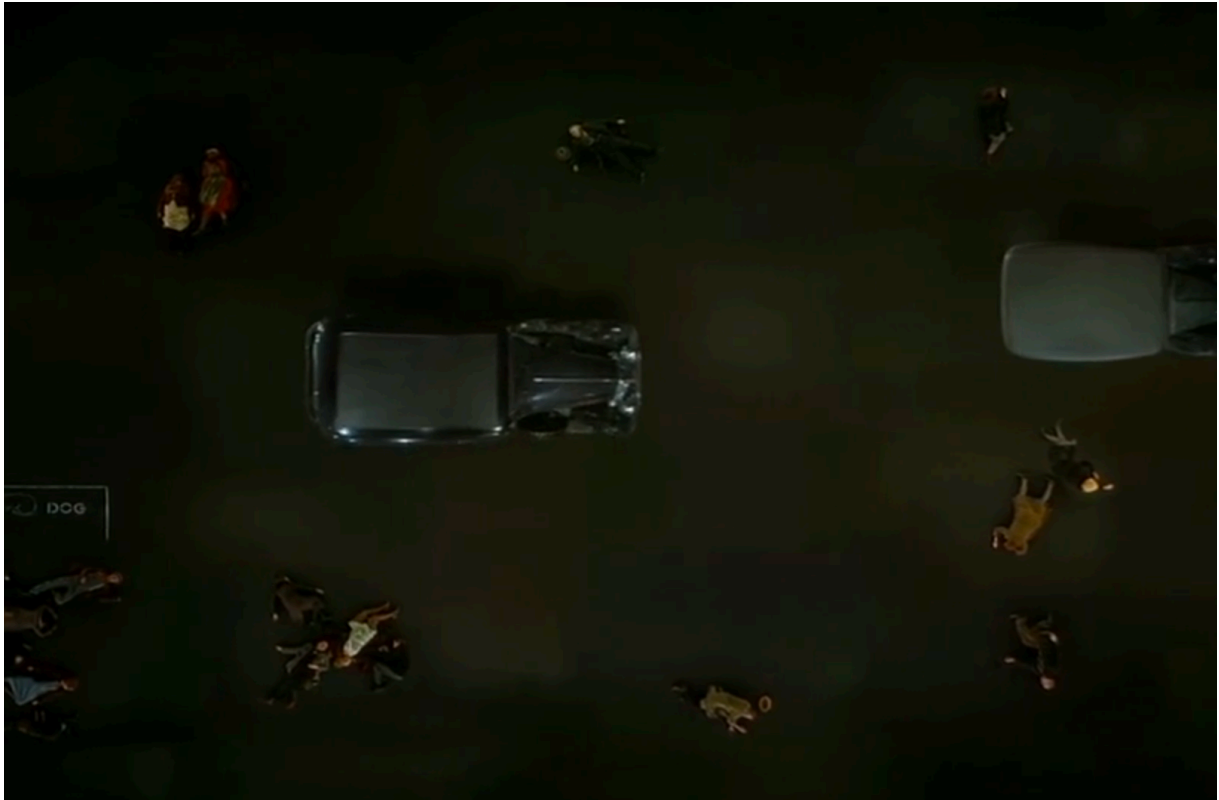


DOGVILLE UND DAS MINIMALE SET DESIGN

Von Jacopo Giuliani



Index:

1. Einführung
2. Der Weg von Ateliers zum Stage Sounds
3. Die "Ismen"
4. Und jetzt tun wir mal so, als gäbe es eine Tür
5. Dogville
6. Fazit

Einführung

Heute erwartet das Publikum beim Betrachten eines Films immer irgendeine Korrespondenz mit dem realen Raum. Das bedeutet in seiner einfachsten Konzeption, dass im Gegensatz zu anderen Kunstformen wie z.B. dem Theater, ein Innenraum immer durch sichtbare Wände dargestellt wird und das Außen durch Elemente der Außenwelt (wie Felder, Straßen) gebildet werden sollte. Zudem sollten Innen- und Außenwelt eine klare visuelle Verbindung haben. Eine Wohnung in New York sollten die Straßen von New York in Fenster haben.



Innenräume aus dem Film "Smoke" von Wayne Wang. Jede Wand ist gebaut, um das Gefühl eines Raumes zu geben. der Blick aus dem Fenster zeigt die Straßen von NY



Die Außenbereiche passen zu den Innenräumen und sind mit Elementen bevölkert, die ein Gefühl von Leben erzeugen.

Diese filmischen Konventionen gelten fast ausschließlich für jedes Filmgenre. Daher ist auch beim *Experimentalfilm* eine bestimmte formale Herangehensweise an Volumen und Formen erforderlich, um dieses Gefühl der Verortung zu vermitteln. Der dänische Regisseur Lars von Trier inszenierte 2003 den Film *Dogville*, ein 177-minütiges Drama, das auf ein konventionelles Bühnenbild zugunsten eines drastisch reduzierten Szenenbildes verzichtete. Indem Wände und räumliche Bezüge durch Linien und Beschriftungen ersetzt werden, die beispielsweise als Räume und Straßen dienen. Dadurch verschmelzen Signifikant und Signifikat miteinander und schaffen einen innovativen diegetische filmischen Raum. Im Gegensatz zu der zuvor erwähnten konventionellen Herangehensweise an den Raum steht in diesem Falle die Vorgehensweise, dass es der Verstand des Zuschauers ist, der sich die Dreidimensionalität vorstellen und konstruieren muss. Seiner Solidität und konventionellen räumlichen Bezüge beraubt, zeigt der Raum die abgründigen Handlungen der Figuren in ihrer Essenz und bestätigt damit Lars von Triers Philosophie, dass alle Menschen grundsätzlich böse sind, wenn man ihnen die "Chance" dazu gibt.

