese von Aaron Antonovsky (1923-1994) entwendet er den Begriff des Kohärenzsinns.<sup>28</sup> Nur wer es schafft, einen inneren Kohärenzsin zu schaffen, mit dem Gefühl, dass es Zusammenhang und Sinn im Leben gibt, ist nicht einem unbeeinflussbaren Schicksal unterworfen.<sup>29</sup>

Identität besitzt immer Doppelcharakter: Einerseits soll sie immer das unverwechselbare Individuelle, andererseits aber auch das sozial Akzeptable aufzeigen, und ist somit als Kompromissbildung zwischen Eigensinn und Anpassung zu verstehen.<sup>30</sup>

25 Vgl. Wikipedia: [Stufenmodell](#). ERIKSON H. ERIK (Webadresse im Quellenverzeichnis).

26 Vgl. Wikipedia: [Psychosoziales Moratorium](#). ERIKSON H. ERIK (Webadresse im Quellenverzeichnis).

27 KEUPP, HEINER: *Soziologische Kritik des Identitätsideals in (post-)modernen Gesellschaften*. Klett Verlag 2013 (Webadresse im Quellenverzeichnis).

28 KEUPP HEINER: *Von der (Un-)Möglichkeit, erwachsen zu werden - Jugend heute als „Kinder der Freiheit“ oder als verlorene Generation*. Deutsche Nationalbibliothek, 1997. (Webadresse im Quellenverzeichnis)

29 Ebd.

30 Ebd.

Diese Anpassungsprozesse sind oftmals mit Leiden, Schmerz und Unterwerfung verbunden, eine reibungslose Synchronisation von innerer und äusserer Welt erfolgt fast nie.

Identität bedeutet trotz ständiger Veränderung, eine Einheit über die Zeit zu sein. Diese Identitätsarbeit leisten Menschen über eine narrative Identität.<sup>31</sup>

Jemand zu sein, bedeutet eine Geschichte zu haben. So beginnen wir ab der Jugendzeit uns selbst und anderen, unsere innere, sich kontinuierlich entwickelnde Geschichte über unser Leben, welche Vergangenheit, Gegenwart und werdende Zukunft verbindet, zu erzählen.<sup>32</sup>

Dabei produzieren und konstruieren wir ein Selbst, das möglichst authentisch und stimmig präsentiert wird und uns einen Platz in der Gesellschaft ermöglicht.

Genau die Themen von Wirklichkeitswahrnehmung und Identitätsfindung bilden den Kern einer alten Kindergeschichte, in welcher ein kleines Mädchen durch ein Kaninchenloch in ein Wunderland fällt. Es ist die Erzählung von „Alices Abenteuer im Wunderland“.

---

31 MC ADAMS, DAN: *The Psychology of Life Stories*  
(Webadresse im Quellenverzeichnis)

32 Ebd.

## 2.4 Alices Abenteuer im Wunderland

### Alles um die Entstehung von «Alice im Wunderland»

Alice im Wunderland war schon immer eine Fundgrube für Künstler\*innen. Lewis Carrolls Werk ist von ungemeiner Reichhaltig- und Vielschichtigkeit, die mir vor dieser Arbeit nicht bewusst waren.

Die Geschichte mit ihrer zentralen Leitfrage «Wer bin ich?», die sich wie ein roter Faden durchs ganze Wunderland zieht, kann als die Geschichte des Erwachsenwerdens, einer Identitätskrise, gelesen werden. Das Mädchen durchläuft multiple körperliche Metamorphosen, wird abwechselnd klein und gross, und muss sich mit ihrem verzerrten Selbstbild befassen. Die Wunderlandbewohner leben in einer anderen Wirklichkeit, die sie nicht versteht, noch Sinn darin finden kann.

So reiht sich diese Geschichte in meine Themen von Wirklichkeit und Identität, die durch ein Mädchen erfahren wird. Die Destabilisierung ihres Selbstbildes erfährt Alice aber vor allem durch die Sprache des Nonsens, die ihre Wirklichkeit und die ihr bekannte Logik komplett verdreht, und ihr allen Sinn entnimmt.

In der Folge möchte ich kurz auf den historischen Hintergrund, die Nonsens-Literatur mit ihren Ursprüngen in der englischen Romantik sowie auf den Inhalt der Geschichte selbst eingehen.

### Historischer Hintergrund und Nonsens-Literatur

Der Autor, Carroll Lewis, der mit bürgerlichem Namen Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898), heisst, wächst mit den Folgen der industriellen Revolution Englands im viktorianischen Zeitalter auf (1837-1901).<sup>33</sup> Es ist der Beginn der Moderne, mit ihrer zweckrationalisierten, hässlich neuen Realität, die die Menschen entfremdet und in eine Identitätskrise stürzt.<sup>34</sup>

Die Flucht in die Romantisierung und Idealisierung der Schönheit der Landschaft, im Vergangenen, in der eigenen, tiefen Emotionalität und Sentimentalität, und in der Reinheit und Unschuld des Kindseins bildet dem Menschen einen neuen Weg mit seiner nüchternen Lebenssituation umzugehen.

Charles, als literarisch begabtes Kind, ist beeindruckt von der Literatur der englischen Romantik, die ihn und sein inneres Kind tief prägt. Gleichzeitig liest er aber auch vom neuen Realismus, der sich mit der sozialen Realität und den zwanghaften Moralvorstellungen des viktorianischen Zeitalters kritisch auseinandersetzt. Er liebt die neue Satire und die fantastische Literatur, wo Grenzen von Traum und Realität verwischen.<sup>35</sup> Verhasst bleiben ihm die moralisierenden Kinderverse und -reime, der zeitgenössischen Kinderbücher, die er auswendig lernen muss und die bezwecken, Kinder zu kleinen frommen

33 Vgl. Wikipedia: [Lewis Carroll](#) (Webadresse im Quellenverzeichnis).

34 Vgl. Wikipedia: [englische Romantik](#) (Webadresse im Quellenverzeichnis).

35 KLEINSPEHN, THOMAS: *Lewis Carroll*. Rowohlt Taschenbuchverlag, Hamburg 1997, S. 58.

Erwachsenen heranzuziehen.<sup>36</sup>

Auf diesem Hintergrund entwickelte sich die Nonsense-Literatur, welche sich zwischen Parodie, Satire und Unsinn bewegt. Ihr wichtigster Vertreter ist Edward Lear, der mit seinen grotesken Limericks im «A Book of Nonsense» (1846) bekannt wurde. Das Buch entstand, um Kinder zu amüsieren und um gängige belehrende Kinderliteratur lächerlich zu machen. Auch Lewis Carrolls «Alices Abenteuer im Wunderland» wurde geschrieben, um Kinder und Eltern zu unterhalten und ist zur Nonsense-Literatur zu zählen. Beiden gemeinsam ist, dass sie die Wirklichkeit nicht als gegeben hinnehmen, sondern vielmehr neue Welten erschaffen, wo andere Regeln herrschen als in der realen Welt. Es geht darum das Beigebrachte und Erlernte immer wieder neu zu denken und zu überdenken, Autoritäten wie eine Königin, Richter, Lehrer, Wissenschaftler und Geschworene anzuzweifeln und auch die Macht der Logik und Sprache als Limitation und Einschränkung der Welt zu erfahren.

Nonsense hat keine einfache Definition. Es ist vor allem ein Spiel mit der Sprache.<sup>37</sup> Es kommt zu

Verwechslungen, zum «wortwörtlich» nehmen, zu Worterfindungen, und Kombinationen von Dingen und Wesen, die nicht zusammengehören, zu Verwandlungen, die den Leser verwirren, ihm eine neue Perspektive auf Ungewohntes eröffnen.<sup>38</sup> Im Fall von Alice führen diese Nonsense-Sprachspiele zum Zweifel an ihrem Selbstbild und ihrer Identität, die ihr es verunmöglichen sich in der Wunderlandwelt einzuordnen.

Neben Nonsense wird Carroll Lewis auch durch die Künstler- und Dichtergruppe, der Prä-Raffaeliten inspiriert. Mit Ihnen verbindet ihn die ästhetischen Gegenwelt zum viktorianischen Alltag, und allem voran das Porträtieren kleiner Mädchen. Das Bild «Rosy Morn» von Sophie Gengembre Anderson (siehe Abbildung 6) gehörte zu seinen Lieblingsgemälden.<sup>39</sup> So unschuldig das Mädchen wirkt, so sehr zeigt es auch ein bewusstes, tiefes Innenleben, um welches es Lewis Carroll immer ging.

Es ist das Einfangen, das Festhalten und das Einfrieren dieser Innenwelt von Kindern auf Fotografien, die er romantisiert, idealisiert und die ihn zeitlebens inspiriert. Selbst wird er zum Pionier der sich neu entwickelnden Fotogra-



Abbildung 5 Alice Liddell



Abbildung 6 Rosy Morn



Abbildung 7 Beggar Girl, Alice Liddell

36 HUNT, PETER: *Die Erfindung von Alice im Wunderland, wie alles begann. Aus dem Englischen von Gisella M. Vorderobermeier.* WBG Theiss, Stuttgart 2021, S. 33ff.

37 Vgl. [Spielarten einer merkwürdigen Literaturgattung](#) (Webadresse im Quellenverzeichnis).

38 Ebd.

39 MARCUS, LEONARD: *Lewis Carrol and Surrealism.* 2016. YouTube-Vortrag (Webadresse im Quellenverzeichnis).

phie und gehört zu einem der besten Fotografen kleiner Mädchen (siehe Abbildungen 5 und 7 von Alice Liddell).<sup>40</sup>

### Über den Autor Lewis Carroll (1832-1898)

In vieler Hinsicht führt Charles Lutwidge Dodgson alias Lewis Carroll ein Doppelleben - zwei Identitäten.

Als Charles Lutwidge Dodgson lebt er ein unauffälliges bürgerliches Leben als Priester und Mathematikdozent am renommierten Christ Church College in Oxford und führt einen Alltag in strikter Selbstdisziplin mit den Lehren der Algebra und der Logik.<sup>41</sup>

Als Lewis Carroll dagegen steht er für sein Werk als Schriftsteller und sein progressives Schaffen als Pionierfotograph von Kindern und bekannten Persönlichkeiten.

Zeitlebens ist Lewis Carroll fasziniert von kleinen Mädchen, mit denen er zahlreiche Freundschaften und Brieffreundschaften pflegt, und die er auf unzähligen Fotos festhält.<sup>42</sup>

Auf dem Christ Church Campus lernt er die drei Lidell-Mädchen des Dekans kennen und befreundet sich mit Ihnen, und beginnt sie zu fotografieren.<sup>43</sup> Ebenfalls unternimmt er mit Ihnen Bootsausflüge und begeistert mit seinen Geschichten. An einem Sommertag am 4. Juli des Jahres 1862 rudert Charles Dodgson mit den drei Liddell-Mädchen, darunter Alice, auf der Isis flussabwärts und erfindet die Geschichte der kleinen Alice, die durch ein Kaninchenloch in den Unter-

grund fiel, aus dem Stegreif.<sup>44</sup> Die Protagonistin benennt er nach Alice, die so sehr von der Geschichte begeistert ist, dass sie Dodgson bittet, sie für sie niederzuschreiben. Drei Jahre später schenkt er Alice ein vorläufiges Manuskript.<sup>45</sup> So beruht «Alices Abenteuer im Wunderland» auf einer realen kollektiven Geschichte, die zusammen erlebt wurde und der traumartigen Fantasie Lewis Carrolls.

### Alices Abenteuer im Wunderland (1865)

Im Jahr 1865 wird «Alices Abenteuer im Wunderland» erstmals veröffentlicht und avanciert schnell zum viktorianischen Bestseller.<sup>46</sup>

Die Geschichte erzählt, wie Alice mit ihrer Schwester am Flussufer sitzt und sich langweilt, als plötzlich ein weisses Kaninchen in Kleidung mit Uhr an ihr vorbeieilt. Sie folgt ihm neugierig in den Kaninchenbau und fällt durch einen abgründtiefen Schacht in ein unterirdisches Land, das sich in eine Welt von ungeahnter Dimension ausweitet.