Der erste Teil des Essays wird ein kurzer Überblick über die Geschichte des Production Designs sein. Von den ersten Malern und Künstlern, die von den Ateliers zum Arbeiten in den großen Filmstudios engagiert und unter Vertrag genommen wurden, bis hin zur Konsolidierung der heutigen Normen im Szenenbild. Dies wird uns erlauben, die historischen und technischen Gründe zu verstehen, die zum Zustand dessen führten, was wir heute als die standardisierten Konventionen des Production Designs akzeptieren. Eine Geschichte, die nicht nur historische sondern auch technische Gründe für das liefert, was heute eine Art Standard im Production Design darstellt.

Der zweite Teil wird sich auf den Film *Dogville* und die daraus resultierenden Überlegungen konzentrieren, die sich aus dem einzigartigen Production Design des Films und seiner Gegenüberstellung mit dem konventionellen Ansatz ergeben. Auf welcher Grundlage entschied sich der Production Designer des Films Peter Grant, bestimmte Elemente auszuschließen oder einzubeziehen? Wieweit ließ sich der Illusionismus eines ausgestatteten Filmbildes reduzieren? Was ist das Minimum um die Geschichte auch über die Raumgestaltung zu erzählen? Welche Beispiele gibt es in anderen Medien, wie z.B. dem Theater, die eine minimale Inszenierung verwenden und die Peter Grants Arbeit beeinflusst haben könnten.

Beim Betrachten eines Films erwartet der zeitgenössische Zuschauer, dass eine minimale szenografische Anforderung erfüllt wird. Sobald dieser Vertrag mit dem Illusionismus des Kinos wegfällt, liegt es an der Vorstellungskraft des Zuschauers, sie zu vervollständigen. Am Schluss folgt eine Reflexion über die minimale Inszenierung im *Dogville*. Ist sie eine bloße stilistische Extravaganz? Ein visuelles Accessoire, das Lars von Trier, der berühmte filmische "Terrorist", benutzt, um das Publikum zu schockieren, oder ist es ein mächtiges Werkzeug, das weiter erforscht werden sollte?



Die berühmte Szene in " Voyage dans la Lune", die die von Méliès erfundene Technik des Spottricks verwendet.



Méliès studio in Montreuil circa 1900

Der Weg von Ateliers zu Stage Sounds

“ Le reste du personnel vient du théâtre et du café-concert: acteurs débutants, régisseurs qui s'improvisent metteurs en scène, et les décorateurs [...] Les artistes peintres décorateurs du théâtre à qui le cinéma naissant demande de broser les décors étant formés dans les ateliers spécialisés [...] De ces ateliers vont sortir tous les décorateurs de cinéma, qui, pendant une vingtaine d'années exécuteront seuls ou presque, les décors de films en France”¹

George Méliès, der als Erster das Kino als wahre Kunst betrachtete, produzierte die meisten seiner Filme in seinem selbstgebauten Atelier, das tatsächlich das erste Filmstudio überhaupt war. Es hatte große Fenster auf dem Dach, durch die das Licht einfallen konnte, Mechanismen, um den Hintergrund zu wechseln und viele andere geniale Gimmicks. Wie beispielsweise einen Spottrick, bei dem die Kamera zwei verschiedene Bilder in einem Bild aufnimmt und so fantastische Aufnahmen wie die berühmte Szene in " Voyage dans la lune" , in der ein Gesicht auf dem Mond erscheint, möglich macht. Erfindungen wie diese eröffneten, dass das Kino mehr sein kann als ein rein dokumentarisches Medium.

Inspiziert von Méliès Erfolg beschlossen Charles Pathé und Louis Gaumont, Méliès Studio-Ideen nachzuahmen und daraus ein standardisiertes Unternehmen zu machen, um soviel wie möglich von diesen Filmen ökonomisch zu profitieren.

Das Studio bestand zu diesem Zeitpunkt zumeist aus einem gemalten Hintergrund, oft mit Techniken wie Trompe-l'oeil, um die Illusion von Dreidimensionalität zu simulieren. Zusätzlich wurden dem Hintergrund kleine Bewegungseffekte hinzugefügt, wie z. B. die aufgehende Sonne oder die bewegende Wolke, die in der Regel durch den einfachen Einsatz einer Schnur geführt wurden. Die Filme , die in diesen Studios produzierte wurden, waren grundsätzlich vom Theater abgeleitet. Sie geht von einer frontale Perspektive ohne Kamerabewegungen aus und behielt dieses auch bei Das ändert sich grundsätzlich mit einem Film aus Italien.