Mit kindlicher Neugier beginnt sie ihr Abenteuer und versucht sich immer wieder selbsterklärend zurechtzufinden.

Zuerst landet sie in einem grossen Saal mit vielen verschlossenen Türen. Auf einem Glastisch findet sie einen kleinen goldenen Schlüssel, der die kleinste Türe öffnet und ihr die Sicht auf einen paradiesischen Garten eröffnet. Doch zu gross, um durch die Türöffnung zu gelangen, findet sie ein kleines Fläschchen mit der Aufschrift «Trink mich», was sie auch tut. Sogleich beginnt ihr Körper zu schrumpfen, so stark, dass sie nun durch die Türe passen würde, aber den Schlüssel

40 GARDNER, MARTIN: *The Annotated Alice, Lewis Carroll. Expanded and updated by Mark Burstein.* Norton & Company, New York 2018, S. xvii.

41 KLEINSPEHN, THOMAS: S. 42.

42 Ebd. S. 104.

43 Ebd. S. 104.

44 HUNT, PETER: S. 17.

45 Ebd. S. 19.

46 Ebd. S. 9.

nicht mehr erreichen kann. Eine unüberwindbare Lücke zwischen ihrer schwindenden Grösse und der Erreichbarkeit des Schlüssels erfüllt sie mit Angst und Frustration, und sie beginnt zu weinen. Da bemerkt sie eine kleine Glasschachtel mit einem Kuchen darin mit der Aufschrift «Iss mich». Nach einigen Bissen beginnt sie sich auseinanderzuschieben wie ein grosses Fernrohr



Abbildung 8 Der Tränenteich

und wächst bis ihr Kopf an die Decke stösst. Sie beginnt gallonenweise Tränen zu weinen, bis sich ein grosser Teich in der Halle bildet (Abbildung 8). Verzweifelt stellt sie sich die Frage:

**«...war ich noch die selbe, als ich heute morgen aufstand? Ich meine fast mich zu erinnern, dass ich mich ein wenig anders gefühlt habe. Aber wenn ich nicht die selbe bin, erhebt sich als nächste die Frage: 'Wer in aller Welt bin ich?' Ja, das ist doch das grosse Rätsel!»<sup>47</sup>**

Diese Frage, nach dem «Wer bin ich», der Frage nach Identität wird zum Leitmotiv auf ihrer Reise durch's Wunderland. Die eigenartigen

47 CARROLL, LEWIS: *Alices Abenteuer im Wunderland*. Mit 42 Illustrationen von John Tenniel. Übersetzt und herausgegeben von Günther Flemming. Reclam, Ditzingen 1999. S. 22 (Zitat im Film Schräg verwendet).

körperlichen Verzerrungen führen dazu, dass sie sich selbst nicht mehr erkennt, aber auch von anderen nicht mehr erkannt wird. So wird sie vom weissen Kaninchen für Mary Ann,<sup>48</sup> ein Dienstmädchen und von einer Taube für eine Schlange<sup>49</sup> gehalten.

Traumartig und keinem wirklichen Erzählstrang folgend, reihen sich die Erlebnisepisoden und Begegnungen mit den fremdartigen Tieren und Spielkartenwesen des Wunderlandes sonderbar und eigenartig aneinander. Trotz Anstrengung und echten Versuchen die Bewohner zu verstehen, kann Alice den Konversationen oft nicht folgen und die Figuren scheinen aneinander vorbeizureden, so dass sich der Sinn verselbstständigt, und es für Alice immer unklarer wird, um was es überhaupt geht. Ihre alte Verstehtensstruktur gilt nicht mehr. Missverständnisse, Unverständnis und Nonsens begleiten sie. Immer wieder sucht sie nach Sinn, nach Bekanntem und nach Regeln in den Gesprächen. Sie hinterfragt die Bedeutung und schliesslich auch die Moral. Im Hause des Kaninchens erfährt Alice erneut körperliche Veränderung und wächst bis sie im Zimmer eingeklemmt ist (Abbildung 9).



Abbildung 9 Im Kaninchenhaus

48 CARROLL, LEWIS: 1999, S. 39.  
49 Ebd. S. 61.

«**Wissen möchte ich nur, was eigentlich mit mir passiert ist?**»<sup>50</sup> Wieder kann sie sich nicht erklären und denkt das solche Sachen nur in Märchen geschehen.

In einer weiteren Episode, als sie das Häuschen der Herzogin verlässt, und das Baby, welches sich in ein Schwein verwandelt hatte, zu Boden setzt, begegnet sie der mysteriösen Cheshire Katze, die auf einem Baum sitzt. Freundlich fragt sie die Katze: «**Würdest du mir sagen, bitte, welchen Weg ich von hier aus einschlagen soll?**» **Das hängt zu einem guten Teil davon ab, wo du hinmöchtest** ... **Das ist mir ziemlich gleich** ... **solange ich nur irgendwo hinkomme**».<sup>51</sup> So erklärt sie Alice, dass in die eine Richtung ein Hutmacher und in der anderen ein Märzhase wohne – beide seien verrückt. Worauf Alice entgegnet, dass sie nicht unter verrückte Leute gehen möchte. Die Cheshire Katze antwortet mit «**Wir alle hier sind verrückt. Ich bin verrückt. Du bist verrückt** ... **Woher willst du wissen, dass ich verrückt bin?**» ... **Du musst es sein, sonst wärst du nicht hier.**»<sup>52</sup>

Als Alice zur verrückten Teeparty des Hutmachers, des Märzhasen und des kleinen Siebenschläfers gelangt, wird sie unhöflich empfangen. Obwohl alle drei an einer Ecke der langen Tafel gedrängt nebeneinandersitzen, rufen sie Alice entgegen, dass es keinen Platz mehr habe. Alice, die bereits an die ungewöhnlichen Umgangsformen des Wunderlandes gewöhnt ist, setzt sich dennoch hin. Von Beginn an herrscht eine unfreundliche Atmosphäre und obwohl der Hutmacher Englisch spricht und sie jedes Wort versteht, kann sie der unsinnigen Unterhaltung über die personifizierte Zeit nicht folgen, noch das Rätsel «*was hat ein Rabe mit einem Schreibtisch gemeinsam*»<sup>53</sup> lösen.

50 CARROLL, LEWIS: 1999, S. 41 (Zitat im Film Schräg verwendet).  
51 Ebd. S. 73 (Zitat im Film Schräg verwendet).  
52 Ebd. S. 74 (Zitat im Film Schräg verwendet).  
53 CARROLL, LEWIS: 1999, S. 78.

Immer wieder werden Aussagen verdreht und Alice kann, auch noch so angestrengt, der Logik der Wunderlandbewohner nicht folgen. Sichtlich genervt verlässt sie die Party und gelangt durch einen Baumstamm erneut in die grosse Halle mit den vielen Türen. Diesmal, intelligenter als zuvor, schnappt sie sich den goldenen Schlüssel, isst vom Pilz der Raupe, um sich zu verkleinern und gelangt in den wunderbaren Garten. Wie ein Kind, das vom Erwachsenwerden träumt, um in eine Welt ohne Probleme zu gelangen, betritt sie das Paradies des Gartens, um erstaunt festzustellen, dass Chaos herrscht. Sie begegnet einer tyrannischen Königin, die allen mit «dem Kopf ab» droht und Untertanen, die ohne Regeln spielen und Geschworene, die ohne Beweise verurteilen. Ein besonderes Verwirrspiel der Sprache erfährt Alice beim Schildkrötensupperich und dem Greif. Ihr Selbstbild gerät vollends ins Wanken, als sie merkt, dass ihre Sprache, als einzig Mitgebrachtes aus der alten Welt, nichts mehr zur kontrollieren vermag. «**Ich könnte euch meine Abenteuer erzählen – von heute morgen an** ... **aber es ist sinnlos, bis gestern zurück zu gehen, denn da war ich jemand anderes**»<sup>54</sup>

Alice aber gewinnt neue Kraft in der Absurdität der Gerichtsverhandlung, in welcher die Königin das Urteil vor dem Urteilsspruch verkünden möchte. Alice setzt sich zur Wehr und widerspricht der Königin, die ihr mit «den Kopf ihr ab» droht. Doch nun wächst Alice wieder zu ihrer vollen Grösse heran und wehrt das über sie stürzende Kartenspielbatt mit dem Spruch «**Ihr seid doch nur ein Satz Spielkarten**»<sup>55</sup> ab (Abbildung 10). So erwacht Alice mit kleinem Schrei im Schoss ihrer Schwester. Erst in diesem Augenblick wird dem Leser der Geschichte klar, dass alles nur ein Traum ist.

54 Ebd. S. 120 (Zitat im Film Schräg verwendet).  
55 Ebd. S. 120 (Zitat wird im Film Schräg verändert zu «Es isch nur ä Nudlä».)



Abbildung 10 Alice als Zeugin

### Auswirkung auf die Kunst - Surrealismus

Die Popularität von «Alice im Wunderland» ist bis heute ungebrochen weltumspannend. Seit seiner Veröffentlichung sind unzählige Adaptationen, Umdichtungen und Deutungen in allen denkbaren Medien erschienen, zahlreiche Verfilmungen entstanden, sowie in der Medizin ein «Alice im Wunderland-Syndrom», bei veränderter Wirklichkeitswahrnehmung,<sup>56</sup> und ein «Kaninchenbausyndrom»,<sup>57</sup> bei welchem Menschen in einen Sog geraten, beschrieben.

In der Kunst übte die Geschichte der kleinen Alice eine besonders grosse Anziehung auf die Surrealist\*innen der 1930er aus. Im Gefolge der Gewalt und Zerstörungen des 1. Weltkrieg entstand der Surrealismus (1924-1945) als eine neue kulturelle Bewegung, die ihre Wurzeln in der Dada-Bewegung hatte.<sup>58</sup> Inspiriert von den Arbeiten über Psychoanalyse und Träume von Sigmund Freud, fand André Breton, der Verfasser des surrealistischen Manifests, eine neue Art der

Ausdruckskraft in der Kunst, den Surrealismus.<sup>59</sup> Träume, Automatismen, freie Assoziationen sollten die Kreativität der Künstler\*innen von den Fesseln des Rationalen befreien und eine Verbindung zum Unterbewussten stellen. Träume sollten zu einer neuen Wirklichkeit werden, den Menschen aufrütteln und schockieren. Der Surrealismus war auch eine Revolte gegen die herrschende Wirklichkeit der Bourgeoisie.<sup>60</sup>

Charakteristisch für den Surrealismus sind traumähnliche, fantastische und oft irrational wirkende Darstellungen. Künstler wie Salvador Dalí, René Magritte, Max Ernst und Joan Miró gehören zu den bekanntesten Vertretern dieser Bewegung.<sup>61</sup> Surrealistische Kunstwerke zeigen häufig ungewöhnliche Kombinationen von Objekten, verzerrte Realitäten und bizarre Szenarien. Bis heute versprüht der Surrealismus seine Magie und das Wort surreal kommt uns immer über die Lippen, wenn wir etwas als seltsam oder komisch empfinden.

Wie Marcus Leonard in seinem Vortrag über Lewis Carroll und den Surrealismus festhält, bezeichnete bereits André Breton Lewis Carroll als den Surrealisten des Nonsens, und illustriert eindrücklich mit den Abbildungen 11 und 12 den Einfluss Carrolls auf die Arbeit von René Margritte.<sup>62</sup>

56 Vgl. Wikipedia: [Alice-im-Wunderland-Syndrom](#) (Webadresse im Quellenverzeichnis).

57 Vgl. Wikipedia: [Rabbitohole](#) (Webadresse im Quellenverzeichnis).

58 Artsper Magazine: [Eine kurze Geschichte des Surrealismus](#) (Webadresse im Quellenverzeichnis).

59 GOMPEREZ, WILLI: *Was gibt's zu sehen? 150 Jahre moderne Kunst auf einen Blick*. Dumont, Köln 2023, S. 251.

60 Ebd. S. 256.

61 Ebd.

62 [MARCUS, LEONARD](#): 2016 (Webadresse im Quellenverzeichnis).



Abbildung 11 Alice's Adventures Under Ground von Lewis Carroll

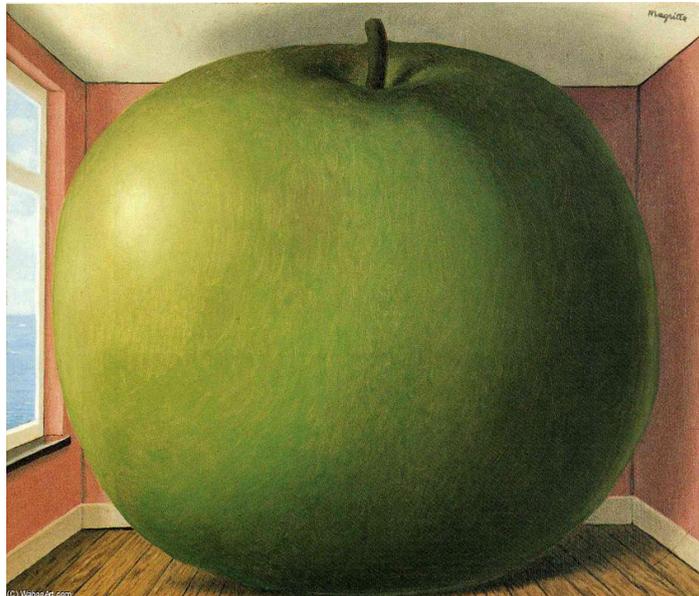


Abbildung 12 The Listening Room, René Magritte

## 2.5 Sad girl als Heutebezug

### Die Wahrnehmung junger Mädchen und «mental health»

Ein aktuelles Beispiel wie Wirklichkeit und Identität zusammenspielt, kann an der Wahrnehmung junger Mädchen in Beziehung auf ihre psychische Gesundheit in den Medien und anhand privater Darstellungen in social media beobachtet werden.

Seit der Covid-Pandemie ist offenkundig, dass es jungen Menschen, insbesondere Mädchen und jungen Frauen, psychisch nicht gut geht. Rasant breite sich die Hoffnungslosigkeit und die Traurigkeit unter den Teenagern aus, so berichtet die NZZ im März 2023.<sup>63</sup> Das Bundesamt für Gesundheitswesen meldet einen beispiellosen Anstieg der Hospitalisierungen bei den 10- bis 24-jährigen Frauen.<sup>64</sup> Von einer Generation Psychiatrie wird geredet, von krankem Druck, kranken Medien und kranker Jugend.<sup>65</sup> Lebenskrisen in der Jugend gelten zu einem gewissen Grad als normal, aber die Zahlen sprechen von mehr. Im November 2023 hat der Kantonsrat Zürich die Initiative «Gesunde Jugend Jetzt» der Jungen Mitte Partei einstimmig angenommen, die den jungen Menschen einen schnellen Zugang zu einer Behandlung ermöglichen soll.<sup>66</sup>

Schon 2018 schreibt Angel Rose Schmocker in ihrem Forschungsprojekt an der Zürcher Hochschule der Künste über den «Sick Style».<sup>67</sup> Sie beschreibt darin, wie eine wachsende Gruppe an Digital Natives, psychische Störungen im digitalen Raum inszeniert und ästhesiert. Das öffentliche Leiden wird als Trost empfunden und eröffnet

einen neuen dokumentierten Umgang der Selbstwahrnehmung im komplexen Identitätsfindungsprozess. Traurigkeit erhält Aufmerksamkeit in einer Community, Traurigkeit wirkt authentisch.

So gilt die Sängerin Lana Del Rey als Ikone der Melancholie und aus Billie Eilish's Augen rinnen schaurige, traurig verstörende schwarze Tränen, im Musikvideo «when the party is over», als Sinnbild der Melancholie, der schwarzen Galle.<sup>68</sup>

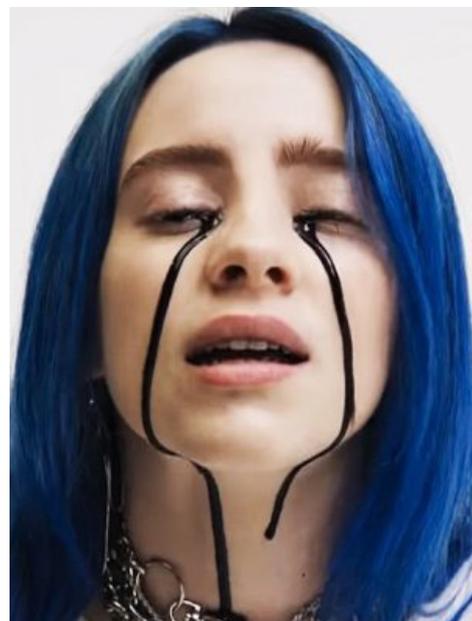


Abbildung 13 Billie Eilish, when the party is over

Immer wieder zeigen Prominente ihre schwache Seite, decken ihre Traumata auf, zeigen Ihre Verwundbarkeit und unterstreichen dabei ihre Authentizität. Seit über 25 Jahren beeinflusst Hollywoods berühmte Filmregisseurin Sofia Coppola die Ikonographie der weiblichen Melancholie und inszeniert die Idee des traurigen Mädchens als berauschend träge Heldin, die einen hypnotischen Reiz ausstrahlt, in ihrer gewaltigen Filmsprache der Bilder.<sup>69</sup>

63 NZZ: *Warten auf den nächsten Bling*. 13.04.23 (Webadresse im Quellenverzeichnis).

64 BAG: *Medienmitteilung (psychische Erkrankungen)*. 12.12.22 (Webadresse im Quellenverzeichnis).

65 NZZ am Sonntag: *Generation Psychiatrie*. 01.04.23 (Webadresse im Quellenverzeichnis).

66 Junge Mitte: *Pressemitteilung*. 06.11.23 (Webadresse im Quellenverzeichnis).

67 SCHMOCKER, ANGEL ROSE: „*sick style*“. ZHDK 2019 (Webadresse im Quellenverzeichnis).

68 Vgl. Wikipedia: *Melancholie* (Webadresse Quellenverzeichnis).  
69 New York Times: *Sofia Coppola and all the sad girls*. 10.11.23 (Webadresse im Quellenverzeichnis).



Abbildung 14 The virgin's suicide, Sophia Coppola Film

Der «Sad-Girl-Trend» erlaubt Mädchen ihre Gefühle auszudrücken, wobei die Ästhetik als ein gemeinsamer Code funktioniert.

Kulturhistorisch bewegt sich die Melancholie zwischen Pathologisierung und Idealisierung. Seit dem 20. Jahrhundert wurde das Krankheitsbild der Melancholie mit dem Begriff der Depression ersetzt.<sup>70</sup> Der Melancholiker verspürt Schmerz, Schwermut, Traurigkeit, ist nachdenklich und birgt in sich romantischen Weltenschmerz.<sup>71</sup> Bei jungen Frauen scheint Melancholie eine Trendstimmung zu sein, ein intimer empfindsamer Zustand gegenüber der eigenen Ziellosigkeit.<sup>72</sup> Möchte ich sein, wer ich bin? Diese Spannung und das Unlösbar in ihrer Gleichzeitigkeit erdrücken den Einzelnen und mögen als Ausdruck von Überforderung und Zukunftsangst in unserer Zeit stehen.<sup>73</sup> Für Suchende, die die Wahrheit nicht finden können, ist Melancholie eine Flucht, die vom Heimweh erzählt, in sich selbst zu Hause sein zu wollen. Es ist die Möglichkeit Identität zu zeigen, bei gleichzeitig instabilem Zustand.

70 Vgl. Wikipedia: [MELANCHOLIE](#) (Webadresse Quellenverzeichnis).  
 71 Ebd.  
 72 FAZ: [Melancholie ist Trendstimmung](#). 02.02.21 (Webadresse im Quellenverzeichnis).  
 73 Ebd.

Audry Wollen ist eine US-amerikanische Schriftstellerin und Künstlerin, die Mitbegründerin der «Sad-Girl-Theory» (2014) ist.<sup>74</sup> Sie verbindet die ausgestellte Traurigkeit explizit mit einem gesellschaftlichen, feministisch emanzipatorischen Anspruch. Die Traurigkeit und das selbstzerstörerische Verhalten von Mädchen sollte in ihren Augen nicht als passiven Widerstand oder als reine Selbstdarstellung mit emotionalen Bildern, sondern als Akt des politischen Widerstands und Emanzipation neu interpretiert werden.<sup>75</sup>

Wie komplex sich Wirklichkeiten und Identitäten entfalten, kann am Beispiel junger Frauen nur angedeutet werden. Interpretationen sind nicht Gegenstand dieser Arbeit.

Es ist aber die Aufnahme des Zeitgeistes, der Schwierigkeit dieser Identitätsfindung jugendlicher Frauen, das Emotionale, die Suche, der innere Kampf von Annäherungs- und Anpassungsprozesse im Rahmen der Entwicklung sowie die Bildästhetik des «sad-girl», die mich für mein Filmprojekt inspirieren.

74 SCHMOCKER, ANGEL ROSE: [Digitale Emanzipation](#). 02.09.21 (Webadresse im Quellenverzeichnis).  
 75 Die Presse: [Inszenierte Traurigkeit; Phänomen sad girl](#). 25.06.18 (Webadresse im Quellenverzeichnis).

# 3 Gestaltungsprozess

Während meiner gestalterischen Arbeit versuchte ich die zuvor erarbeiteten Themen von konstruierter Wirklichkeit, die Suche nach Identität in der Jugendzeit, das Leitmotiv «Wer bin ich?» aus Alice im Wunderland, die surrealistische Nonsens-Atmosphäre von Lewis Carroll in Verbindung mit den gegenwärtigen traurig-melancholischen Ausdrucksformen und der Ästhetik des «sad-girl» in einem Experimental-film zu vereinen.

Nach und nach formierte sich die Idee meines Filmes.

Es brauchte verschiedene Räume, die, den Fall durch den Kaninchenbau ins Wunderland reflektierten. Dieses Wunderland sollte Ort der eigenen Emotionen als auch Interaktionsort sein.

Ziemlich schnell wählte ich die Zitate von Alice im Wunderland aus, die ich in meinen Film einzufügen plante. «Wer bin ich?» würde als Leitfrage als erstes erscheinen. Zusätzlich notierte ich mir fortlaufend multiple, komisch anmutende Ideen, mit denen ich die Änderung der Körperwahrnehmung, analog den Schrumpf- und Wachsmomenten von Alice, erzielen könnte, um das Gefühl des Identitätsverlustes, der Verlorenheit und letztlich auch des Surrealen zu kreieren.

Auch interaktive Elemente, die Begegnungen mit den Wunderlandbewohnern simulierten, sollten Darstellung finden.

Gleichzeitig übte ich mich im Filmen und experimentierte mit der Kamera.

Mit meinen Freundinnen setzte ich die Zeit für die Dreharbeiten in den Herbstferien fest.

Schon früh hatte ich den Trocknungsraum unseres Kellers, aufgrund seiner kalten, verlassenen Ausstrahlung als Drehort ausgewählt.

Ich verfasste eine Liste der zu besorgenden Materialien, bei deren Beschaffung meine Eltern mir halfen.

Als Nebenprodukt, aus dem Wunsch eine noch genauere Erklärung bieten zu können, begann ich den Film, in einer weiteren gestalterischen Arbeit, in meinem Matura-Notizbuch festzuhalten. Dazu verwendete ich verschiedene Materialien wie diverse Papiere, Wasserfarben, Farbstifte, Fineliner und schwarze Filzstifte.

### 3.1 Kennenlernen der Kamera

Zum Drehen meines Kurzfilmes stand mir die Vollformat-Systemkamera von Panasonic Lumix S5ii mit einem Kit-Objektiv der Brennweite von 20-60mm zur Verfügung. Der Film wurde grösstenteils auf einem Stativ von Benro KH26P und kurze Episoden auch von Hand gefilmt.

Da mir von Anfang an klar war, dass mein Film in nur einem Raum und mit wenig Bewegung stattfindet, war diese Ausrüstung mehr als ausreichend.