Im Jahr 1913 ist Camillo Innocenti für die Gestaltung des epischen Szenarios von " Cabiria" von Giovanni Pastrone verantwortlich. Der Film markiert eine klare Abgrenzung zum szenischen Stil der gemalten Hintergründe und Trompe-l'oeil. Das Set von Cabiria ist als dreidimensionaler, realer Ort konzipiert und gebaut. Der Tempel von Karthago besteht aus Säulen, Statuen, die ein Gefühl von Erhabenheit

¹Der Rest des Personals kommt aus dem Theater und dem Café-Konzert: Schauspielanfänger, Inspizienten, die zu Regisseuren werden, und die Bühnenbildner [...] Die Maler und Dekorateur des Theaters, die vom aufkommenden Kino gebeten wurden, die Kulissen zu malen, wurden in spezialisierten Werkstätten ausgebildet [...] Aus diesen Werkstätten kamen alle Filmdekorateure, die etwa zwanzig Jahre lang allein oder fast allein an Filmsets in Frankreich arbeiten sollten.
Le decor de Film 1895-1969, Léon Barsaq, 1985 Henri Veyrier.

und visueller Tiefe erzeugen. Zum ersten Mal wird ein pragmatischer Einsatz von Architektur in einem Film verwendet. Hinzu kommt große bildhauerische Arbeit. Beides künstlerische Traditionen, die von den Italienern perfektioniert wurden. Die Kamera, die nicht mehr an eine Blickrichtung gebunden ist, entdeckt eine neue Welt der unendlichen Perspektiven, die aus Volumen, Schatten an den Wänden und verschiedenen Schichten besteht. Wir können tatsächlich behaupten, dass es die Entdeckung des Raumes war, die die Welt des Kinos verändert hat, sowohl für das Production Design als auch für die Kameraleute und die Schauspieler. Erstens für die gesteigerte Komplexität der Konstruktion, zweitens für die neuen Perspektiven, drittens für die neuen räumlichen Interaktionen. Befreit von seinem hauptsächlich theatralen Erbe, war das Kino nun in der Lage, eine eigene künstlerische Ausrichtung zu finden. Der Reichtum des gebauten Set-Designs muss sich wie die Entdeckung einer neuen Galaxie angefühlt haben; angeregt durch die unendlichen Möglichkeiten des Raumes wurden neue Filmmethoden entdeckt. Der Kameramann Segundo de Chomon hatte die Idee, die Kamera auf eine bewegliche Plattform zu stellen und damit quasi die erste "travelling" zu schaffen. Es war der Beginn einer neuen Filmsprache. Vorwärts, rückwärts, diagonal, alle Richtungen waren nun möglich. Eine Freiheit, die der Allianz von dynamischen Raum(Volumen) und Kamera zu verdanken ist. Einer Symbiose, die wir bis heute, wenn sie perfektioniert und harmonisch ist, als "filmisch" definiert.



Szene des Tempels von Karthago in "Cabiria"

Der amerikanische Regisseur D.W. Griffith ließ sich von Pastrones Film stark inspirieren und war motiviert, einen Film zu drehen, der die szenische Größe von Cabiria übertreffen sollte. Im Jahr 1916 führte er Regie bei dem Film "Intolerance". Es war ein außergewöhnliches Werk von Design und Architektur; der Film deckt vier verschiedene Momente in der Geschichte der Menschheit ab. Was im Gedächtnis des Zuschauers eingepägt blieb, war die grandiose Rekonstruktion



Das epische Set von "Intolerance" zeigt den Untergang von Babylon

des Falls von Babylon. Ein epischer Hof wurde aus Pappmaché gebaut, mit acht riesigen Elefantenstatuen auf hohen Säulen und einer gigantischen Treppe, die zu einem massiven Tor führte. Außerdem wurde der Raum von einem großen Balkon überragt, der mit Statisten gefüllt war. Dieses unglaubliche Set vermittelte wie nie zuvor das Gefühl von ornamentalem Raum, historischer Erhabenheit und Dynamik. Griffith nutzt alle Arten von Bewegungen, um den Raum zu erfassen. Mit der Einführung des narrativen Schnitts ist der Bruch mit den Anfängen des Kinos endgültig.

Wenn die Amerikaner die Kunst der Studiokulisse perfektioniert und von der Theatertradition emanzipiert haben, so ist es das sowjetische Werk, das die Kunst der Außenaufnahmen beherrscht. Aus der "Kinopravda"-Tradition von Dsiga Vertov kommend, die den dokumentarischen Zugang zum Bild bevorzugt und jegliche Eingriffe möglichst vermeidet, gelang es dem sowjetischen Kino wie keinem anderen, eine perfekte visuelle Harmonie zwischen der Landschaft und den Menschen, die sie bewohnen, herzustellen. Regisseure wie Eisenstein oder Poudovkine, die zeitgleich mit Vertov an ihrer eigenen Vision des Kinos arbeiteten, hatten ein enormes Gespür für das Bild und schafften es, Landschaften und Innenräume zu filmen, ohne ihnen einen ausschließlich symbolischen Wert zu verleihen. Stattdessen gaben sie dem Bild eine organische und natürliche Ausstrahlung, welches sie von jeder übermäßigen stilistischen Aufladung befreite. Gleichzeitig lösten Sie sich von einem rein vertovianischen dokumentarischen Ansatz. Mit inszenierten dramatischen Bildern erzeugen Eisenstein und Poudovkine starke Emotionen in den Zuschauern. Ein perfektes Beispiel dafür ist die Szene auf der Treppe in Odessa aus *Panzerkreuzer Potemkin*. Der reale Schauplatz und die Laienschauspieler schaffen ein Gefühl von historischem Realismus. Der frenetische Schnitt, der aus schockierenden Nahaufnahmen besteht, gibt der Sequenz ihre Dramatik. Eine Zuspitzung, die sich vom Cine-Auge

Vertovs abhebt. Ein weiteres Beispiel für diese Art von Realismus ist *Die Mutter* von Poudovkine, gedreht im Jahr 1926. Der Film vermeidet die formale Exzessivität der Szenarien jener Zeit. In den Worten von Leon Barsaq :

" Les intérieurs sont tournés au studio. Le décorateur Serge Kozlovski, pour ne pas rompre le souffle épique de l'oeuvre, conçoit les décors d'une grande sobriété, presque nus... avec juste quelques meubles nécessaires à l'action".²



Szene der Odessa-Treppe vom " Panzerkreuzer Potekemin "



Gefängnisszene aus dem Film "Die Mutter" Beachten Sie das minimale und wesentliche Set.