### 3.2 Kameraeinstellungen und -perspektiven

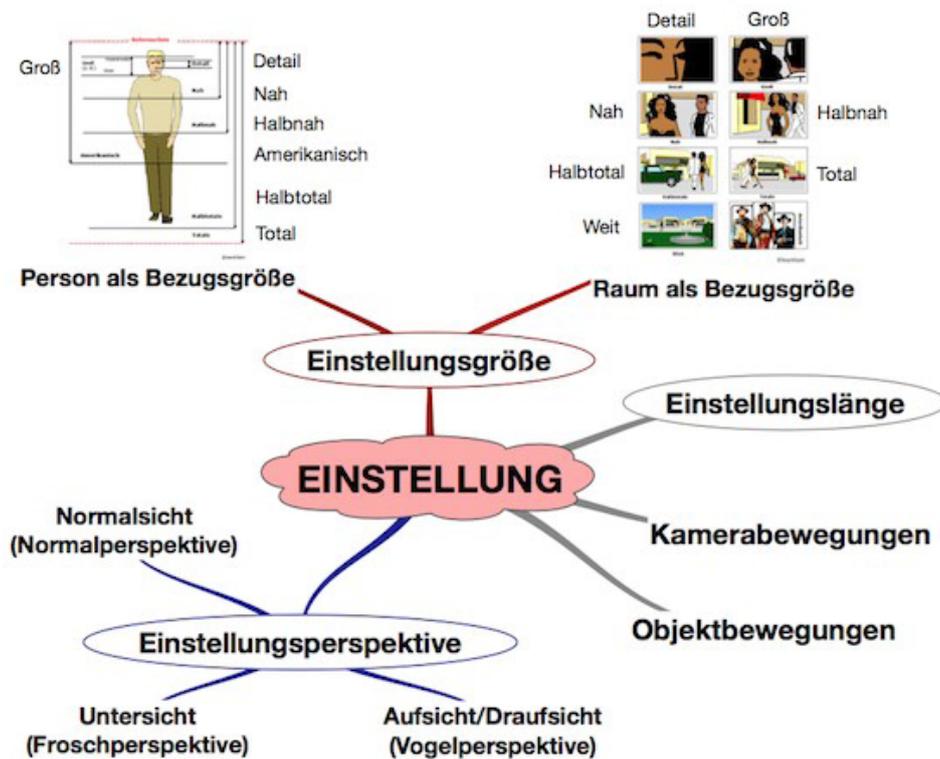


Abbildung 15 Einstellung Film

Für mich war es das erste Mal, dass ich mit einer Kamera dieses Formats und Filmdrehen in Berührung kam. So schien mir initial die beste Variante einfach auszuprobieren, mit verschiedenen Einstellungen zu experimentieren und spontan zu filmen.

Im Verlauf setzte ich mich mit Kameraeinstellungen auseinander. Dazu war mir die Website von teachSam<sup>76</sup> mit ihrer Filmanalyse sehr hilfreich. Filmeinstellungen können einerseits auf ihre Perspektive (Normal, Vogel, Frosch) und

<sup>76</sup> [teachsam](#), Filmanalyse (Webadresse Quellenverzeichnis).

andererseits auf Ihre Grösse mit Bezug auf Raum und Person vorgenommen werden. Mit Hilfe der Filmeinstellung lassen sich unterschiedliche Wirkungen und Stimmungen im Zuschauer erreichen. Während die Einstellungsperspektive dem scheinbaren Standpunkt des Zuschauers entspricht, vermittelt die Einstellungsgrösse die scheinbare Entfernung des Gleichen.

Mit der Vogelperspektive schaut der Zuschauer herab. Es kann das Gefühl von klein, herablassend, aber auch armselig entstehen.

Mit der Froschansicht schaut der Zuschauer hinauf. Hier entsteht das Gefühl von selbstbewusst, überlegen, dominant.

Mit einer Close-up Aufnahme kreierte man Emotionen.



Abbildung 16 Das DU umklammert Beine, Normalansicht



Abbildung 17 Das DU umklammert Beine, Vogelperspektive



Abbildung 18 Blutregen, Close-up

### 3.3 Drehort und Beleuchtung

Aufgrund meiner Film-Idee benötigte ich nur einen Raum als Drehort. Die einzige Anforderung, die ich an ihn stellte, war die Ausstrahlung von Kälte, Verlassenheit und Leere, so dass ich bald an unseren alten, grauen Trocknungsraum im Keller dachte. Der Raum liegt über Geländeneiveau und hat zwei Fenster mit Vergitterungen und ist auch im Tageslicht eher düster. Für meinen Film musste ich den Raum komplett verdunkeln, in dem ich die Fenster jeweils mit dunklen Tüchern und oberflächlich mit weissem

Rollenpapier abdeckte, da das Licht sonst gestört hätte. Auch brauchte ich eine fensterfreie Wand für die Beamer-Projektionen.

Als Beleuchtung verwendete ich die Beamer (blauer Raum) und für die sehr hellen Episoden (weisser Raum) zwei alte Baulampen und die Neonröhren-Deckenbeleuchtung, die schon im Raum installiert ist.

### 3.4 Schauspieler, Zubehör, Requisiten

Als Schauspieler stellten sich meine beiden Kolleginnen Ishana Freuler und Kanita Willner zur Verfügung, beide ohne Schauspielerfahrung. Die folgende Aufzählung soll eine Übersicht über Zubehör und Requisiten ermöglichen, die vor den Drehtagen beschafft werden mussten:

- Nebelmaschine (ADJ, Vf1300 fog machine) (ausgeliehen)
- Samsung, The Freestyle (eigener)
- LG MiniBeamer (ausgeliehen)
- 2 Baustrahllampen (eigene)
- Plastikabdeckungen für den Boden
- Weisses Tischrollenpapier
- Klebeband
- Mehl, Nudeln, Tee
- Rote Lebensmittelfarbe für Tränenmeer
- Weisse Kleidung (2 Paar weisse T-Shirt, 2 Paar weisse Hosen)
- Haargel
- 2 goldene Party-Hütchen
- Pinsel
- Kleiner Tisch, Geschirr, Tücher (eigene)



Abbildung 19 Eigener Kellerraum

## 3.5 Drehtage

Die Drehtage meines Films hatte ich in den Herbstferien geplant, da meine beiden Freundinnen dann Zeit hatten. Insgesamt drehten wir vier Tage im Oktober.

Der Film wurde nicht chronologisch abgefilmt, sondern musste in verschiedene Episoden und Szenen eingeteilt werden.

So wurde der Anfang und der Schluss, aufgrund des Beamereinsatzes mit gleichen Lichtverhält-

nissen am selben Tag gefilmt. Szenen mit Nebel mussten am Ende gefilmt werden, da der Raum mit verklebten Fenstern nicht einfach gelüftet werden konnte.

Die Szenen mit Blut und Mehl mussten wegen körperlichen Veränderungen, wie nasses, verklebtes Haar an einem Stück gefilmt werden.

## 3.6 Postproduction

Zur Filmbearbeitung stand mir ein leistungsstarker Laptop zur Verfügung. Der Film wurde in hoher Aunahmequalität (4K, 10bit, 72M und 25p) gefilmt und im MP4-Format gespeichert. Gegen Ende meiner Filmarbeit bestanden fast 600 Videos, die ich nach Datum und nach Thema sortiert habe, um den Überblick zu behalten. Es galt dann die passendsten Aufnahmeversionen herauszusuchen.

Für Bearbeitung und Colorgrading habe ich das Programm Adobe Premiere Pro verwendet und für lizenzfreie Soundeffekte und Musik den Gratisanbieter Pixabay.

Die Postproduction war mit Abstand die zeitaufwendigste Arbeit an meinem Film. Vieles musste ich ausprobieren, um zu sehen, wie Framing (wählen des Bildausschnittes), Filter (insbesondere weisse, zur Darstellung des weissen Raumes), und Soundeffekte und Musik wirkten.

Die Stimmufnahmen der Zitate habe ich direkt über das Computer Mikrofon aufgenommen.

# 4 Der Film

## 4.1 Objektiver Filminhalt

Der Filminhalt ist hier in einfacher, beschreibender sowie in durchnummerierter Form ausgefertigt.

Es erleichtert Verweise in der folgenden Erzählung der Geschichte (4.2).

### Anfang (Dunkler Gang, Betreten des blauen Raumes)

1. Ishana geht einen dunklen Flur entlang. Der Flur endet bei einer blau schimmernden Tür. Vorsichtig betritt Ishana den, in blauen Lichtton gehüllten, Raum.
2. Im Raum sitzt Kanita am Boden. Ihr Blick ist auf eine Wand gerichtet. Sie bemerkt Ishana nicht. Ansonsten ist der Raum leer.
3. An der Wand ist ein projiziertes Bild zu sehen, welches einem bläulichen Rauschbild eines alten Fernsehers gleicht.
4. Ishana beobachtet Kanita. Sie setzt sich neben sie und blickt ebenfalls zur Wand.
5. Ein zweites Rauschbild erscheint neben dem von Kanita.

### Beginn der Verwandlung (Übergang von blauem zu weissem Raum):

6. Noch während Ishana in ihr Bild schaut,

steigt Nebel um sie hoch. Sie dreht sich um und entdeckt einen Spiegel. Der Nebel umspielt den Spiegel.

7. Ishana steht auf und geht misstrauisch auf den Spiegel zu. Kanita bleibt im Hintergrund unbeirrt am Boden sitzen, mit starrem Blick zu ihrem Bild an der Wand.
8. Ishana betrachtet sich selbst im Spiegel. Der Nebel wird immer dichter.
9. Plötzlich ist es dunkel.
10. Das Licht wird hell. Ishana sieht sich im Spiegel. Sie trägt nun weisse Kleider. (Weisser Raum)
11. Ishana wendet den Blick vom Spiegel und schaut direkt in die Kamera. Rote Flüssigkeit läuft Ishana über das blonde Haar und das Gesicht. Es folgen Nahaufnahmen vom Gesicht mit den Blutrinnsalen.
12. Eine Stimme ertönt: **«Bin ich no di glich, wo hüt Morge ufgstande isch? Ich han in Erinnerungig, mich echli andersch gfüht zha. Aber wenn ich nöd die glich bin: Wer um alles i de Wält bin ich?»**
13. Kanita tritt ins Bild. Ishana und Kanita star-

- ren sich an. Kanita, die schon ein Partyhütchen trägt, zieht Ishana auch eines an. Ishanas Stimme ertönt: **«Chasch Du mir sägä, wellä Weg ich vo da us ihschlah söt?»** Kanitas Stimme: **«Das hängt zumänä guete Teil dävo ab, wo du hi möchtisch.»** Ishanas Stimme: **«Das isch mir zimli glich.»** Kanitas Stimme: **«Dänn isch es glich, wellä Weg du ihschlasch.»** Ishanas Stimme: **«Solang ich nur irgendwo hichum.»**
14. Kanita geht weg. Ishana fällt auf den Boden. Sie legt sich hin. Ishanas Stimme: **«Jetzt chan ich nüt meh mache, was au passiert. Was chan nur us miär wärdä?»** Weisse Papierschnipsel fallen auf Ishana herunter und bleiben auf ihr liegen.
15. Kanita kommt mit einem Pinsel in der Hand. Sie setzt sich neben Ishana auf den Boden und fängt an, die Papierschnipsel von Ishana wegzupinseln. Als Ishana von den Papierschnipseln komplett befreit ist, geht Kanita stumm weg. Kanita lässt den Pinsel neben Ishana liegen.
16. Ishana richtet sich wieder auf. Ihre Stimme ertönt: **«Wüsse möcht ich nur, was eigentlich us mir passiert isch?»** Sie nimmt den Pinsel und tupft ihn in die rote Pfütze, in der sie sitzt. Sie steht auf und fängt an, sich komisch zu bewegen. Sie verrenkt und verdreht sich. Ein kurioser Tanz entsteht. Während sie tanzt, malt sie mit dem Pinsel ein paar Striche an die Wand.
17. Langsam zieht Nebel auf. Ishana legt den Pinsel auf den Boden und geht wenige Schritte. Plötzlich rutscht sie aus. Sie landet mit ihrem Gesicht auf einem Haufen Mehl. Schnell richtet Ishana sich wieder auf. Ihr Gesicht ist nun zur Hälfte rot und zur anderen Hälfte weiss.
18. Verwirrt schaut Ishana umher. Kanita erscheint und hält eine silberne Schüssel im Arm und rührt stark herum. Ishana geht neugierig auf Kanita zu. Als Ishana in die Schüssel blicken will, berührt Kanita Ishanas Gesicht. Kanita fängt an das Mehl von Ishanas Wange wegzuschaben, und fängt es direkt in ihrer Schüssel auf. Kanita lächelt leicht und verschwindet wieder.
19. Ishana fängt wieder an sich zu verrenken. Sie tanzt zur Wand mit den gemalten Strichen, hebt den Pinsel vom Boden auf und malt tanzend weitere Striche. Danach legt sie den Pinsel wieder hin und verlässt die Wand.

20. Ishana geht ein paar Schritte. Auf einmal wird sie von etwas gestoppt und kann nicht weitergehen. Ihr Blick wandert hinab zu ihren Füßen. Um Ihre Beine klammert sich Kanita. Ishana erschrickt und will Kanita abschütteln und kickt sie weg. Kanita flieht auf allen vieren in eine Ecke und bleibt mit dem Rücken zu Ishana gewandt sitzen.
21. Ishana beobachtet Kanita für eine Weile. Kanita sitzt immer noch in ihrer Ecke und spricht leise mit sich selber (ohne Ton). Ishana geht langsam auf Kanita zu. Als sie genug nah an ihr ist, sieht Ishana wie Kanita mit einem Küchenschwamm die Wand putzt. Ishana setzt sich zu ihr und putzt mit. Gemeinsam putzen sie die weisse Wand.
22. Kanita und Ishana rutschen ein wenig weg von der Wand. Eine Stimme ertönt: **«Mir alli da sind schräg. Ich bin schräg. Du bisch schräg»** Eine andere Stimme ertönt: **« Du muesch es sie, süscht wärsch du ned da.»** Kanita legt ihren Zeigefinger auf Ishanas Lippen und sagt «Pssst!». Danach legt sie ihren Zeigefinger auf ihre eigenen Lippen und sagt erneut «Pssst!». Ishana und Kanita blicken auf die Wand.
23. Eine Videoprojektion erhellt die Wand. Es zeigt Ishana und Kanita sitzend und mit emotionslosem Blick entgegenstarrend. Als ob die Wand aus dem blauen Raum sie zuvor gefilmt hätte und ihnen dieses Bild nun spiegelt. Nun sitzen sie da vor ihrem Bild des blauen Raumes.
24. Das Video geht aus. Kanita fängt an hin und her zu wippen, als hätte sie eine Panikattacke. Ishana geht einfach weg.
25. Ishana fängt sich erneut an zu verrenken. Sie tanzt und malt noch mehr Striche an die Wand.
26. Während des Malens trifft sie ein grosses, schweres, nasses Tuch, das sie zur Seite stösst. Ishana malt weiter. Ein weiteres Tuch trifft sie. Dieses Mal fällt Ishana auf die Knie. Noch ein Tuch trifft sie, bis sie am Boden liegt. Ein Berg voller nasser Tücher liegt auf einmal auf ihr. Kanita ist zu sehen. Freudig wirft sie immer mehr Tücher auf Ishana. Als Ishana begraben unter den Tüchern nicht mehr zu sehen ist, beendet Kanita ihr Spiel.
27. Kanita verschwindet kurz und holt einen kleinen Tisch. Sie stellt Tee, zwei Gläser und zwei Teller auf den Tisch.
28. Danach geht Kanita wieder zu Ishana. Ka-

nita liest den Pinsel, mit dem Ishana an die Wand gemalt hat, auf. Mit dem Pinsel fängt sie an, Ishana von den schweren, nassen Tüchern abzupinseln (befreien).

29. Als Ishana wieder frei ist, setzen sie sich an den Tisch. Kanita verschwindet.

30. Kanita kommt wieder mit der Schüssel in der Hand und stellt sie auf den Tisch. In der Schüssel befindet sich ein Berg von Nudeln. Kanita schöpft sich eine riesige Portion. Ishana schöpft sich selbst nur drei übriggebliebene Nudeln.

31. Kanita fängt an ihre Nudeln zu verschlingen. Ishana sieht das und isst ihre erste Nudel auch ganz schnell.

32. Als Ishana zur zweiten Nudel kommt, isst Kanita ganz elegant und langsam. Ishana ahmt sie nach und isst ihre zweite Nudel auch ganz elegant und langsam.

33. Ishana kommt zu ihrer letzten Nudel. Sie blickt zu Kanita und sieht, dass Kanita alle ihre Nudeln aufgegessen hat. Kanita schaut Ishana an. Ishana bemerkt, dass Kanita unbedingt die letzte Nudel haben will. Ishana beginnt ihre letzte Nudel zu essen. Kanita ist beleidigt. Als Ishana die Hälfte ihrer Nudel gegessen hat, gibt sie den Rest Kanita.

Kanita greift sich die Nudel, ohne zu danken und isst sie.

**34. «Ich chönnt oi vo minä Abentür verzälle vo hüte morgo a, aber es isch sinnlos, bis geschter zrugg zgah, dänn döt bin ich no öpper andersch gis.»** Ishana steht

vom Tisch auf, nimmt den Pinsel und malt die letzten Striche an die Wand. Danach malt sie ihre Hand rot an und macht einen Handabdruck an die Wand. Sie geht ein paar Schritte zurück.

35. Auf der Wand wird ein Videobild projiziert. Es zeigt Ishana, wie sie dem Handabdruck die Hand gibt. Oben am Bild ist der Satz, **«Äs isch nur ä Nudlä»**, zu lesen.

**Schluss (Ishana) (Verlässt blauen Raum in den dunklen Gang):**

36. Ishana sitzt wieder wie am Anfang. Ihr Blick ist auf ihr Flimmern gerichtet. Plötzlich geht ihr Video aus. Kanita ist immer noch, wie versteinert auf ihren Bildschirm fokussiert.

37. Ishana steht auf und läuft Richtung Tür. Sie blickt noch einmal zu Kanita und verlässt den Raum.

**38. Schluss (Kanita) (Muss im blauen Raum bleiben):**

39. Kanita tritt vor die weisse Wand. Ein Beamerbild aus dem blauen Raum projiziert sich direkt auf ihre Rückenansicht und auf die weisse Wand. Der Handabdruck (von Ishana) ist geblieben. In der Projektion auf ihrem eigenen Rücken schaut Kanita in die falsche Richtung. Nichts passt bei ihr. Oben ist der Satz **«Äs isch nur ä Nudlä»** zu lesen.

40. Kanita bricht vor der Wand zusammen.

## 4.2 Filmgeschichte

Die Geschichte ist in der Form einer inneren, fiktiven Reise durch eine Protagonistin (Ishana, steht für das (M)ICH) dargestellt. Nachfolgende Nummern beziehen sich auf den objektiven Filminhalt.

Das nach der wahren Identität suchende innere (M)ICH irrt durch einen dunklen Gang seiner selbst und wird von einer geheimnisvollen, blau flimmernden Lichtreflexion an einer Tür am Ende des Ganges magisch angezogen (1).

Das (M)ICH betritt den Raum und bemerkt eine weitere Person (Kanita, steht für das DICH/DU, sowie auch stellvertretend für alle anderen Menschen). Bewusst nimmt das (M)ICH die hüllenartige Präsenz des sitzenden DICHs wahr, dass



Abbildung 20 Das ICH bemerkt das DU im blauen Raum

einzig in der Blickfixierung, der rauschenden Bild-Projektion auf der Wand, zu existieren scheint. (2-4). Die Bild-Projektion lässt ein Gefühl einer blauen Parallelwelt des DICHs im (M)ICH entstehen, die unerreichbar scheint. Ferngesteuert, einem natürlichen, automatischen Sog gleichend, setzt sich das (M)ICH neben das DICH (5). Durch die eigene Beamer-Projektion dekonstruiert das (M)ICH, dem Ruf von Nebel- und Spiegelwand folgend, zum ICH, entledigt sich seiner im blauen Raum verharrenden Schutzhülle (M) und erscheint



Abbildung 21 Im weissen Raum

als weisses ICH (10).

Das ICH, im weissen Raum, überkommt die Angst. Mit aller Wucht trifft nun jede äussere Wirkung (ausserhalb des Körpers) unaufhaltbar auf es ein. Blut läuft über Haar und Gesicht, klebt an ihm und verbreitet Schmerz, Leid und Schrecken (11). Das ICH verliert sich selbst und die Leitfrage, wer es denn sei, ertönt (12).

Das DU erscheint im weissen Raum und setzt dem ICH ein Partyhütchen auf, sorgt für Gleichheit, kann aber keine Orientierung geben. Weitere Einwirkungen auf das ICH äussern sich in fallenden Papierschnipsel, die das ICH in ihrer Schwere zu Boden drücken und vom DU helfend weggepinselt werden. Das ICH kann nicht erklären, was ihm passiert. Kraft erwacht im ICH und ermöglicht einen kuriosen Tanz mit Pinselstrichen an der Wand (13-16)

Doch Nebel zieht auf und verunsichert das ICH. Die Schwäche kehrt zurück, und das ICH rutscht aus, und landet mit dem Gesicht in einem Mehlhaufen. Das Kleben von Mehl und Blut entstellt und verwirrt das ICH. Das DU sieht Vorteile und schabst dem ICH das Mehl vom Gesicht in seine Schüssel (17-18). Aus der Verwirrung und Entfremdung vor



Abbildung 22 Mehl

sich selbst, beruhigt sich das ICH mit einem weiteren kuriosen Tanz und Pinselstrichen an der Wand (19).

Das ICH will gehen, wird aber gestoppt. Von oben herab sieht das ICH, das seine Beine umklammernde DU und erschrickt, will sich befreien und kickt das DU weg, das verängstigt flüchtet (21).

Das ICH nähert sich dem DU und entdeckt, wie es die weisse Wand mit einem Küchenschwamm eifrig putzt. Verwundert, aber wie von einer Macht gezwungen, hilft das ICH die Wand zu schrappen. Das DU erahnt etwas Zukünftiges. Beide rutschen von der Wand weg. Die innere Stimme des DU ertönt und verlautet, dass alle hier schräg seien. Das DU legt seinen Zeigefinger auf den Mund äussert ein «Psst!» (22).



Abbildung 23 Tücher werfen

Eine Videoprojektion erhellt die Wand vor ihnen. DU und ICH sind konfrontiert mit ihren initialen Frontal-Projektionen und erkennen sich selbst als leere Hüllen im blauen Raum sitzend (23). Die Projektion verschwindet, das DU beginnt in einer Panikattacke zu wippen, während das ICH davonläuft. Lebendiger als zuvor erlebt das ICH seine zurückkehrende Kraft und beginnt sich erneut zu verrenken und zu tanzen (24), als es plötzlich von nassen schweren Tüchern getroffen und zu Boden geworfen wird. Das DU ist zu sehen, wie es freudig weitere Tücher wirft, und nicht aufhört, bis das ICH völlig begraben darunter liegt (25-26).

Das DU deckt seelenruhig einen Tisch bevor es sich wieder dem ICH widmet, um es von den Tüchern freizupinseln. Das ICH setzt sich an den Tisch und das DU bringt eine Schüssel voller Nudeln. Das DU schöpft sich einen Riesenberg Nudeln aber lässt dem ICH genau drei Stück (27-30).



Abbildung 24 Letzte Nudel

Das DU schlingt eklig, frisst und stopft. Das ICH beobachtet und passt seine Geschwindigkeit dem DU an. Dann aber ändert das DU auf langsam und elegante Manieren, worauf auch das ICH mit Anpassung folgt. Als das ICH seine letzte Nudel beginnt, bemerkt das DU beleidigt, dass es keine Nudeln mehr hat, und fordert zum Teilen auf.