²Die Innenaufnahmen werden im Studio gedreht. Um den epischen Atem des Werkes nicht zu brechen, entwirft der Ausstatter Serge Kozlovski die Kulissen mit großer Nüchternheit, fast nackt... mit nur wenigen, für die Handlung notwendigen Möbelstücken.
Le decor de Film 1895-1969, Léon Barsaq, 1985 Henri Veyrier.

Das visuelle Fließen zwischen Innen und Außen, die Gestaltung einer zusammenhängenden Welt, die gleichzeitig interessant anzuschauen und doch in ihrem Wesen glaubhaft ist, wird zu einer der Säulen des Production Designs. Das Innere muss das Äußere widerspiegeln und umgekehrt. Der staubige Saloon eines Westerns nimmt Bezug auf die trockene und weite Wüstenlandschaft. Die klinischen und glänzenden Innenräume eines Raumschiffs verweisen auf die Kälte und Leere des Universums. Es spielt keine Rolle, ob es sich um einen Film über den Wall-Street-Crash von 1929 oder über ein außerirdisches Raumschiff handelt, das über die Grenzen des Universums hinaus reist. Die visuellen Korrespondenzen zwischen Innen- und Außenräumen sind es letztlich, die dem Zuschauer die Illusion von der Existenz einer viel größeren Welt jenseits der vier Ecken des Bildes vermitteln. Um besser zu verstehen, welche Bedeutung der Production Designer beim Aufbau der filmischen Welt erlangt hat, müssen wir einen Blick auf den Ursprung seiner Definition werfen. Der Begriff Production Designer wurde erstmals von David O. Selznick, dem Regisseur von *"Gone with the wind"* (1939), in Bezug auf die Arbeit von William Menzies an diesem Film geprägt. Selznick erkannte, dass der Begriff des Art Directors für das, was Menzies bei *"Gone with the wind"* leistete, zu kurz gegriffen war und wollte eine genauere Bezeichnung. Menzies suchte nicht einfach ein paar Möbelstücke aus dem amerikanischen Bürgerkrieg aus und platzierte sie im Hintergrund. Er komponierte und gestaltete eine ganze Welt und sorgte dafür, dass jedes einzelne Element, von der Decke, die den toten Soldaten bedeckt, bis hin zu den Vorhängen im Haus, zur gleichen filmischen Welt gehören. Film um Film, Bewegung um Bewegung, Production Designer um Production Designer. Die visuelle Enzyklopädie, die ihnen zur Verfügung stand, wuchs. Und mit ihr das visuelle Lexikon von Objekten, deren Konnotation und kulturelle filmische Bedeutung sofort mit einem Genre, einer historischen Periode oder einer Stimmung assoziiert werden würde. So entstand eine universelle, visuelle Sprache, die jedem Production Designer auf der ganzen Welt zur Verfügung steht.

Die "Ismes"

Das erste Teil des Jahrhunderts markierte die Geburt einiger Avantgarden in verschiedenen Kunstformen. Diese Bewegungen waren meist Produkte kultureller Wiedergeburten nach den Gräueltaten des Ersten Weltkriegs. Diese künstlerischen Strömungen kamen zum jungen Kino im Wesentlichen in zwei verschiedenen Formensprachen. Auf der einen Seite finden wir den abstrakten, stilistischen Ansatz, der eine geschlossene, kontrollierte Kulisse bevorzugt, wie der deutsche Expressionismus und der französische Impressionismus. Auf der anderen Seite steht der realistische Ansatz, der eine natürliche, realitätsnahe Herangehensweise bevorzugt, wie das frühe sowjetische Kino und die ersten Dokumentarfilme. Diese beiden Formen des filmischen Ansatzes tauchten im Laufe des Jahrhunderts immer wieder auf, vom Surrealismus über den Neorealismus bis zu den „-

Ismen“ des heutigen Kinos. Zunächst scheinen beiden Bewegungen mit ihren eindeutigen Anstandsregeln und Konventionen leicht zu unterscheiden.. Aber mit dem Beginn der Postmoderne ist der klassische Begriff der Bewegung nicht mehr anwendbar zu sein. Im Kino haben verschiedene Stile schon immer koexistiert zu haben, um Georges Sadoul zu zitieren:

"On a dirigé en plein air des films parfaitement hors du temps, on a réalisés au studio des ouvres parfaitement réalistes ".³

Schauen wir uns einmal an, was diese Begegnung für das Production Design bedeutet. Bei der Aufgabe, das Setting für einen Film zu kreieren, ist es die Aufgabe des Production Designers, die Vision des Regisseurs/Autors zu interpretieren und eine plausible, einheitliche diegetische Welt zu schaffen, die der Geschichte und ihren Charakteren dient. Das Set muss ein passives Element sein, das die Schauspieler nicht in den Schatten stellt und gleichzeitig mit Konnotationen aufgeladen ist, die unmittelbare Informationen zur Geschichte und den Charakteren hinzufügt. Es muss eine diskrete Präsenz sein, die dennoch visuell faszinierend und deutlich ist. Die Kunst des Production Designers liegt in diesem fragilen Gleichgewicht.