Das ICH isst die erste Hälfte ihrer letzten Nudel, überlässt sie dann aber dem DU, die sie gierig und ohne Dank verschlingt (31-34).

Die innere Stimme des ICHs ertönt, dass es sinnlos sei, von gestern zu erzählen, weil das ICH dann noch jemand anders gewesen sei. Kräftiger und lebendiger als je zuvor steht das ICH vom Tisch auf, nimmt den Pinsel und malt die letzten Striche an die Wand. Der Satz «Äs isch nur ä Nudlä» ist zu lesen und setzt ihren roten Handabdruck darunter. Sogleich projiziert sich das Beamerbild aus dem blauen Raum auf die weisse Wand vor dem ICH.

und (M)ICH noch wie zu Beginn reglos starrend vor Ihren Projektionsbildern am Boden. Da erlischt das Beamerbild vom (M)ICH. Es steht auf und geht Richtung Tür. Bevor es den blauen Raum in den dunklen Gang verlässt, fällt sein Blick zurück auf die blaue Hülle des DICHs (36-37), das weiterhin starr verharret.

Der Film endet aus der Sicht des DUs.

Auf der weissen Wand ist der Handabdruck vom ICH noch zu sehen. Der Satz «Äs isch nur ä Nudlä»



Abbildung 25 Innere Anpassung des ICHs

Das blaue (M)ICH berührt passend den Händeabdruck des weissen ICH. Eine innere Anpassung hat stattgefunden (35), ICH und (M)ICH sind stabil im Gleichgewicht.

Zurück im blauen Raum sitzen die Hüllen von DICH

steht darüber. Ein plötzlich projiziertes Beamerbild aus dem blauen Raum des DICHs erscheint. Das DICH ist gedreht zur Seitenansicht. Das DU tritt in den Lichtstrahl des Beamers und auf dem Rücken bildet sich das schräge Bild ab. DU und DICH sind



Abbildung 26 Schräg

nicht im Einklang. DU und DICH sind schräg. Das  
DU bricht vor der Wand zusammen.

Es konnte keine innere Anpassung, kein Gleichgewicht finden.

## 4.3 Filminterpretation

Diese Arbeit versucht die zuvor erarbeiteten Themen von konstruierter Wirklichkeit, die Suche nach Identität in der Jugendzeit, das Leitmotiv «Wer bin ich?» aus Alice im Wunderland, die surrealistische Nonsense-Atmosphäre von Alice im Wunderland in Verbindung mit der gegenwärtig traurig-melancholischen Ausdrucksformen und Ästhetik des «sad-girl» in einem Experimentalfilm zu vereinen.

«Schräg» ist ein experimenteller Kurzfilm, der in künstlerisch, individualistischer Darstellung zwei jugendliche Frauen auf ihrer Entwicklungsreise gegenüberstellt, verbindet und trennt. Es ist insbesondere die Visualisierung eines schmerzhaften und anstrengenden Prozesses. Ein inneres Gleichgewicht wird angestrebt, Anpassungen in sich selbst zu erreichen, um zu wachsen, zu reifen und wahre Identität zu finden.

«Schräg» ist gleichzeitig eine verrückte Vorstellung von unserem tiefsten Inneren als einem Untergrund aus einem endlosen Netzwerk an Gängen, die in verborgenen Räumen münden, in denen wir unsere prägenden Erfahrungen und Emotionen in bedrückenden, komischen, verstörenden und ekligen Bildern festhalten, sammeln, stabilisieren und ausrichten.

Mein Film enthält keine zusammenhängende Erzählung, ist aber dennoch in sich geschlossen. Beginn und Ende gehen ineinander über, wobei der Ausgangszustand der Protagonistin nicht dem Endzustand entspricht. Der Zuschauer wird mit einer losen Abfolge von Bildern konfrontiert, die fließen, aber kontextlos zueinanderstehen. Sie reihen sich wie freie Assoziationen aneinander und verbinden sich über Emotionen. Darstellungen wirken abstrakt und surreal, auch jene, in denen Beamer-Bilder verwendet werden. Die Beamer-

Projektionen erweitern den Raum oder durchbrechen ihn. Es entstehen Parallelwelten, die subjektive Welten und Wirklichkeiten vermitteln.

Der Fokus des Filmes liegt auf der Übertragung von Emotionen. «Schräg» liefert traurige, seltsame, verstörende, eklige Bilder, die im Zuschauer ähnliche Emotionen erwecken sollen, die sich dabei selbst «schräg» fühlen. Die vielen Close-up Aufnahmen erlauben eine intensive emotionale Kontaktaufnahme mit der Protagonistin Ishana. Nahaufnahme können die Aufmerksamkeit erhöhen, weil sie den Blick einschränken und so noch mehr fokussieren lassen. Eine essenzielle Rolle hinsichtlich der emotionalen Untermalung, spielt daher Sound und Geräusche in meinem Film.

Die einzelnen Elemente wie der Blutregen, das Mehl, die Papierschnipsel und die Tücher sind als Manifestationen äusserer Einflüsse, die das Individuum als Verletzung jeglicher Art in der Aussenwelt erfährt, zu begreifen. Als Bilder sind sie weder Sinnbilder noch Metaphern und werden daher als komisch wahrgenommen, ja geradezu sinnlos. Diese Sinnlosigkeit oder-entfremdung fordert zum Nachdenken auf, um vielleicht doch einen Sinn zu finden.

Der Film ist minimalistisch gehalten. Er spielt in einem Raum, der verloren wirkt. Der weisse Raum verleiht der Atmosphäre etwas Unrealles. Insgesamt spielt der Film in einer unnatürlichen Umgebung. Als sehr unkonventionell und als eine eigene Note, des Filmes zu werten, sind seine theatralischen Züge in Verbindung des nicht Sprechens. Gesprochenes erfolgt nur als innere Stimme.

Zwei jugendliche Frauen erfahren unterschiedliche Entwicklung. Dies wird versucht, anhand verbildlichter Emotionen darzustellen. Alles wird aus

der inneren Sicht der Protagonistin, des (M)ICHs, gesehen und gefühlt. Diese innere emotionale Welt, spiegelt die reale Aussenwelt, welche aber im Film nicht gezeigt wird. Alles ist nur Gedankenwelt des (M)ICHs und ICHs und in diesem Sinne fantastisch.

Während das DICH bereits im blauen Raum sitzt, betritt das (M)ICH diesen Raum zum ersten Mal. Analog dem Fall durch's Kaninchenloch, tritt es durch Nebel und Spiegel und erreicht den weissen Raum, sein Wunderland, überrascht.

Seiner Schutzhülle, (M), entledigt, steht es nun verletzlich im weissen, innersten Raum. Dieses ICH-Wunderland zeigt im Film einen beängstigenden Ort. Die Protagonistin erlebt Momente der Überforderung, des Gequältseins, der Traurigkeit. Alle Emotionen von Aussen schütten sich auf ihr schutzloses ICH. Im Innern zeigen sie sich als Blut, das über das Gesicht rinnt und als angstvoll klopfendes Herz. Papierschnipsel decken zu, Mehl klebt und verzerrt das Äussere. Tücher verbergen den Körper im Nichts! Musik und Zitate untermalen diese Verlorenheit der Gefühle über das Selbst. Das ICH weiss nicht mehr wer es ist, oder wohin es will. Es ist passiv und kann nur ertragen.

Aber im Wunderland ist niemand alleine. Schatten begleiten und das DU geistert herum, fordert heraus und eröffnet als das Fremde ungeahnt den Weg für eine neue Entwicklung.

Es unternimmt unberechenbare und nicht vorauschaubare Handlungen, die uns als Zuschauer unterhalten, aber keinen wirklichen Sinn ergeben. So scheinen genau diese Verwirrungen letztlich die neue Orientierung im ICH zu bewirken.

Ein Hütchen der Freundlichkeit, ein helfendes Pinseln, profitierendes Mehl abschaben in die eigene Schüssel, das grobe, fröhlich sadistische

Tücherwerfen führen im ICH zu einer Verwandlung und Entwicklung.

So beginnt es zaghaft, roboterartig zu tanzen und zu schreiben, das sich im Verlauf immer selbstbewusster gestaltet und Eigenentfaltung andeutet.

Das DU bemerkt die aufkeimende Kraft, und umklammert die Beine des ICHs einhaltend und aufhaltend. Das ICH befreit sich mit Kraft und fühlt sich gleich schuldig. So hilft es dem verzweifelten DU zu putzen, um sein DICH zu sehen, in das es keinen Weg findet.

Erst mit dem Nudeessen begreift das ICH, in Anbetracht der Gier, des Nimmersatten und des Mehrwollenden im DU eine Wahrheit. Während es bei der ersten und zweiten Nudel das Verhalten des Dus noch zu imitieren versucht, gibt es bei der dritten Nudel auf. «Äs isch nur ä Nudlä» steht für eine Erkenntnis, die dem ICH eine Stabilisierung aus eigener Energie ermöglicht und einen unabhängigen Entwicklungsschritt erlaubt.

Für einen kurzen Bruchteil von Sekunden geben sich «(M)ICH und ICH» die Hand und erleuchten als Einheit in der Beamerprojektion, um unmittelbar zu zerfallen. Dieser kurze Moment der Einheit bildet den Weg aus dem weissen, zurück in den blauen Raum als identischeres (M)ICH, das sich erneut auf den Weg ins dunkle Labyrinth seiner Gedanken begibt, um neue Räume zu entdecken und sich weiterzuentwickeln. Den Entwicklung ist nur ein «Dazwischen», ein Werden zwischen den Räumen.

Der Film endet aus der Perspektive des DUs, das eine gegensätzliche Entwicklung erfährt. Aus dem weissen Raum erkennt es seine eigene, schräge Lage im projizierten Bild und zerbricht an der Unmöglichkeit sich auszurichten und zu stabilisieren. Entkräftet bricht es zusammen.

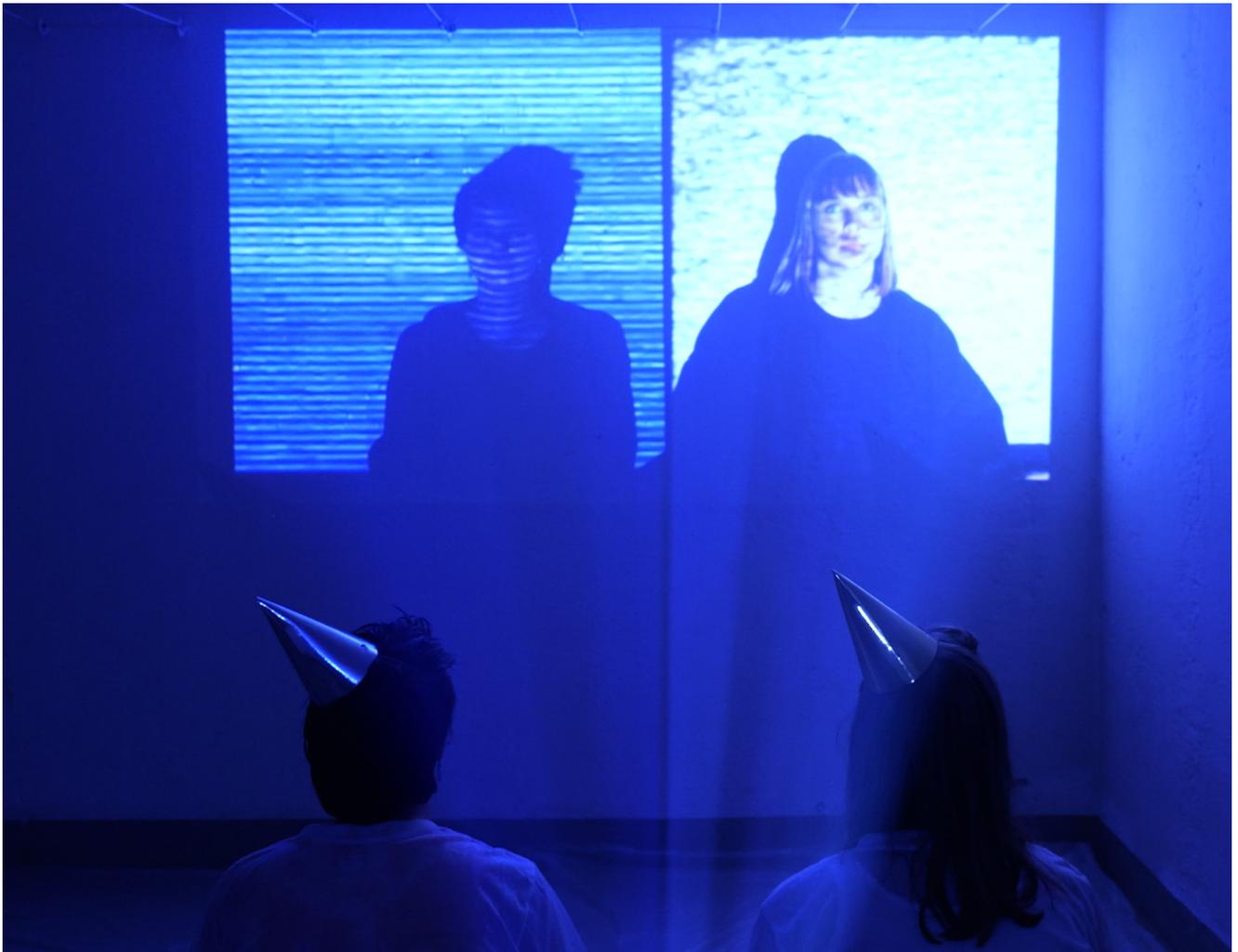


Abbildung 27 DU und DICH, ICH und (M)ICH

# 5 Fazit

Ich schaue auf eine spannende, lern- und gestaltungsreiche Zeit zurück.

Meine Maturitätsarbeit hat mich einerseits auf eine theoretische Reise geführt, andererseits konnte ich mir viel neues, praktisches Wissen aneignen und grosse gestalterische Freiheit geniessen.

Das Ziel, einen experimentellen Kurzfilm über Wirklichkeitswahrnehmung von Jugendlichen und ihren Schwierigkeiten in ihrer Selbstfindung umzusetzen, blieb mir während meiner ganzen Arbeit vor Augen. Die Frage nach dem WIE ich diesen Entwicklungsprozess künstlerisch umsetzen konnte, war eine grosse Herausforderung.

Ich bin sehr enthusiastisch und intuitiv an mein Filmprojekt herantreten. Improvisation und Experimentieren bildeten anfänglich meine Vorgehensweisen, die ich aber im Verlauf, vor allem bei den Dreharbeiten schnell ablegen musste, da sie mir zuviel Zeit geraubt hätten. So verlor ich den ganzen ersten Drehtag, weil ich das Licht nicht richtig gewählt hatte, und die Nebelmaschine ungünstig zu Beginn des Drehs lossprühen liess. Als Folge verschwanden die ganze Kelleretage und das Treppenhaus in undurchsichtigem Dunst und sorgten für Feuersalarmstimmung unter den Hausbewohner\*innen. Es waren Bedingungen, die ich nicht einfach korrigieren konnte, und die mich wertvolle Zeit kosteten. So begann ich, viel praktischer zu denken und sinnvoller zu planen, welche Szenen am Anfang miteinander und welche am Schluss gefilmt werden mussten.

Die Dreharbeiten als Ganzes bereiteten viel Spass und die skurrilen Bilder, die wir fabrizierten, brachten uns auch immer wieder zum Lachen.

Das Lachen verging mir etwas bei der Postproduction, die ich sicherlich in ihrer Gesamtheit unterschätzt habe und die äusserst zeitintensiv war. Die Lichtverhältnisse des Kellerraumes waren schwierig und führten, vor allem für den weissen Raum, nicht zu den gewünschten Resultaten. So musste ich den weissen Raum mit Filtern aufhellen, die ich lange suchen und ausprobieren musste.

Auch das Aufspüren des passenden Sounds und der stimmigen Musik war verbunden mit einer aufwendigen Suche im Internet, wo ich mich schon fast in den Tiefen eines «Rabbit-hole» verlor. Ich musste mich durch viele Gratisanbieter, auch aus Kostengründen, durchhorchen, bis ich fand, was ich suchte. Daran bastelte ich stundenlang.

Das Endprodukt «Schräg» ist in vielerlei Hinsicht schräg.

Schräg zu sein, heisst vom Geraden oder vom Normalen und Erwarteten abzuweichen.

Mein Film weicht von einer normalen Erzählung ab. Für Zuschauer\*innen kann das alleine schon schräg wirken.

Das seltsame Treiben der Schauspielerinnen kann als schräg bezeichnet werden und erweckt dieses Gefühl auch im Publikum.

Die Filmbilder wirken schräg und entsprechen keiner üblichen Filmästhetik, transportieren aber das Gefühl des sad-girl.

Schräg bleibt die Entwicklung des DUs, dem keine innere Anpassung gelingt und zusammenbricht.

Schräg umschreibt ein Gefühl, das Jugendliche in ihrer Entwicklungszeit fühlen können, wenn sie eine definierte Norm, äusserlich oder innerlich, nicht erfüllen können.

### **Fragen an mein Maturitätsprojekt**

Am Schluss schaue ich kritisch auf meine Arbeit zurück und beantworte meine anfänglich gestellten Fragen an mein Maturitätsprojekt.

«Lässt sich eine solch komplexe Problematik in einem experimentellen Kurzfilm darstellen?»

Ein experimenteller Film ist immer eine subjektive, künstlerische Auseinandersetzung mit einer Thematik. Prinzipiell lässt sich jedes Thema in einem Experimentalfilm darstellen, allerdings bleibt die Botschaft oft versteckt. Ohne eine zusätzliche Erklärung mögen Zuschauer\*innen den Sinn des Films kaum erfassen. Experimentalfilme setzen als Grundbedingung voraus, sich mit einer Sache in ungewohnter Weise auseinandersetzen zu wollen. Ohne diesen Wunsch bleiben Experimentalfilme zumeist ein Kuriosum. So muss ich davon ausgehen, dass auch mein Film, nicht in seiner Ganzheit verstanden werden wird und durchaus als „schräges Werk“ in den Augen der betrachtenden Personen hängen bleibt.

Die gewonnene Filmerfahrung ermöglicht es mir auch, meine anfänglich formulierten Teilfragen zu beantworten.

«Wie kann ich Lewis Carrolls Nonsenswelt von Alice im Wunderland in meine Filmarbeit integrieren?»

«Werde ich Sprache, gesprochen oder geschrieben, verwenden müssen oder ist der Film selbst-erklärend?»

Alice erkennt sich infolge ihrer körperlichen Verzerrungen von Wachsen und Schrumpfen nicht mehr und wird auch von anderen nicht mehr erkannt. Diesen Effekt der Selbstentfremdung versuche ich in meinem Film durch die entstellenden Bilder mit Blut, Mehl und Papierschnipsel zu erzeugen, die sich scheinbar lose und konfuse aneinanderreihen. Das Verzerrende, das Verlorensein und der Identitätsverlust entstehen in meinem Film durch das Bild alleine.

Die gesprochenen Zitate aus «Alice im Wunderland» unterstützen, meiner Meinung nach, das Verständnis und lassen Zuschauer\*innen eine junge Frau erkennen, die nicht weiss, wer sie ist, was mit ihr ist und wohin sie gehen soll.

In der Filmentwicklung entstanden verschiedene Versionen - mit und ohne Ton, mit und ohne Sprache. Meine Wahl fiel final auf das Verwenden von Ton und Sprache, da es Emotionen und Ausstrahlung stark beeinflusste und den Film viel interessanter gestaltete.

Das Selbst einer Person als Räume zu visualisieren, ist für Dritte sicherlich nicht einfach nachzuziehen und weckte in mir das zusätzliche Bedürfnis genauerer Erklärungen. So entstand das Buch «Schräg» zum Film. Noch bevor mein Film fertig war, begann ich den Filminhalt zu zeichnen, zu malen und mit Papier darzustellen. Diese zusätzliche Auseinandersetzung in anderer Gestaltungsweise ermöglicht den Filminhalt nochmals anders darzustellen. Diese Arbeit findet sich in einem Zusatzheft.

Das eigene Werk zu beurteilen, bleibt schwierig. Ich wollte etwas Ungewohntes schaffen. Ich denke, das ist mir gelungen, und es bleibt eine Freude über meinen Film „Schräg“ in mir zurück.

## **6 Dank**

Ein grosses Dankeschön gilt meiner Betreuerin Frau Bosshart. Ich war sehr froh über die regelmässigen Treffen, in denen ich Ideen und Gedanken in Ruhe austauschen konnte. Stets ermutigte Sie mich, meinen Einfällen zu folgen und gab mir gute Denkanstösse und Inputs zum Film und half mir die Zeitfristen einzuhalten.

Ein riesiges Dankeschön haben meine beiden Kolleginnen Ishana Freuler und Kanita Willner verdient. Ohne sie wäre dieses Projekt nicht in dieser Art entstanden. Ihnen verdanke ich lustige und fröhliche Momente, die mein Projekt unvergesslich machen.

Kanita Willner bin ich zudem sehr dankbar für Ihre Unterstützung bei Unklarheiten mit dem verwendeten Programm InDesign.

Ein weiterer grosser Dank geht auch an meine Eltern, die mir die Möglichkeit gaben, das Projekt zu realisieren, mich unterstützten, ermutigten und bei der Korrektur des Manuskriptes halfen.





**«The self is only a threshold, a door, a becoming  
between two multiplicities.»**

Gilles Deleuze

# 7 Verzeichnisse

## 7.1 Literatur- und Quellenverzeichnis

### Gedruckte Literatur

**CARROLL, LEWIS:** *Alices Abenteuer im Wunderland. Mit 42 Illustrationen von John Tenniel. Übersetzt und herausgegeben von Günther Flemming.* Reclam, Ditzingen 1999.

**GARDNER, MARTIN:** *The Annotated Alice, Lewis Carroll. Expanded and updated by Mark Burstein.* Norton & Company, New York 2018.

**GOMPEREZ, WILLI:** *Was gibt's zu sehen? 150 Jahre moderne Kunst auf einen Blick.* Dumont, Köln 2023.

**GOMBACH, ERNST H.:** *Die Geschichte der Kunst.* Phaidon, Berlin 1950.

**HUNT, PETER:** *Die Erfindung von Alice im Wunderland, wie alles begann. Aus dem Englischen von Gisela M. Vorderobermeier.* WBG Theiss, Stuttgart 2021.

**KLANT, MICHAEL:** *Grundkurs Film 3. Die besten Kurzfilme.* Schroedel, Hannover 2012.

**KLEINSPEHN, THOMAS:** *Lewis Carroll.* Rowohlt Taschenbuchverlag, Hamburg 1997.

**WATZLAWICK, PAUL:** *Die erfundene Wirklichkeit. Wie wissen wir, was wir zu wissen glauben.* Piper, München 2013.

**WATZLAWICK, PAUL:** *Wie wirklich ist die Wirklichkeit.* Piper, e-book-Ausgabe, München 2018.

### Elektronische Quellen

#### Youtube:

**MARCUS, LEONARD:** *Lewis Carroll in the Mirror of Surrealism.* Library of Congress, April 15, 2016. Vortrag uploaded on youtube by Library of congress, 2016. Abgerufen unter <https://www.youtube.com/watch?v=4MTXjEOakNg> zuletzt am 01.11.2023.

#### Wikipedia:

**Alice im Wunderland (1951):** abgerufen unter [https://de.wikipedia.org/wiki/Alice\\_im\\_Wunderland\\_\(1951\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Alice_im_Wunderland_(1951)), zuletzt am 16.12.23

**Alice-im-Wunderland-Syndrom:** abgerufen unter <https://de.wikipedia.org/wiki/Alice-im-Wunderland-Syndrom>, zuletzt am 16.12.23

**Englische Romantik:** abgerufen unter [https://de.wikipedia.org/wiki/Englische\\_Romantik](https://de.wikipedia.org/wiki/Englische_Romantik) zuletzt am 16.12.23.