Nehmen wir das Beispiel eines historische Films, der während der Prohibitionszeit in einem kleinen Dorf in Kentucky spielt. Der erste Schritt wäre eine gründliche historische Recherche. Diese könnte aus Archivfotos, Videos, Gemälden, Literatur, Architektur- Blaupausen bestehen. Wenn die Grundlagen für eine plausible Welt gelegt sind, dann geht es um den Stil, die Persönlichkeit des Ortes, den X-Faktor. Wenn der Hauptprotagonist der Geschichte sein endgültiges Schicksal findet, indem er im Gefängnis gehängt wird, könnte der Production Designer eine Kiste voller Seile in einer Szene platzieren, als "Foreshadow" der endgültigen Hinrichtung des Protagonisten. Wenn der Keller eines Hauses der Schauplatz der finalen Schießerei zwischen dem Protagonisten und der Polizei ist, ließe sich dies mit einer hohen Decke aus Steinen bestehend antizipieren, um die Dramatik der Szene zu verstärken, auch wenn dies nicht mit der historischen Recherche übereinstimmt. Die Menge der einzelnen Elemente hängt vom Genre des Films ab . Aber eines von jedem sollte normalerweise in irgendeiner Form und Intensität vorhanden sein. Um dies besser zu verstehen, sollten wir uns zwei gegensätzliche Beispiele ansehen. Der Production Designer der "Der Pate"-Trilogie, Dean Tavoularis, hat für den Film umfangreiche historische Recherchen angestellt und versucht, das Ethos der damaligen Zeit einzufangen. Während er ein ideales Gefühl von historischer Authentizität erreichte, schaffte es Tavoularis, der selbst Maler ist, seine eigene stilistische Handschrift in den Film einzubringen, indem er einige der Räume des Films mit schönen Texturen und Objekten schmückte. Vielleicht nicht unbedingt historisch treffend, verleiht diese Wahl dem Film eine gewisse ästhetische Romantik, die im Kontrast zu den grausamen Handlungen der Protagonisten steht und so den Zuschauer mit der moralischen Zweideutigkeit der kriminellen Welt fasziniert. Werfen wir nun einen Blick auf eine andere Art von Film:

³ *On a dirigé en plein air des films parfaitement hors du temps, on a réalisés au studio des ouvres parfaitement réalistes*

Le decor de Film 1895-1969, Léon Barsaq, 1985 Henri Veyrier.

"Grand Budapest Hotel" von Wes Anderson (2014). Der Film folgt den Abenteuern eines Portiers in einem luxuriösen Hotel an einem imaginären Ort im orientalischen Europa im ersten Viertel des 20. Jahrhunderts. Der Film folgt dem typischen ästhetischen Stil von Wes Anderson, der bunte Farbpaletten und eine grafische Kinematografie verwendet. Der Film greift viele starke Themen auf, wie Krieg und Tod. Der Kontrast zwischen der farbenfrohen, stilistischen Szenografie und der düsteren Erzählung induziert im Zuschauer eine gewisse Wärme, und damit auch die Hoffnung, dass es vielleicht immer Schönheit auf diesem Planeten geben wird, sogar im Tod. Sowohl "Der Pate" als auch "Grand Budapest Hotel" nutzen die Balance von Realismus und Stil, um den thematischen Kern des Films zu verstärken. Beide Filme verwenden das, was wir als einen konventionellen Ansatz für Volumen und Raum definiert haben.



Szene aus "Der Pate - Teil 2", man beachte die Eleganz des Raumes, die im Kontrast zum Fehlverhalten der Figur von Al Pacino steht



Still aus "Grand Budapest Hotel", trotz der ernsten Themen behält der Film eine fröhliche, stilistische Ästhetik.

Bevor wir fortfahren, ist es wichtig zu bemerken, dass jeder Film sich von einem anderen auf verschiedene Weise unterscheidet; Drehbedingung, situative Faktoren und so weiter. In dieser Arbeit wird auf die einfachsten Schritte reduziert um sie besser analysieren und vergleichen zu können. Nichtsdestotrotz ist die Feststellung, dass die meisten Filme, die in den letzten fünfzig Jahren produziert wurden, in gewissem Maße immer Elemente aus den beiden ästhetischen Polen aufweisen.

Und jetzt tun wir mal so, als gäbe es eine Tür

Als ich ein Kind war, besuchte ich einmal im Monat einen Theaterkurs. Neben Gesangsübungen machten wir auch häufig Improvisationsübungen. Eine Bank oder ein paar Stühle wurden in die Mitte des Raumes gestellt und unser Lehrer gab uns einen Ort vor. Das Wartezimmer eines Krankenhauses, eine Bushaltestelle, ein großer Aufzug. In den folgenden zwanzig Minuten mussten wir dann eine kleine Szene improvisieren, unter Berücksichtigung der Ereignisse, die der Lehrer für uns kreierte (ein Patient, der mit einer Leiche in den Armen hereinstürmt, ein verunglücktes Auto etc.). Die Improvisationen waren immer mein Lieblingsmoment in der Klasse. Ich war fasziniert davon, wie leicht wir gemeinsam einen imaginären Raum erschaffen konnten, der sich realer "anfühlte".

Jahre später bin ich in einer Hütte in den Bergen, im Kanton Uri, Schweiz, und bereite die Einrichtung für einen Independent-Film vor. Jeder Gegenstand in der Hütte ist genau das, was er ist; ein Bett ist ein Bett, ein Schrank ist ein Schrank, eine Truhe ist eine Truhe. Änderung gibt es nur in der Funktionalität. Eine Tür unter einer Treppe führt in der Geschichte in einen Keller. In der Hütte führt sie zu einem Kleiderschrank, aber wir "tun so, als ob" sie in den Keller führt. Ein Metallrohr, das aus der Herdküche kommt, ist an der Wand befestigt, und wir "tun so, als ob", es ein Loch gäbe, das zu einem Rohr nach draußen führt. Außerhalb der Hütte tun wir so, als ob ein Stück bemaltes Holz eine Sonnenkollektor wäre. Alle diese Elemente, auch wenn sie aus logistischen Gründen gefälscht sind, entsprechend dennoch der genaue Darstellung dieser Dinge. Und das ist alles, was für die Zuschauer zählt. Zu Beginn des Films " Dogville" , als wir wie der Besitzer eines Ameisenhaufens vom Himmel in die Welt von Dogville hinabsteigen, sagt eine Erzählerstimme, (ähnliche wie die meines Improvisations-Lehrers) dem Zuschauer, wo sich der Ort befindet, den wir gleich entdecken werden. Und so werden wir mit ein paar Worten in die einsame Stadt Dogville eingeführt.



Die Stadt Dogville wird vorgestellt

Dogville

Jeder Raum in Dogville wird durch eine sichtbare schriftliche Definition definiert, die von einer weißen Linie umrandet wird. Eine Reihe von real physischen Objekten definieren die inneren Räume, gelegentlich sind diese auf Umrisse reduziert (die Büsche, der Hund).

Das Konzept der Black Box, ein extrem minimalistisches, schwarz gekleidetes Bühnenbild, in dem sich die Schauspieler frei in alle Richtungen bewegen können, findet seinen Ursprung in den Avantgarden des 20. Jahrhunderts. Die Idee der Black Box ist es, jede Barriere zwischen den Schauspielern und dem Publikum auszulöschen und auf jede Art von ästhetischem Flitter zu verzichten, um das Stück in seiner Essenz zu belassen. Diese Technik, die im Theater recht häufig verwendet wird, findet sich nur in sehr wenigen Filmen. Nun hat sich das Kino, wie wir im ersten Teil gesehen haben, schon vor langer Zeit vom Theater gelöst und seine eigene Sprache geschaffen. Aus diesem Grund werden wir uns auf eine rein filmische Analyse beschränken und einen Vergleich mit dem Theater vermeiden. Werfen wir einen Blick auf die Ausstattung und die Entscheidungen des Production Designers Peter Grant.

Jeder Raum in der Stadt Dogville enthält nur die Gegenstände, die die Kategorie des Ortes oder den Beruf seines Bewohners definieren. Die Kirche hat die typischen Holzbänke und den oberen Teil des Glockenturms. Das Schriftstellerzimmer einen riesigen Schreibtisch. Der Laden ein Schaufenster. Eine arme Familie eine Koje. All diese Elemente gehören zu dem, was man als eine filmische visuelle Enzyklopädie bezeichnen könnte, die in diesem Fall in die Kategorie "historischer Film, der in den zwanziger Jahren in Amerika spielt" gehört. Dieser Eindruck ist auf die mentalen Verbindungen zurückzuführen, auf unser archetypisches visuelles Gedächtnis.

Das Kino hat effektiv seine eigene Welt geschaffen, in der bestimmte Objekte sofort mit einer Kultur, einer Stimmung und sogar einem Genre in Verbindung gebracht werden können. Diese Welt, auch wenn sie größtenteils auf der Realität basiert, ist so geformt, dass sie den Bildern des Kinos entspricht, um Leon Barsaq zu zitieren:

"Car is on s'en réfère strictement aux documents photographiques (qui existent depuis 1840), il faut convenir que la réalité n'était pas tellement attrayante!".⁴

Bestes Beispiel für dieses World Building ist das Western-Genre, das sich eine ganze Welt aus eigenen Räumen, Objekten und Landschaften geschaffen hat.

In Bezug auf diese hermetische filmische Welt ist Dogville ein besonders interessanter Film, da der Regisseur Lars von Trier nie einen Fuß in die USA gesetzt hat und den Film mit einer idealistischen Darstellung der USA geschrieben hat. Und so testet *Dogville* mit seinen Bildern die Grenzen dessen, was das Kino liefert. Der Film wurde komplett auf einer Stage Sound in Schweden gedreht, Lars von Trier entschied sich für die Zusammenarbeit mit Peter Grant, einem schwedischen Production Designer, vermutlich um einen Blick von Aussen auf Amerika während der großen Depression zu haben.

Tatsächlich erinnert die Topographie von Dogville an ein typisches Westerndorf, mit seiner großen Hauptstraße und den parallel zu ihr gebauten Häusern. Ein weiteres Element, das aus dem Western-Genre abgeleitet ist, bildet der Glockenturm. Seit *high noon* manifestiert sich in ihm eine Vorahnung von Gewalt. Es gibt nur den oberen Teil. Eine Eindeutigkeit. Mehr braucht es nicht. Ein weiteres westlich inspiriertes Element sind die Felsen, die typisch für die westliche Landschaft sind. Obwohl das Filmset drastisch reduziert wurde, entspricht die Verteilung der Elemente und ihre Formen immer noch der klassischen Kinoidee. Objekte auf vielen Ebenen kreieren dreidimensionale Bilder. Der Schreibtisch von Thomas ist ein hoher, großer Holztisch, der schöne und runde Aufnahmen ermöglicht. Bäume und andere Elemente sind immer in irgendeiner Weise präsent, tatsächlich gibt es keine Leere im Film fast nicht vorhanden. Auch wenn Wände und Türen fast

⁴ Da wir uns strikt auf die fotografischen Dokumente beziehen (die seit 1840 existieren), müssen wir zugeben, dass die Realität nicht so attraktiv war! *Le decor de Film 1895-1969*, Léon Barsaq, 1985 Henri Veyrier.

ausschließlich abwesend sind (sie werden allein durch die Pantomime der Schauspieler und die Soundeffekten präsent), scheint die Kamera die unsichtbaren Wände zu respektieren und sie niemals zu überschreiten, ganz als ob selbst in einer reduzierten Einstellung bestimmte filmische Regeln nicht gebrochen werden können. Es ist interessant zu bemerken, dass der einzige visuell konventionelle Moment der Dialog ist, der im Gangsterauto stattfindet. Ich vermute, dass die Pantomime eines Autos zu komisch und eher wie ein Monty-Python-Sketch als eine dramatische Szene gewirkt hätte, dennoch fällt diese Szene durch ihre plötzliche "Normalität" und räumliche Intimität im Gegensatz zu den offenen Räumen des Films auf.



Überblick über Dogville.



Standbild aus Cohens Film " *The Ballad of Buster Scruggs* ", einer witzigen und nostalgischen Version des Westerns, man beachte die Ähnlichkeit der Stadtopographie mit Dogville



Der Uhrturm



Die Felsen, die die Landschaft von Dogville darstellen



Still aus "*The Ballad of Buster Scruggs*" beachten Sie die ähnliche Landschaft mit Dogville



Peter Grants Möbelauswahl orientiert sich an der Idee, Objekte zu finden, die mit ihren angenehmen Formen den Rahmen gut ausfüllen.



Die Szene im Auto ist nur innen richtig, neben der visuellen Notwendigkeit ist auch der soziale Status des Autos wichtig, ein möglicher Grund für seine Körperlichkeit, wenn man die Kapitalismuskritik von Trier bedenkt.



Szene aus "Monty Python the Holy Grail", hier erzeugen die pantomimischen Gesten einen komischen Effekt.

Die Geschichte ohne ihre Kleidung

“The function of the brain and the nervous system is to protect us from being overwhelmed and confused by this mass of largely useless and irrelevant information, by shutting out most of what we should otherwise perceive and remember at any given moment, leaving only that very small and special selection that is likely to be practically useful” Robert Ornstein “ the psychology of consciousness, New York, Viking Press 1975,

Im Theater wird häufig, sicher in der Tradition Bertold Brechts, die black box verwendet, um das menschliche Drama zu betonen und die Barriere zwischen Publikum und Schauspielern zu durchbrechen. Was sind die Auswirkungen auf das Publikum, wenn das minimale Set Design in einem Film verwendet wird?

Unsere Faszination für Minimalismus wurzelt in der täglichen Überdosis an visuellen Informationen, die unser Gehirn erhält. Wenn ein Film seiner ästhetischen Ornamente beraubt wird, werden wir sofort von visueller Ruhe ergriffen und unsere Aufmerksamkeit gilt der Geschichte und den Schauspielern. Außerdem wird das Sounddesign (Foley, Musik, SFX), normalerweise eine Hintergrundkomponente, zu einem körperlicheren und präsenteren Element.

In gewisser Weise arbeiten Sounddesign und das reduzierte Set Design in Dogville zusammen und füllen die Leere.

Was mir beim Betrachten von Dogville besonders auffiel, ist, wie unbeschwert ich das minimale Set Design akzeptierte. Zwanzig Minuten nach Beginn vergaß ich die weißen Linien, die imaginären Türen, und war völlig in die Geschichte eingetaucht. Ich bin an das experimentelle Kino gewöhnt aber ich vermute, dass auch das mainstream Publikum das minimale set design vergessen wurde.

Die Macht der Vorstellungskraft, die visuelle Kultur und überzeugende Schauspieler lassen diesen Film entstehen. Als Kind ist unsere Fähigkeit, leere Räume in magische Reiche zu verwandeln, fast unendlich. Wenn wir aufwachsen, bleibt diese Fähigkeit, auch wenn sie verkümmert ist, in irgendeiner Form in uns allen erhalten, auch wenn wir sie nicht trainieren. Meine Theaterklasse setzte sich aus allen möglichen Leuten zusammen, die sich in Alter, Nationalität und kulturellem Hintergrund unterschieden, aber doch einem Kulturkreise zugehörig waren. Während der Improvisation war so jeder in der Lage, sich eine Welt vorzustellen, die aus dem Nichts entsteht und mit unsichtbaren Objekten und Wänden interagiert. Wenn wir in der Lage sind, uns eine komplette Welt aus dem Nichts vorzustellen und vorübergehend in ihr zu existieren, ist es keine Überraschung, dass ich nach zwanzig Minuten das Set Design vergessen habe. Die meisten von uns haben diese Vorstellungskraft in ihrer Jugend ausgeübt, und sobald Dogville beginnt und die erzählende Stimme uns sagt, wo wir uns befinden, wird ein entfernter Teil von uns auf dieses Spiel reagieren. Das Spiel, sich Welten vorzustellen, einen Freund zu finden und einen Pakt zu schließen, sich vorzustellen für diesen Tag in demselben imaginären Universum leben werden. Die Schauspieler in Dogville sind Alle routinierte und prominente Darsteller und

Illusionismus ist ihre Handwerk. Die Geschichte der Menschheit begann um ein Feuer herum, mit dem ersten guten

Geschichtenerzähler, der seine Geschichten an einen anderen guten Geschichtenerzähler weitergab. Es liegt in unserer Natur, einem guten Geschichtenerzähler zu glauben oder ihm zuzuhören, von einem guten Erzähler fasziniert zu bleiben. Ich bezweifle, dass die Illusion mit mittelmäßigen Schauspielern drei Stunden durchgehalten hätte.

Zusammenfassend scheint es, dass eine gute Performance, die minimalen Anforderungen an das Production Design, eine narrative verführerische Kameraführung, gemischt mit unserer natürlichen Neigung, das Unsichtbare zu verwirklichen, ausreichend sind, um einen Film zu erzählen. Da ich selbst Produktionsdesigner bin, könnte dies entmutigend sein, wenn man bedenkt, wie viel Kraft es manchmal kostet, um ein gutes Set zusammenzustellen. In Wirklichkeit erinnert mich das daran, dass in der Hierarchie eines Films die Geschichte und das Original an erster Stelle stehen. Nehmen wir das Beispiel von zwei Geschichten, die beide auf ein Blatt Papier geschrieben sind. Zwei Personen werden mit der Aufgabe empfangen, diese Geschichten vorzulesen. Die erste Person liest die Geschichte mit einer perfekten Diktion und Intonation, formal einwandfrei, mit einer neutralen Stimme. Die zweite Person wird das Gleiche tun, aber mit Emotionen und Charme. Die zweite Person wird diejenige sein, die unsere Aufmerksamkeit fesselt, da wir als Menschen dazu neigen, etwas zu verstehen, das eine emotionale Wirkung auf uns hat. Zwar ist das Production Design selbst ein Teil der Narration und der Geschichte, aber wenn letztere im Kern keinen Inhalt hat, wird das Design nur die Hülle für eine leere Schale.

Man kann die beste Tomatensoße der Welt kochen, aber wenn die Spaghetti überkocht sind, ist die Tomatensoße selbst nutzlos und unbefriedigend.

Fazit

Dogville bleibt einer der wenigen Filme, die mit einem minimalen Set Design experimentiert haben. Das Production Design, obwohl auf den Kern reduziert, bleibt dennoch ein bestehender Bestandteil des Films. Sicherlich ist es abstrakt und innovativ, aber es erforderte immer noch Moodboard, Recherchebilder und sorgfältige Planung. Das wirft die Frage auf, ob es noch Kino wäre, wenn sich die Schauspieler in einer komplett Black Box bewegen würden. Wenn nur die Schauspieler und die Kamera die einzigen räumlichen Bezüge wären?

Die Antwort lautet: Ja.

Die Essenz des Kinos liegt im Schnitt, in der künstlerischen Sprache, die durch die Kamera erzeugt wird. Man kann einen Film seines Soundtracks, seines Production Designs, sogar der Schauspieler berauben, aber wenn die genannten Elemente bleiben, gehört er immer noch zur siebten Kunst.

Ich versuche nicht, die Rolle des Designs in Filmen zu untergraben. Nehmen wir das Beispiel eines schönen, professionell produzierten Lied. Nehmen wir den Bass heraus, wird der Song immer noch existieren, aber etwas, und sei es nur wenn auch nur ein rhythmisches Element, wird sich unvollständig anfühlen. Nehmen wir die E-Gitarre, das Schlagzeug, die Keyboards heraus, bis nur noch die Hauptstimme übrig bleibt. Technisch gesehen ist es immer noch Musik, immer noch ein Lied, aber die emotionale Wirkung ist weitaus geringer. Bringen wir nun die Eleganz des Keyboards zurück, die Gewalt des Schlagzeugs, die Schärfe der E-Gitarre, die Magenvibration des Basses. Da haben Sie es.



Bibliographie :

- *Le decor de Film 1895-1969*, Léon Barsaq, 1985 Henri Veyrier.
- *Minimal Staging in a Maximal World: Why Less is More*, John Hopkins , 1988 ,Shakespeare Bulletin
- *Production Design and the Design history*, Charles Shiro Tashiro, 1994, university of southern California
- *The Art Direction Handbook for Film*, Micheal Rizzo, 2005, Focal Press

Sitographie:

- www.Wikipedia.org/wiki/dogville

Filmographie:

- *Smoke*, Wayne Wang, 1995, Miramax
- *Voyage dans la lune*, Georges Méliès, 1902
- *Cabiria*, Giovanni Pastrone, 1914
- *Panzerkreuter Potemkin*, Sergei Eisenstein, 1925, Jakow Blioch
- *Die Mutter*, Wsewolod Pudowkin, 1926, Meschrabpom
- *Dogville*, Lars von Trier, 2003, Zentropa Entertainment
- *The Ballad of Buster Scruggs*, Joel and Ethan Coen, 2018, Annapurna Pictures
- *The Godfather Part II*, Francis Ford Coppola, 1974, Paramount Pictures
- *The Grand Budapest Hotel*, Wes Anderson, 2014, American Empirical Pictures
- *Monty Python and the Holy Grail*, Terry Gilliam und Terry Jones, 1975, Python Pictures