**ERIKSON, H. ERIK:** *Stufenmodel der psychosozialen Entwicklung.* Abgerufen unter [https://de.wikipedia.org/wiki/Stufenmodell\\_der\\_psychosozialen\\_Entwicklung](https://de.wikipedia.org/wiki/Stufenmodell_der_psychosozialen_Entwicklung) zuletzt am 16.12.23.

**ERIKSON H. ERIK:** *Psychosoziales Moratorium,* abgerufen unter [https://de.wikipedia.org/wiki/Psychosoziales\\_Moratorium](https://de.wikipedia.org/wiki/Psychosoziales_Moratorium) zuletzt am 16.12.23.

**Experimentalfilm:** abgerufen unter [https://en.wikipedia.org/wiki/Experimental\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Experimental_film), zuletzt am 16.12.23.

**GENGEMBRE ANDERSON, SOPHIE:** *Rosy Morn*. Abgerufen unter [https://en.wikipedia.org/wiki/Sophie\\_Gengembre\\_Anderson](https://en.wikipedia.org/wiki/Sophie_Gengembre_Anderson) zuletzt am 16.12.23.

**LEWIS, CARROLL:** Abgerufen unter [https://de.wikipedia.org/wiki/Lewis\\_Carroll](https://de.wikipedia.org/wiki/Lewis_Carroll), zuletzt am 16.12.23.

**Melancholie:** Abgerufen unter <https://de.wikipedia.org/wiki/Melancholie> zuletzt am 16.12.23.

**SNOW, MICHAEL:** *“Wavelength” (1967)*. Abgerufen unter [https://en.wikipedia.org/wiki/Wavelength\\_\(1967\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Wavelength_(1967_film)) 16.12.23.

**BRAKHAGES, STAN:** *“Thigh Line Lyre Triangular” (1961)*. Abgerufen unter [https://en.wikipedia.org/wiki/Thigh\\_Line\\_Lyre\\_Triangular](https://en.wikipedia.org/wiki/Thigh_Line_Lyre_Triangular), zuletzt am 16.12.2023.

**Rabbithole:** Abgerufen unter [https://de.wikipedia.org/wiki/Rabbit\\_Hole](https://de.wikipedia.org/wiki/Rabbit_Hole), zuletzt am 16.12.23

**Viktorianisches Zeitalter:** Abgerufen unter [https://de.wikipedia.org/wiki/Viktorianisches\\_Zeitalter](https://de.wikipedia.org/wiki/Viktorianisches_Zeitalter), zuletzt am 16.12.2023.

### **Diverse Internet-Quellen:**

**Artsper Magazine:** *Kurze Geschichte des Surrealismus*. Abgerufen unter <https://blog.artsper.com/de/ein-naeherer-einblick-de/kurze-geschichte-des-surrealismus/#:~:text=Der%20Surrealismus%20war%20eine%20k%C3%BCnstlerische,in%20der%20Kunst%20in%20Frage>, zuletzt am 16.12.23.

**BAG: Medienmitteilung 12.12.22:** abgerufen unter <https://www.bfs.admin.ch/asset/de/23772011> letztmals am 16.12.23.

**Die Presse:** *Die inszenierte Traurigkeit. Das Phänomen # sad girl* 25.06.18. Abgerufen unter <https://www.diepresse.com/5450421/inszenierte-traurigkeit-das-phaenomen-sadgirl> zuletzt am 16.12.23.

**FAZ, Melancholie als Trendstimmung, 02.02.21.** <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/melancholie-als-trend-in-der-musik-17176232/manche-haben-ein-tintenherz-17176844.html> zuletzt am 16.12.23.

**HOOLEBOOM, MIKE:** abgerufen unter <https://mikehoolboom.com/?p=251> zuletzt am 16.12.23.

**Junge Mitte, Pressemitteilung 06.11.23:** abgerufen unter <https://zh.die-mitte.ch/gesunde-jugend-jetzt-einstimmige-annahme-durch-kantonsrat/> zuletzt am 16.12.23.

**KEUPP HEINER, 1997:** *Von der (Un-)Möglichkeit, erwachsen zu werden - Jugend heute als „Kinder der Freiheit“ oder als verlorene Generation*. Deutsche Nationalbibliothek. Abgerufen unter <https://d-nb.info/1192016394/34> zuletzt am 16.12.23.

**KEUPP HEINER, 2013:** *Soziologische Kritik des Identitätsideals in (post-)moderner Gesellschaften*. Klett Verlag. Abgerufen unter [https://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/DOOL\\_3-12-006020\\_di6cw4\\_PP4\\_Kap3\\_S053.pdf](https://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/DOOL_3-12-006020_di6cw4_PP4_Kap3_S053.pdf) zuletzt am 16.12.23.

**Kurzfilmtage Winterthur 2023:** Abgerufen unter <https://www.kurzfilmtage.ch/de/programm> zuletzt am 16.12.23.

**MCADAMS, DAN P.:** *The Psychology of Life Stories*. Abgerufen unter <https://www.sesp.northwestern.edu/docs/publications/430816076490a3ddfc3fe1.pdf> zuletzt am 12.11.23.

**MOMA:** *Ever is Over All 1997. Pipilotti Rist (Übereckprojektion)*. abgerufen unter <https://www.moma.org/collection/works/81191>, zuletzt am 16.12.2023.

**New York Times: COPPOLA, SOPHIA, All the sad girls. 10.11.23:** abgerufen <https://www.nytimes.com/2023/11/10/opinion/sofia-coppola-sad-good.html>, zuletzt am 16.12.23.

**Nonsens, Spielarten einer merkwürdigen Literaturgattung, Museum Strauhof:** Abgerufen unter <https://www.stadt-zuerich.ch/kultur/de/index/foerderung/literatur/institutionen/strauhof/archiv/2012/nonsense.html#> zuletzt am 16.12.23.

**NZZ, Warten auf den nächsten Bling, 13.04.23:** Abgerufen unter <https://www.nzz.ch/feuilleton/das-smartphone-macht-die-kinder-krank-ld.1732024> zuletzt am 16.12.23.

**NZZ, Magazin, Generation Psychiatrie, 01.04.23:** Abgerufen unter <https://magazin.nzz.ch/nzz-am-sonntag/hintergrund/warum-immer-mehr-junge-menschen-in-der-psychiatrie-landen-ld.1732827?reduced=true> zuletzt am 16.12.23.

**SCHMOCKER, ANGEL ROSE: Sick-Style- Exploring a New Worl of Sadness, (2019).** Abgerufen unter <https://www.zhdk.ch/forschungsprojekt/sick-style--exploring-a-new-world-of-sadness-560363> zuletzt am 16.12.23.

**SCHMOCKER, ANGEL ROSE: Digitale Emanzipation, 02.09.21:** Abgerufen unter <https://www.sturmunddrang.de/magazin/digitale-emanzipation-als-gruppentherapie.html> zuletzt am 16.12.23.

**teachsam, Filmanalyse:** Abgerufen unter <https://teachsam.de/deutsch/film/film0.htm> zuletzt am 16.12.23.

## 7.2 Abbildungsverzeichnis

**Titelbild** *Im blauen Raum* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).

**Zitat Bild (Anfang)** *Mehl und Blutlache* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).

**Zitat Bild (Ende)** *Verlassen des blauen Raumes* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).

**Abbildung 1** *Im blauen Raum* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).

**Abbildung 2** *Wavelength* (1967), Michael Snow: abgerufen unter <https://www.aci-iac.ca/art-books/michael-snow/key-works/wavelength/>, letztmals am 16.12.23.

**Abbildung 3** *Ever is Over All* (1997), Pippilotti Rist: abgerufen unter <https://theartsdesk.com/visual-arts/pipilotti-rist-eyeball-massage-hayward-gallery>, letztmals am 11.11.23.

**Abbildung 4** Zwei Wirklichkeiten, zwei Welten (eigene Zeichnung aus Buch «Schräg»).

**Abbildung 5** *Alice Liddell*, fotografiert von Lewis Carroll: abgerufen unter [https://en.wikipedia.org/wiki/Alice\\_Liddell#/media/File:Alice\\_Liddell.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_Liddell#/media/File:Alice_Liddell.jpg) letztmals am 16.12.23.

**Abbildung 6** *Rosy Morn*, gemalt von Gengembre Anderson Sophie: abgerufen unter <https://www.reproduction-gallery.com/oil-painting/1646814113/rosy-morning-by-sophie-gengembre-anderson/> letztmals am 12.12.23

**Abbildung 7** *Beggar Girl, Alice Liddell*, fotografiert von Lewis Carroll: abgerufen unter [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The\\_Beggar\\_Maid#/media/File:Alice\\_Liddell\\_-\\_Beggar\\_Girl.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Beggar_Maid#/media/File:Alice_Liddell_-_Beggar_Girl.jpg) letztmals am 12.12.23

**Abbildung 8** *Der Tränenteich aus: CARROLL, LEWIS: Alices Abenteuer im Wunderland. Mit 42 Illustrationen von John Tenniel. Übersetzt und herausgegeben von Günther Flemming. Reclam, Ditzingen 1999, S. 21.*

**Abbildung 9** *Im Kaninchenhaus: CARROLL, LEWIS: Alices Abenteuer im Wunderland. Mit 42 Illustrationen von John Tenniel. Übersetzt und herausgegeben von Günther Flemming. Reclam, Ditzingen 1999, S.42.*

**Abbildung 10** *Alice als Zeugin: CARROLL, LEWIS: Alices Abenteuer im Wunderland. Mit 42 Illustrationen von John Tenniel. Übersetzt und herausgegeben von Günther Flemming. Reclam, Ditzingen 1999, S.144.*

**Abbildung 11** *Alice's Adventures Under Ground* von Lewis Carroll: abgerufen unter <https://publicdomainreview.org/collection/carroll-illustrations-for-alice-underground/> letztmals am 12.12.23.

**Abbildung 12** *The Listening Room*, René Magritte: abgerufen unter <https://www.renemagritte.org/the-listening-room.jsp> letztmals am 16.12.23.

**Abbildung 13** *Billie Eilish, when the party is over*: abgerufen unter [https://www.google.ch/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.laut.de%2FNews%2FBillie-Eilish-Neue-Single-When-The-Partys-Over-18-10-2018-15220&psig=AOvVaw3eQVhOyRR4k8HVpXaD0\\_Ne&ust=1703520108300000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBEQjRxqFwoTCJDJ-Yi5qIMDFQAAAAAdAAAAABAD](https://www.google.ch/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.laut.de%2FNews%2FBillie-Eilish-Neue-Single-When-The-Partys-Over-18-10-2018-15220&psig=AOvVaw3eQVhOyRR4k8HVpXaD0_Ne&ust=1703520108300000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBEQjRxqFwoTCJDJ-Yi5qIMDFQAAAAAdAAAAABAD) letztmals am 12.12.23.

**Abbildung 14** *The virgin's suicide*, Sophia Coppola Film: abgerufen unter <https://art-s.nflximg.net/5f1e9/4937e073698057aee87b4085369e022a1295f1e9.jpg> letztmals am 16.12.23.

**Abbildung 15** *Einstellung Film*: abgerufen unter <https://teachsam.de/deutsch/film/mmf/images/film%20-%20einstellung%20800px.png> letztmals am 12.12.23

**Abbildung 16** *Das DU umklammert Beine, Normalansicht* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).

- Abbildung 17** *Das DU umklammert Beine, Vogelperspektive* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 18** *Blutregen, Close-Up* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 19** *Eigener Kellerraum* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 20** *Das Ich bemerkt das Du im blauen Raum* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 21** *Im weissen Raum* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 22** *Mehl* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 23** *Tücher werfen*(Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 24** *Letzte Nudel* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 25** *Innere Anpassung des ICHs* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 26** *Schräg* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).
- Abbildung 27** *DU und DICH, ICH und (M)ICH* (Filmstill aus eigenem Film «Schräg»).

# **8 Deklaration**

Ich, Lucretia Vanoli, bestätige hiermit, dass ich meine Arbeit selbständig unter Benutzung der angegebenen Quellen verfasst habe, und dass ich auf eventuelle Mithilfe Dritter in der Arbeit ausdrücklich hingewiesen hätte.

Ort, Datum:

Unterschrift: