

Andreas Zeising

Dazed and Confused. Werk-Tätigkeit und Kreativitätsparadigmen in Julian Schnabels *At Eternity's Gate* (2018)

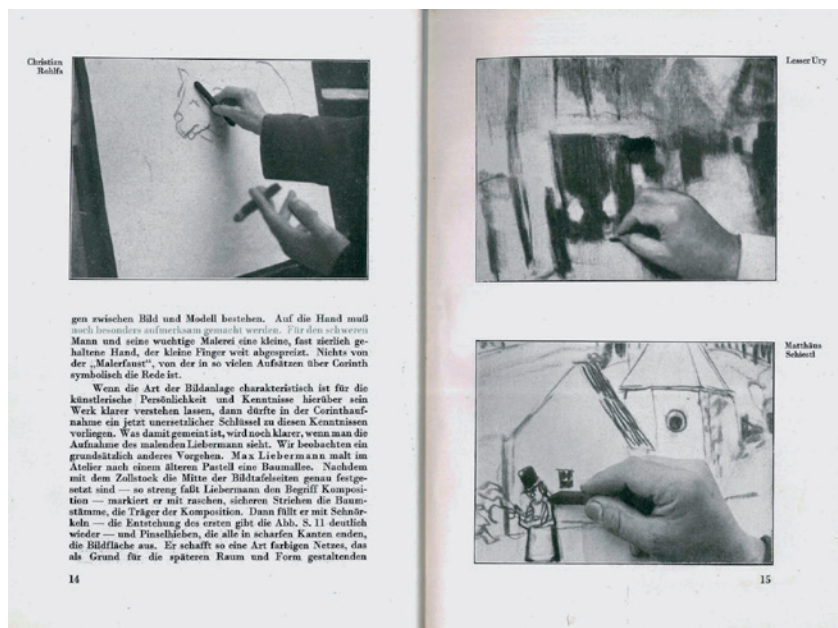
»Es ist etwas Eigenes um die ›Seele der Hand‹. Gleichsam, als wäre sie ein selbständiges Wesen, so schafft sie mit einem neuen, eigenwilligen Rhythmus die sichtbare Gestalt einer im Geiste vorgebildeten Form. Die Hand ist nichts ohne den Geist; der Geist aber ist ohnmächtig der Materie gegenüber, wenn er sich nicht durch die ›Sprache‹ der Hand anderen mitteilen kann. Von einem Kunstwerk verlangen wir, daß es ›Original‹ sei, d.h. daß es aus jener innigen Verbindung mit dem schöpferischen Menschen entstanden sei, die vom Werk, durch die formende Hand, zur ›Bilder-schaffenden‹ Seele führt. Wie können sich seelische Erlebnisse, Gedanken-Formungen echter, lebenströmender zur sinnlichen Form verdichten als unmittelbar durch die lebendig-bildende Menschen-Hand?«¹

Die hochgestimmten Überlegungen des Kunstschriftstellers Herbert Hofmann zum Wesen schöpferischer Hand-Arbeit lesen sich wie ein zeitgenössischer Kommentar zu Hans Cürlis' 1923 begonnener Dokumentarfilmreihe *Schaffende Hände*. Mehr als das abgeschlossene Werk, so Hofmanns Überzeugung, legte der Prozess seiner Entstehung, der kreative Vorgang selbst, Zeugnis ab von der »seelischen Erregung« und der »Form-Zeugung«, die jedem künstlerischen Schöpfungsakt zugrunde lag. Die tätige Hand war dabei keineswegs »nur ein geschickter Apparat« oder eine technische »Maschine«. Sie war vielmehr der beseelte Mittler, so Hofmann im Vorstellungshorizont der 1920er Jahre, der zwischen Geist und Werk Verbindungen stiftete und es dem passiv rezipierenden Betrachtenden ermöglichte, sich in »seelische Erlebnisse« des kreativen Subjekts einzufühlen.²

Es ist das technische Medium Film, dem seit den 1920er Jahren die Aufgabe zufällt, diese schöpferische Hand-Arbeit in einer medialen Doppelung zu reproduzieren und damit für die Beobachtung evident werden zu lassen. Umso mehr sich in der populären Wahrnehmung die Vorstellung verfestigte, dass der Ursprung künstlerischen Schaffens sich im unzugänglichen Dunkel subjektiven Erlebens verbirgt, schrieb man dem filmischen »Apparat« und den neuen Möglichkeiten der Kinematografie das

1 Herbert Hofmann: Von beseelter Handarbeit, in: Innendekoration, Jg. 36, 1925, S. 170–171.

2 Ebd., S. 171.



- 1 Doppelseite aus: Hans Cürlis, *Schaffende Hände. Die Maler. Zu dem Filmwerk »Schaffende Hände« des Instituts für Kulturforschung*, Berlin 1926

Vermögen zu, sie in den Lichtschein ihrer Projektion zu stellen. Was mit Sacha Guitry, Hans Cürlis und anderen begann, trägt dabei prinzipiell bis heute. Am Beispiel von Julian Schnabels Filmbiografie des Malers Vincent van Gogh soll im Folgenden verdeutlicht werden, wie das Zusammenspiel von dokumentarischem Gestus und *visual effects* auch im fiktionalen Kino das Kreativitätsparadigma des modernen Künstlers filmisch didaktisiert.

Filmische (Augen)Zeugenschaft

Seit den dokumentarischen Anfängen stand der Künstlerfilm im Zeichen von Vermittlungsansätzen, die sich als Form populärwissenschaftlicher Didaktik beschreiben lassen.³ In der Reproduktion künstlerischer Arbeit,

³ Zu Cürlis vgl. Ute Seiderer: Künstlerporträts und Kreativitätsparadigmen im Kulturfilm der 1920er und 1930er Jahre. Das Beispiel Hans Cürlis: »Schaffende Hände« (1923–1933), in: Michael Schaudig (Hg.): Strategien der Filmanalyse – reloaded. Festschrift für Klaus Kanzog, München 2010, S. 205–228; Ulrich Döge: Kulturfilm als Aufgabe. Hans Cürlis (1889–1982), Babelsberg 2005; Reiner Ziegler: Schaffende Hände. Die Kulturfilme von Hans Cürlis über bildende Kunst und Künstler, in: Klaus Kreimeier, Antje Ehmann, Jeanpaul Goergen (Hg.): Geschichte des dokumentarischen Films in Deutschland, Bd. 2: Weimarer Republik 1918–1933, Stuttgart 2005, S. 219–228; Reiner Ziegler: Kunst und Architektur im Kulturfilm 1919–1945, Konstanz 2003; Barbara Schrödl: Ein filmischer Atelierbesuch und ein Maler im Filmstudio. Zeitlichkeiten zwischen Produktions- und Rezeptionsprozessen, in: Karin Gludovatz, Martin Peschken (Hg.): Momente im Prozess. Zeitlich-

vermittelt durch eine filmische Trias von Auge, Hand und Leinwand, sollte der Film offenbaren, worüber sich das abgeschlossene Werk ausschweigt: Auskunft darüber, was konkret sich in der Werk-Tätigkeit zwischen Künstler:innen und ihren Kreationen ereignet (*Abb. 1*). Die Prämisse, dass sich das subjektive Erleben vorrangig im performativen Prozess der Entstehung und erst in zweiter Linie durch das Objekt selbst vermittelt, machte die visuellen Sphären der bildenden Kunst und des Film anschlussfähig. Die Dimension prozesshafter Zeit, die an die Produktion von Kunst herangetragen wurde, ließ sich in das Zeitmedium Film übersetzen.⁴

Die Verdoppelung von Leinwand und Auge durch Kinoleinwand und Kameralinse ist ein charakteristisches Kennzeichen der frühen Künstlerdokumentationen. Nicht nur Hans Cürliß, auch Filmemachern wie Paul Haesaerts und Henri Clouzot kommt das Verdienst zu, für diese Überlagerung filmische Techniken entwickelt zu haben.⁵ Die Werk-Tätigkeit erscheint in ihren Filmdokumentationen als Verknüpfung von Auge und Hand, bei der sich auf der *tabula rasa* der Leinwand das Werk gleichsam als Schöpfung aus dem Nichts materialisiert. Das moderne Medium Kino knüpfte dabei, mehr oder weniger bewusst, an tradierte Vorstellungen von Kreativität seit der Frühen Neuzeit an, die das schöpferische Tun als Vergeistigung der Hand verstanden und allegorisch ins Bild setzten.⁶ Im Kinomedium hingegen agiert die Kamera zumeist aus nächster Nähe und tritt zugleich als unsichtbarer Akteur in den Hintergrund: In der Medialisierung des Werkprozesses verschwindet die filmische Technik scheinbar hinter dem, was sie vor aller Augen offenbart, um einen Anschein von Intimität und Authentizität zu erzeugen. Cürliß schrieb 1926 über seine Reihe *Schaffende Hände*:

keit künstlerischer Produktion. Berlin 2004, S. 91–100; dies.: Die Kunstgeschichte und ihre Bildmedien. Der Einsatz von Fotografie und Film zur Repräsentation von Kunst und die Etablierung einer jungen akademischen Disziplin, in: Anja Zimmermann (Hg.): Sichtbarkeit und Medium. Austausch, Verknüpfung und Differenz naturwissenschaftlicher und ästhetischer Bildstrategien, Hamburg 2005, S. 151–168 sowie die Beiträge von Barbara Schrödl und Anja Grossmann in diesem Band.

- 4 Zu Aspekten der Transmedialität siehe Kay Kirchmann, Jens Ruchatz: Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität, in: dies. (Hg.): Medienreflexion im Film. Ein Handbuch, Bielefeld 2014, S. 9–42.
- 5 Dazu im größeren Zusammenhang aufschlussreich Steven Jacobs, Birgit Cleppe, Dimitrios Latsis (Hg.): *Art in the Cinema. The Mid-Century Art Documentary*, London, New York 2020.
- 6 Dazu sehr erhellend Thomas Hensel: Die *tabula rasa* als Kreativitätsdispositiv oder Was hat die Startseite von Google mit dem Bauhaus zu tun?, in: BAU[SPIEL]HAUS, Ausst.-Kat. Neues Museum. Staatliches Museum für Kunst und Design, Nürnberg, hg. v. Thomas Hensel, Robert Eikmeyer, Eva Kraus, Wien 2019, Bd. 1: Katalog, S. 14–35; Monika Wagner: Die *tabula rasa* als Denk-Bild. Zur Vorgeschichte bildloser Bilder, in: *Bilder – Denken*, hg. v. Barbara Naumann, Edgar Pankow, Paderborn 2004, S. 67–86.

»Der Beschauer muß sich freimachen von der Idee [...], daß hier eine Reihe von Künstlern ›auftreten‹ und gleichsam dem Publikum etwas vormalen oder vorzeichnen. Der Künstler ist hier nicht in der Rolle des Schauspielers, der mit Recht und bewußt vor seinem Publikum spielt. Die Hand wird hier gleichsam indiskret beobachtet, und der Zuschauer muß sich wieder die Diskretion auferlegen, der einzige Zuschauer zu sein.«⁷

Ganz im Sinne der dem Medium Film zu dieser Zeit attestierten Möglichkeit der Einfühlung⁸ eröffnet die Illusion des Mit-sich-allein-Seins den Zuschauenden den Mitvollzug dessen, was der Künstler vor unseren Augen vollzieht. Aus Cürlis' Bemerkung sprach dabei die Überzeugung des Dokumentarfilmers, dass allein die ›Wirklichkeit‹ authentisch zu vermitteln sei. An der Magie des fiktionalen Kinos, das sich oft derselben Illusion vermittelter Unmittelbarkeit bedient und durch die inszenierte Gleichzeitigkeit von Diskretion und Indiskretion der Beobachtung den Anschein von Authentizität erzeugt, hatte Cürlis selbst wenig Interesse. Tatsächlich kommen die Verfahren filmischer (Augen)Zeugenschaft, die er und andere in den 1920er Jahren zur Didaktisierung künstlerischer Schaffensprozesse entwickelten, jedoch nach wie vor auch im fiktionalen Erzählkino zum Einsatz, wo es sich dem eingefahrenen Kreativitätsparadigma der modernen Kunst widmet.⁹

Van Goghs *Schuhe* – Anatomie einer Szene

Ein anschauliches Beispiel ist eine Sequenz aus Julian Schnabels van Gogh-Film *At Eternity's Gate* aus dem Jahr 2018 (*Abb. 2*).¹⁰ Die Filmhand-

7 Hans Cürlis: *Schaffende Hände. Die Maler. Zu dem Filmwerk »Schaffende Hände«* des Instituts für Kulturforschung, Berlin 1926, S. 11.

8 Vgl. Scott Curtis: *Einfühlung und die frühe deutsche Filmtheorie*, in: Robin Curtis, Gertrud Koch (Hg.): *Einfühlung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*, München 2008, S. 79–104. Für diesen Hinweis danke ich Kathrin Rottmann.

9 Zu diesem Aspekt Norbert M. Schmitz: *Bilder in Zelluloid. Die Thematisierung der Malerei im fiktionalen Spielfilm als Selbstreflexion des Films am Beispiel der Künstlerbiografie*, in: Kirchmann, Ruchatz: *Filme* (wie Anm. 4), S. 105–122. Zum weitläufigen Thema *Bildende Kunst im Film* u. a. Jacobs, Cleppe, Latsis: *Art* (wie Anm. 5); Temenuga Trifonova (Hg.): *Screening the Art World*, Amsterdam 2022; Henry Keazor, Fabienne Liptay, Susanne Marschall (Hg.): *FilmKunst. Studien an den Grenzen der Künste und Medien*, Marburg 2011; Steven Jacobs: *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*, Edinburgh 2011; Thomas Hensel, Klaus Krüger, Tanja Michalsky (Hg.): *Das bewegte Bild. Film und Kunst*, München 2006; Angela Dalle Vacche: *Cinema and Painting. How Art is Used in Film*, Austin 1997; John A. Walker: *Art and Artists on Screen*, Manchester, New York 1993; Helmut Korte, Johannes Zahlten (Hg.): *Kunst und Künstler im Film*, Hameln 1990.

10 *At Eternity's Gate*, USA/Frankreich 2018, Regie Julian Schnabel, Drehbuch Jean-Claude Carrière. Die nachfolgend angegebenen Time Codes beziehen sich auf die deutsche DVD-Edition der DCM Film Distribution GmbH, Berlin 2019.



lung spielt zur Zeit seines ersten Aufenthalts in der Provence und zeigt die Entstehung des Stilllebens *Schuhe*, das van Gogh 1888 malte. Es handelt sich dabei um diejenige Fassung des vom Künstler mehrfach aufgegriffenen Sujets, die sich heute im Besitz des New Yorker Metropolitan Museum of Art befindet.¹¹ In rund viereinhalb Minuten illustriert die Szene den gesamten Schaffensprozess, von der spontanen Eingebung bis zum vollendeten Werk. Schnabel lässt die Sequenz im Inneren der karg ein-

2 *At Eternity's Gate*,
Regie: Julian Schnabel
(USA/Frankreich 2018),
Screen captures

¹¹ Vgl. zu dieser Werkgruppe Katherine Chandler: *Where Are the Shoes?*, in: Rachel Esner, Margriet Schavemaker: *Vincent Everywhere. Van Gogh's (Inter)national Identities*, Amsterdam 2020, S. 63–74.

gerichteten Bleibe beginnen, die van Gogh in Arles bewohnt. In schlecht ausgeleuchteten Bildern, deren von Beginn an ruhelose Bewegung eine subjektive Betrachterperspektive suggeriert, zeigen Schwenks zunächst das menschenleere Interieur, bevor die Kamera auf die noch geschlossene Haustüre fokussiert, durch die van Gogh, beladen mit seinen Arbeitsmaterialien, schließlich den Raum betritt. Die geringe Tiefenschärfe der Offenblende und der niedrige Betrachterstandpunkt, der eine geduckte Haltung vermittelt, erzeugen einerseits das Gefühl, dem Geschehen als stiller Beobachter beizuwohnen. Andererseits werden die permanente Unruhe und die Bewegungen der Kamera, die zudem mehrfach durch *jump cuts* verspringen, als innere Erregung und gleichsam als ›Suchbewegungen‹ van Goghs selbst lesbar. Rastlos folgt die Kamera in der beengten Stube jede seiner Bewegungen und Gebärden, rückt Gesicht und Hände übergroß ins Bild, registriert das Ausziehen seiner Schuhe, wobei sie sich auf das Fußbodenniveau begibt und für einen Augenblick lang auf die Seite neigt, wodurch sich der Eindruck vermittelt, als kauere der Betrachter wie ein tierischer Gefährte auf dem Boden. Akustisch untermalt vom Mistralwind, der wie ein Sturm der Inspiration am Fenster rüttelt, ergibt sich die spannungsvolle Erwartung eines Schöpfungsakts.

Womöglich spielt Schnabel mit der Szene auf ein berühmtes filmisches Künstlerporträt an, denn in Hans Namuths Dokumentarfilm *Pollock* von 1951 erscheint das Schuhwerk ebenfalls groß in Szene gesetzt – mit dem Unterschied, dass der Protagonist dieses nicht aus-, sondern anzieht, bevor sein Tun beginnt.¹² Umgekehrt dazu hat van Gogh mit seinen auf dem Fliesenboden platzierten Schuhen ein Motiv gefunden, das den kreativen Akt initiiert. Unter zunehmend hektischeren Bewegungen der Kamera werden Leinwand und Farbe herbeigeschafft, und der Arbeitsprozess beginnt. Als der auf der Staffelei platzierte leere Bildträger ins Bild rückt, ist die taumelnde Kamera für einen Augenblick vollends stillgestellt (TC 0:10:06). Die zuvor haltlosen Suchbewegungen kommen zur Ruhe, als der Pinsel die Leinwand berührt. Visionäre Erregung weicht der Konzentration auf Handwerk und Augenarbeit. Was folgt, ist ein künstlerischer Schöpfungsakt im Schnelldurchlauf: Vom ersten Pinselstrich auf dem Bildträger bis zum fertigen Gemälde vergehen im Film gerade einmal neunzig Sekunden. Schnabel greift dabei zum Teil deutlich auf Techniken

12 Michael Schreyach: Intention and Interpretation in Hans Namuth's Film, *Jackson Pollock*, in: Forum for Modern Language Studies, Jg. 48, Nr. 4, 2012; DOI: 10.1093/fmls/cqs026; Doris Berger: Projizierte Kunstgeschichte. Mythen und Images in den Filmbiografien über Jackson Pollock und Jean-Michel Basquiat, Bielefeld 2009.

des historischen Künstlerfilms zurück. Cürlis positionierte die Kamera so, dass die Hände der Künstlerinnen und Künstler groß ins Bild gerieten (*Abb. 1*). Ziel war es, den Arbeitsprozess bei der Entstehung eines Werkes eingehend zu verfolgen. Viele seiner Filme zeigen die Entstehung eines einzelnen Werks *in nuce*, vom ersten Strich bis zum Endprodukt. Dabei bevorzugte Cürlis die grafische Linie, weil die Zeichnung – so der weithin tradierte kunsttheoretische Topos – die ›Handschrift‹ und den künstlerischen ›Gedanken‹ in gleichsam verlustfreier Weise einfängt.¹³

Wie Cürlis, setzt Schnabel die filmisch inszenierte Trias von Auge, Hand und Leinwand mit begrenztem Inventar an Einstellungen um. Er zeigt die malende Hand im Wechsel mit Bildern, die van Gogh an der Staffelei sowie sein prüfendes Auge zeigen. Daneben folgt er, zum Teil in beinahe makrohaften Detailansichten, der Spur des Pinsels und zeigt, wie die amorphe Farbmaterie transformiert wird zu künstlerischer Form, die sich dem motivischen Vorbild nach und nach anverwandelt.¹⁴ Zugleich sind die Differenzen zum klassischen Kulturfilm wichtig und evident: Mehr noch als Cürlis, dem gelegentlich vorgeworfen wurde, seine Protagonisten als »Schnellzeichner« vorzuführen,¹⁵ setzt Schnabel in der filmischen Darstellung auf ein gesteigertes, durch *jump cuts* zusätzlich gerafftes Tempo, das verdeutlichen soll, wie ein Maler arbeitet, für dessen überbordende Spontaneität die Zeit ein zu enges Korsett ist. »The faster I paint, the better I feel«, lässt er die Filmfigur van Gogh sagen (TC 0:49:00). Seine innere Unruhe überträgt sich auf die Unruhe des filmischen Apparats, dessen Wackler, Unschärfen und Suchbewegungen die Innensicht des Künstlers zeichenhaft nach außen tragen.

Psychopathologie in filmischer Übersetzung – der Fall van Gogh

Cürlis verstand seine filmischen Künstlerporträts als Form der »psychologischen Erforschung«, wie er einmal schrieb.¹⁶ Damit war aus seiner Sicht nicht nur ein wissenschaftlicher Anspruch umrissen, sondern auch ein Kreativitätsparadigma aufgerufen – die Vorstellung von der Werk-Tätigkeit als Vollzug und Entäußerung eines inneren Erlebens –, das in der populären Vermittlung Bestand hat und allen Sturmfluten der Postmo-

13 Vgl. Hana Gründler, Toni Hildebrandt, Wolfram Pichler (Hg.): Zur Händigkeit der Zeichnung, in: Rheinsprung 11 – Zeitschrift für Bildkritik, Nr. 3, 2012, S. 2–18.

14 Zur lange zurückreichenden Topik dieser Auffassung von Malerei siehe Monika Wagner: Das Material in der Kunst. Eine andere Geschichte der Moderne, München 2001, S. 18–22 (›Transformation der Farbe: Von der Palette zum Bild‹).

15 Karl Scheffler: Zeichnende Künstlerhände, in: Kunst und Künstler, Jg. 22, 1923/24, S. 84.

16 Zit. n. Ziegler: Kulturfilm (wie Anm. 3), S. 46.

derne zum Trotz in der gängigen Wahrnehmung mit der Idee künstlerischer Tätigkeit verknüpft ist. Verfestigt wurde es in den 1950er Jahren, als die künstlerische Avantgarde, die bis dahin noch vielfach umstritten war, in den Kanon populärer Kunst aufrückte und seither fast kritiklos bewundert wird. Die in der populären Vermittlung seit langem geprägten Topoi von Nonkonformität, Leidensdruck und Besessenheit, kurzum die Psychopathologie des modernen Künstlers,¹⁷ gaben damals wie heute einen willkommenen Filmstoff ab und verzeichnen anhaltende Konjunktur.

Dem ›Fall‹ van Gogh kommt in dieser Hinsicht besondere Relevanz zu. Mit Ausnahme von Pablo Picasso war kein anderer Künstler der Moderne derart oft Gegenstand filmischer Darstellung, ob nun fiktional oder dokumentarisch. Van Gogh, der in der populären Wahrnehmung nach wie vor als Präfiguration des modernen Künstlers schlechthin gilt, ist dafür nicht nur durch seine schillernde Biografie prädestiniert. Einerseits scheint seine künstlerische ›Handschrift‹ in besonderer Weise der beschriebenen Trias von Hand, Auge und Leinwand verpflichtet, insofern die sichtbare Materialität der Farbsubstanz, die nicht hinter illusionistischer Gegenständlichkeit zurücktritt, die Authentizität seiner Wahrnehmungen scheinbar bezeugt und als Spur der »innigen Verbindung mit dem schöpferischen Menschen« lesbar wird, um noch einmal Herbert Hofmann zu zitieren; andererseits war van Goghs Werk-Tätigkeit nach verbreiteter Ansicht ein exzessives Sich-Verzehren, das in besonderer Weise dem bereits angedeuteten Konzept des prozesshaften Vollzugs folgte und im Ruf einer Transgression steht, die in der filmischen Umsetzung für den Zuschauer plausibel werden kann, wenn auch die filmische Darstellung Grenzen auslotet.

Erstmals hatte das im Jahr 1948 die oskarprämierte Filmdokumentation von Alain Resnais unternommen, ein kunsthistorisch konventioneller, in technischer Hinsicht dagegen bemerkenswerter Film, der van Goghs Biografie anhand von rund zweihundert Einblendungen seiner Gemälde nacherzählt, wobei ein markantes *voice over* und eine eindringliche musikalische Untermalung die Werke erzählerisch und dramaturgisch verknüpfen. Die Einblendungen der Gemälde werden dabei durch eine Vielzahl filmischer Mittel dynamisiert, zum Beispiel durch Schnitte, Überblendungen, Zooms, Kamerafahrten und Detailansichten.¹⁸ Auf welche

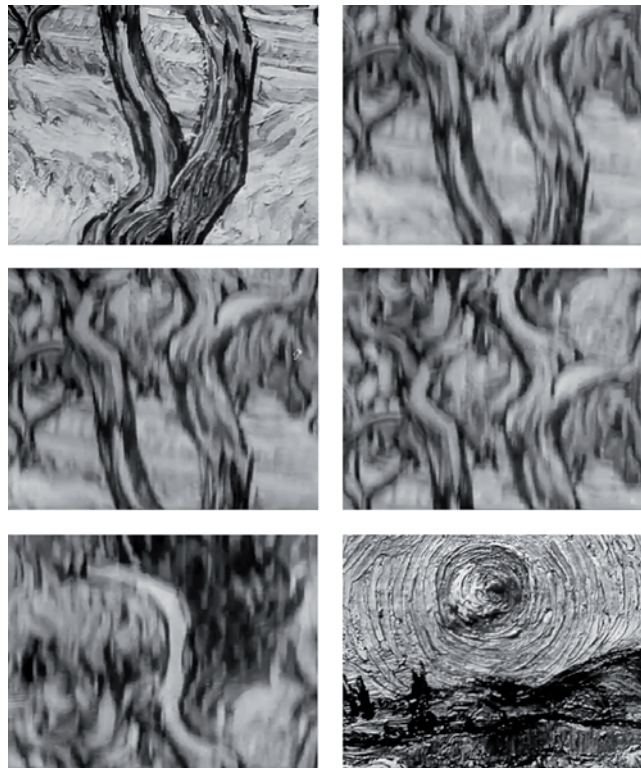
17 Verena Krieger: Was ist ein Künstler? Genie – Heilsbringer – Antikünstler. Eine Ideen- und Kulturgeschichte des Schöpferischen, Köln 2007; Martin Hellmold: Rembrandts Einsamkeit. Diskursanalytische Studien zur Konzeption des Künstlersubjekts in der Moderne, Diss. Ruhr-Universität Bochum 2001.

18 Vgl. Jacobs, Cleppe, Latsis: Art (wie Anm. 5), S. 10f.



3 *Vincent van Gogh*,
Regie: Alain Resnais
(Frankreich 1948),
Screen captures

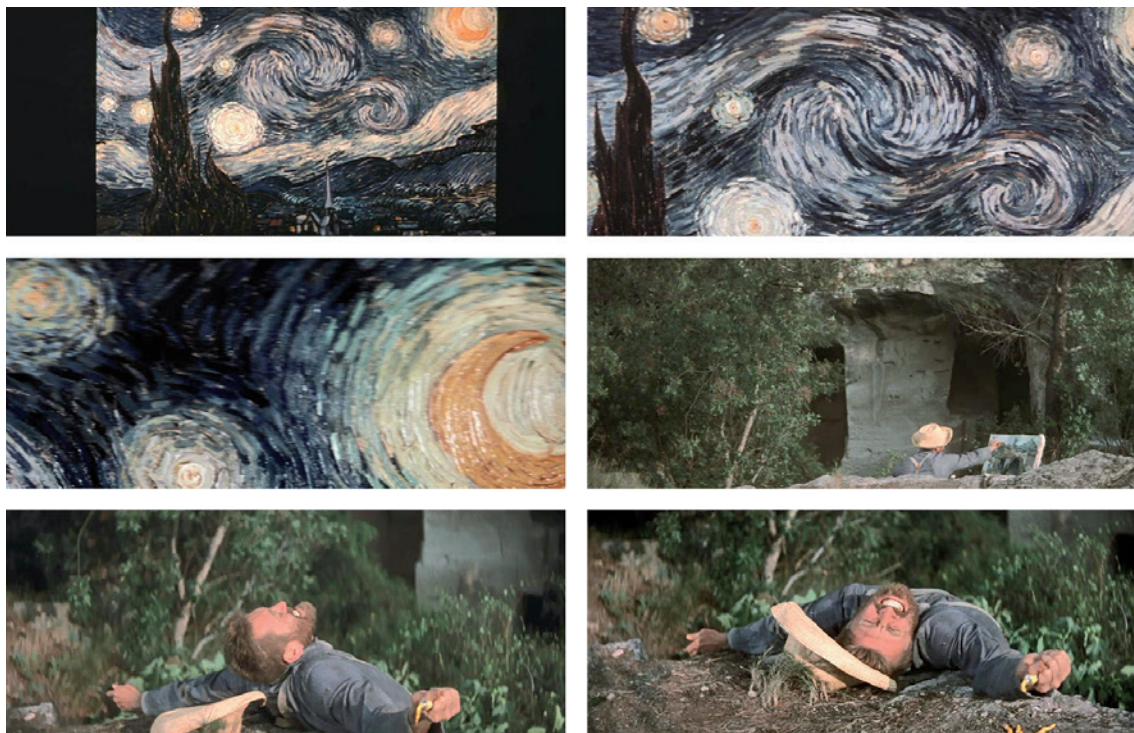
Weise der beginnende Wahn van Goghs kreatives Vermögen tangierte, visualisierte Resnais seinerzeit mit einem von dissonantem Glissando untermalten Herauszoomen, bei dem das ›Filmbild‹ – zugleich das Gemäldetableau, also das fotografisch reproduzierte Objekt, wie scheinbar auch das Geviert der Kinoleinwand selbst – sich in Unschärfe und Dunkel, gleichsam wie in geistiger Umnachtung eines Tunnelblicks verliert (Abb. 3). Nicht weniger bemerkenswert ist eine Sequenz, die van Goghs künstlerische Arbeit zur Zeit seiner Internierung in Auvers zum Gegenstand hat (Abb. 4). Um dem Kinopublikum van Goghs Delirium zu ver-



4 *Vincent van Gogh*,
 Regie: Alain Resnais
 (Frankreich 1948),
 Screen captures

mitteln, versetzt Resnais die Einblendung eines Gemäldes vor den Augen der Zuschauenden in schwindelerregende Bewegung. Als hätte das Bewegtmedium Film von dem Werk Besitz ergriffen, vollzieht sich mit ihm eine immer schneller werdende Beschleunigung. Die in rasendem Tempo vollzogene Vertikalbewegung bricht schließlich jählings ab. Das unmittelbar folgende, nun wieder stehende Bild zeigt ein Gemäldedetail mit der Ansicht einer gleißenden Sonne. Die disruptive Verfassung des Künstlers, die mit der Werkentstehung verknüpft wird, vermittelt sich hier durch einen simulierten Filmriss. In beiden Fällen wird van Goghs halluzinierendes Arbeiten nachvollziehbar, indem Konventionen filmischer Narration tricktechnisch aufgebrochen werden. Wo das Medium sich bis dahin unsichtbar machte, tritt es hier sozusagen aus dem Dunkel der Illusion hervor, um den Realitätsverlust für die Zuschauenden physiologisch erlebbar zu machen.

Verglichen mit Resnais' experimentellen Tricktechniken muten nachfolgende van Gogh-Verfilmungen konventionell an. Das gilt etwa für Vincente Minnellis einige Jahre später entstandenes Melodrama *Lust for Life* nach dem gleichnamigen Roman von Irving Stone mit Kirk Douglas in



der Hauptrolle.¹⁹ Der kommerziell erfolgreiche Film hatte zusammen mit der Romanvorlage erheblichen Anteil daran, den populären Mythos ›van Gogh‹ weiter zu verstetigen. Minnelli erzählte die Geschichte eines vor Impulsivität überbordenden Idealisten, der am Leben und seiner sozialen Vereinsamung zerbricht und schließlich, von der Menge verhöhnt, wie ein waidwundes Tier kollabiert. Einmal abgesehen von der hollywoodüblichen Dramatik, verwendet der Film große Mühe darauf, van Goghs Schaffensprozesse für die Zuschauenden zu veranschaulichen. In Stones und Minnellis Interpretation ist van Gogh eine Art Hyper-Realist, dessen Außerordentlichkeit in einem bis zur Monomanie gesteigerten Sensorium liegt. Wer an Grenzen geht, erreicht indes mitunter auch ein Limit: Die Arbeit an der Staffelei in der schwülen Sommerhitze von Saint-Rémy endet

- 5 *Lust for Life*,
Regie: Vincente Minnelli
(USA 1956), Screen
captures

19 Katharina Bantleon: Vincent van Gogh im Spielfilm. Leben und Werk des Künstlers in Vincente Minnellis »Lust for Life«, Graz 2008; Norbert Grob: Unglaubliches Blau, Grün wie von geschmolzenen Smaragden. Vincent van Gogh im Film: Bilder, Assoziationen, Lektüren, in: Jürgen Felix (Hg.): Genie und Leidenschaft. Künstlerleben im Film, St. Augustin 2000, S. 77–94.



6 *Vincent & Theo*,
 Regie: Robert Altman
 (Niederlande/Großbritan-
 nien/Frankreich 1990),
 Screen captures

mit einem Zusammenbruch. Wie ein Messinstrument, das an Überspannung zerbricht, windet sich van Gogh in Konvulsionen, während die Kamera sich in jäher Geschwindigkeit auf ihn zubewegt (Abb. 5). Zu Beginn dieser Sequenz nutzt der Film die von Resnais bekannten Schnitttechniken, um die Überreizung des Sensoriums ins Bild zu setzen: Untermalt von dionysischen Flötenklängen, rückt die New Yorker *Sternennacht* in sprunghaften Detailausschnitten ins Bild – eine Technik, um die ›Sprünge‹ in van Goghs Konstitution zum Ausdruck zu bringen. Minnelli mag sie auch dem filmischen Repertoire des Thrillers entliehen haben.

Ganz anders stellt sich im Vergleich Robert Altmans dreißig Jahre später entstandenes Filmdrama *Vincent & Theo* mit Tim Roth in der Rolle des Vincent dar. Es ist kein gängiges *biopic*, sondern Arthouse-Kino, das sich jenseits des Mainstreams verortet. Entsprechend zeichnet Altman ein völlig anderes Bild des Künstlers: Hier ist er eine gebrochene, verwaahlste, ja asoziale Existenz; ein Mann mit verfaulten Zähnen, der um sich schlägt, Terpentin trinkt, Farbe frisst und es dem Zuschauer schwer macht, Sympathie zu empfinden. Van Goghs Wahn illustriert dabei in der Mitte der Spielhandlung eine verblüffend konzipierte Szene, die seine Arbeit an den Sonnenblumen-Bildern in Arles zeigt (Abb. 6). Die Sequenz beginnt mit einer Einblendung des Gemäldes *Nachtcafé in Arles*, das mit seinen aus blutrotem Grund aufglühenden Lampen – wie bereits in den Filmen von Resnais und Minnelli – offenbar besonders geeignet ist, das Durchbrennen von van Goghs Sicherungen anzudeuten. Untermalt mit enervierender Filmmusik von Gabriel Yared, beobachtet man den Maler aus der Distanz bei seiner manischen Werk-Tätigkeit, wobei die Sonnenblumen durch heftige Keraschwenks und Zooms in surrealer Weise animiert werden. Je näher die Kamera den Blumen kommt, desto mehr wandeln diese Filmbilder sich in ihrer Bedeutung zur Innenperspektive, zeigen, dass van Goghs Arbeiten ein Halluzinieren ist. Als er zuletzt die Nerven verliert und im Affekt sein Malgerät zerstört, hat sich die Kamera bereits wieder in sichere Entfernung begeben und registriert das Geschehen nur noch aus der Distanz. Anstelle einer Relation von Hand und Leinwand ist es hier die verschobene Annäherung und Distanznahme zu den Dingen, die eine innere künstlerische Wahrnehmungskonstellation verdeutlicht.

At Eternity's Gate

Betrachtet man vor dem Hintergrund der zuletzt genannten Spielfilm-Beispiele Julian Schnabels van Gogh-Film aus dem Jahr 2018, so verblüfft, wie *At Eternity's Gate* einerseits gängige Klischees fortschreibt, sich aber andererseits dem Phänomen van Gogh auf filmisch höchst unkonventionelle Weise nähert. Völlig anders als in seinem *biopic* über Jean-Michel Basquiat, das sich im Wesentlichen in Milieuschilderungen der New Yorker Kunstszene der 1980er Jahre erschöpft,²⁰ legt Schnabel

20 Zu Schnabels Regiearbeit siehe Irene Schütze: Der Maler als Regisseur. Julian Schnabel und seine Filmkunst, in: Keazor, Liptay, Marschall: FilmKunst (wie Anm. 9), S. 343–359; Berger: Kunstgeschichte (wie Anm. 12); Daniel Kehlmann: Was macht ein Genie aus? Woran verzweifelt es? Und was sieht van Gogh, wenn er die Welt in den Blick nimmt? Julian Schnabel weiß es, in: Neue Zürcher Zeitung, 22. September 2020; URL <https://www.nzz.ch/feuilleton/julian-schnabel-der-regisseur-er-weiss-wohin-van-gogh-blickt-ld.1575641> (Zugriff am 2. Januar 2024).

in *At Eternity's Gate* den Fokus darauf, den Zuschauenden die genuine kreative Konstitution und Veranlagung des Künstlers verständlich zu machen. Dabei setzt der Film nur vordergründig auf eine Narration am Leitfaden der Biografie, die von Anfang an hinter der filmischen Ästhetik zurücktritt.²¹ Entscheidende Szenen behandeln die Werk-Tätigkeit van Goghs, die Schnabel dem Kinopublikum in selten gekannter Intensität nahebringt. Die dabei angewandten Techniken sind indes nicht gänzlich neu: Manches erinnert an Cürlis' *Schaffende Hände*, anderes führt Resnais' Ansatz fort, die Grenzerfahrungen mit experimentellen filmischen Tricks erfahrbar zu machen.

Äußerlich ist *At Eternity's Gate* ein *biopic*, dessen naturalistische Kulissen und Kostüme klischeehaft anmuten, was insbesondere für Oscar Isaacs eigenwillige Darstellung des Malers Paul Gauguin gilt.²² Andererseits legt es Julian Schnabel von der ersten Einstellung darauf an, dem Kinopublikum den historischen Plot und die biografische Handlungsebene vergessen zu machen. Stattdessen taucht man als Zuschauer in ein ort- und zeitloses filmisches Geschehen ein, das sich mit derartiger Obsession der van Gogh zugeschriebenen Empfindungsweise angleicht, dass alles andere Nebensache wird. »I am my paintings« (TC 0:56:00), lässt das Drehbuch die Filmfigur einmal sagen. Das ist weniger eine kunsthistorische Erläuterung zum Werk van Goghs, als vielmehr ein Hinweis zum Verständnis der Erzählweise des Films selbst. Es ist Schnabels Regie, die diesem Credo folgt, indem sie sich gänzlich im ästhetischen Erleben ihres Titelhelden einrichtet. Bereits die Eröffnungssequenz, noch vor dem Vorspann, ist diesem radikalen Subjektivismus verpflichtet, indem sie die Kunstfigur van Gogh vermittelt einer Auge-Kamera-Analogie zum Leben erweckt: Derweil die Kinoleinwand gänzlich schwarz bleibt, beginnt der Film mit einem *voice over*, das einer Apotheose von van Goghs Stimme gleichkommt. Selbst das Filmbild, so muss man dieses Stilmittel verstehen, wartet auf ein gesprochenes »Es werde Licht«, um ins Dasein treten zu können. Schließlich erwacht die Figur, gleichsam eine Mischung aus Michael Myers und John Malkovich, in schwankender *First Person*-Perspektive zum Leben: sichtbar wird, was sie sieht. Dafoes Stimme ist van Goghs Stimme und zugleich wie eine Stimme in unserem Kopf.

21 Vgl. Paula Arantzazu Ruiz: The Van Gogh Enigma: Re-Mythifications of the Artist's Genius in »Loving Vincent« and »At Eternity's Gate«, in: Comparative Cinema, Jg. 9, 2021, S. 93–110.

22 Von einem »touch of Wes Anderson« spricht Sophie Barling: Julian Schnabel Makes Us See Through Van Gogh's Eyes – At Eternity's Gate Reviewed, in: Apollo, 12 April 2019; URL <https://www.apollo-magazine.com/julian-schnabel-van-gogh-film-review> (Zugriff am 2. Januar 2024).

Schnabels Film ist ein existentialistisches Epos, das einen hochsensiblen Maler »an der Schwelle zur Ewigkeit« zeigt. Einen Mann, der Heiliger, Asket und Narr in einer Person ist: ein Landstreicher, den die Kinder auslachen, ein naturreligiöser Schwärmer und Gottsucher und ein ästhetischer Eremit, zwischen genialischer Beseeltheit und existenzialistischer Verzweiflung. Dabei wandelt sich Hauptdarsteller Willem Dafoe derart vollständig dem imaginären Charakter der Filmfigur an, dass den Zuschauenden kaum bewusst wird, dass hier ein über Sechzigjähriger einen Künstler spielt, der gerade einmal 37 Jahre als war, als er 1890 starb. Im Unterschied zu Kirk Douglas oder Tim Roth, nimmt der Zuschauende den Schauspieler Dafoe, der bei anderer Gelegenheit bereits den gekreuzigten Christus auf der Kinoleinwand verkörperte, kaum noch in einer »Rolle« wahr, um noch einmal das Statement von Hans Cürliis aufzugreifen. Regisseur Schnabel hat diese Transfiguration Dafoes zur Filmfigur van Gogh eindringlich beschrieben: »There's stuff we shot in Arles after he arrived that we couldn't use. He was wearing the same clothes, had the same hairdo, but he wasn't the guy yet. Then there was a certain moment when all of a sudden he was. He was transformed, transfigured. He was somebody else.«²³ Der Darsteller wird zum Medium, in dem der Zuschauende niemand anderen als »van Gogh« zu erblicken vermag. Kameramann Benoît Delhomme fühlte sich daher in seiner eigenen künstlerischen Arbeit auch nicht etwa in den imaginären van Gogh ein, sondern vielmehr in Dafoes Darstellungs- und Empfindungsweise: »I felt following Willem so much, being so much with him, in such an intimate way, it was a bit like being him sometimes. Not letting him go was a way to stay with him, to feel what he was feeling in his body, what he is seeing in his brain. I tried to show the world with his eyes. And I felt my operating was more like a gesture from a painter.«²⁴

So, wie der Künstler van Gogh die Konventionen der Malerei überschreitet, verstößt die subjektive Kamera bei jeder Gelegenheit gegen das angestammte Regelwerk des Hollywood-Kinos: Wackler, Gegenlichtaufnahmen, Reflexe, Jump Cuts, Über- und Unterbelichtungen bestimmen die Ästhetik von Schnabels Epos, das anzuschauen nicht nur – wie viele Rezensenten urteilten – eine schöne, sondern auch eine anstrengende Er-

23 Julian Schnabel: Willem Dafoe, in: Manohla Dargis, A.O. Scott: The 25 Greatest Actors of the 21st Century (So Far), in: nytimes.com, 25. November 2020; URL <https://www.nytimes.com/interactive/2020/movies/greatest-actors-actresses.html#denzel-washington> (Zugriff am 2. Januar 2024).

24 Daniel Eagan: At Eternity's Gate: Portrait of An Artist. Cinematographer Benoît Delhomme Discusses His Work in This dramatic Depiction of Vincent van Gogh's Lifetime of Struggle, in: American Cinematographer, 17. Dezember 2018; URL <https://ascmag.com/articles/at-eternity-039-s-gate-portrait-of-an-artist> (Zugriff am 2. Januar 2024).

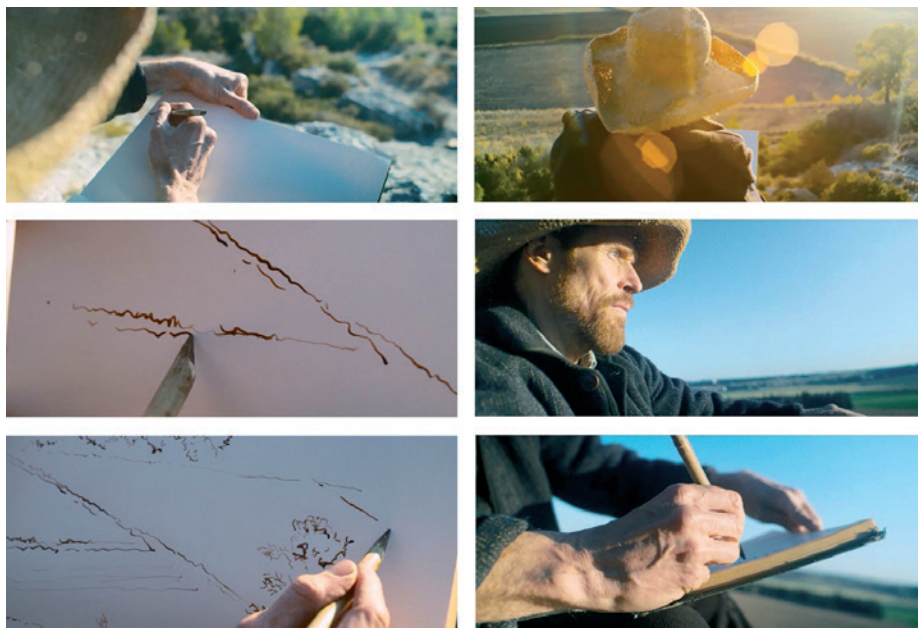
- 7 Willem Dafoe filmt sich selbst beim Gehen und wird dabei gefilmt, Dreharbeiten zu *At Eternity's Gate*



fahrung ist. Wichtigstes Werkzeug ist dabei die tragbare Kamera, die den Protagonisten permanent umkreist, aus geringster Distanz einfängt, derweil die Bilder scheinbar frei und improvisiert fließen.²⁵ In den wackeligen Einstellungen mit Unschärfen und *lens flares* vermittelt sich van Goghs Benommenheit und Konfusion. In der knapp zweistündigen Laufzeit greift der Film diese subjektive Kameraperspektive unablässig auf, versucht, das innere Erleben zu vermitteln, indem die Kamera nicht nur in *Point of View Shots* mit den Augen des Protagonisten sieht, sondern auch sonst physisch mit ihm verschmilzt. In Schnabels Regie wird das Kameraauge zu seinem Auge (Abb. 7). Durch ihn sehen Zuschauende, was er sieht, überträgt sich seine Ergriffenheit im Angesicht der Schöpfung auf die Überwältigung durch Delhommes Naturaufnahmen.

Der Film bedarf dabei über weite Strecken keiner konkreten Handlung. Minutenlang folgen wir van Gogh, der einsam und allein durch Felder, Wiesen und Alleen der Provence läuft, auf der Suche nach Motiven oder einfach in ästhetischer Überwältigung begriffen, deren subjektive Empfindung Schnabel mal mit Hilfe kühler Blaufilter, dann wieder durch hitziges Gelb-Orange oder leuchtendes Grün in eine Opulenz filmischer Bilder übersetzt, akustisch untermalt von elegischen Klavier- und Streicherklängen oder aber von Naturlauten wie dem Säuseln des Windes im Gras, sofern die Bilder nicht in völliger Stille belassen sind. Während die Handlungsebene historischer Requisiten bedarf, hat die fotografische Ästhetik den

²⁵ Ebd.



Naturalismus und das Ausstattungskino hinter sich gelassen und sich die vermeintliche Empfindungsweise van Goghs künstlerisch angeeignet. Wenn van Gogh sich mit selbstgeschnitzter Rohrfeder zum Zeichnen niederlässt, rückt die Kamera näher, blickt ihm über die Schulter und verfolgt die Werk-Tätigkeit der Hand auf dem Papier, das nun das Geviert der Kinoleinwand ausfüllt, aus beinahe aufdringlicher Nähe (Abb. 8). »I've never been on a film where the camera stayed so much on the main character«, so der Kameramann Delhomme.²⁶ Wie in der Frühzeit des Künstlerfilms ist es das in der sorgsamem Montage der Bilder vermittelte Zusammenspiel von schauendem Auge und schaffender Hand, das den Eindruck vermittelt, Zeuge eines genuinen Schöpfungsakts zu sein. Die Werkzeuge Pinsel und Hand markieren dabei ein Dazwischen, das ein gänzlich planimetrisches Ineinsfallen von Filmbild und Werk verhindert.

Werk-Tätigkeit als *visual effect*

In Wahn und Delirium, die weite Teile der Filmhandlung einnehmen (bereits auf der Hälfte der Laufzeit schneidet sich van Gogh das Ohr ab), sind Blick und Bewusstseins des Malers getrübt. Auch hier gleicht

- 8 *At Eternity's Gate*,
Regie: Julian Schnabel
(USA/Frankreich 2018),
Screen captures

²⁶ Ebd.

sich die filmische Arbeit der Wahrnehmungsweise und Verfassung des Protagonisten an. Die Bilder sind nun häufig überbelichtet, die Farben schwefelgelb, Dinge und Personen erscheinen in verzerrter Weitwinkeloptik. Bemerkenswert ist, dass die Stilmittel, die Schnabel dazu einsetzt, die Ära des analogen Films wachrufen, wenngleich sie digital realisiert wurden. Dazu gehören Effektfiler wie Blau- und Gelbstiche, die einen falschen Weißabgleich evozieren, wie er im analogen Film durch fehlerhafte Verwendung von Kunst- oder Tageslichtfilm entstehen konnte, oder der Einsatz bifokaler Optiken mit unterschiedlichen Schärferebenen, ein Effekt, der vormals durch das Aufbringen von Vaseline auf der Kameralinse realisiert wurde. Wie einst bei Resnais sind es technische Verfremdungen dieser Art, die die ›Störung‹ von van Goghs Bewusstsein vermitteln sollen.

Eine ursprünglich analoge Verfremdungstechnik kommt auch in einer Szene zum Einsatz, die den Künstler bei der Werk-Tätigkeit in einem Olivenhain in Saint-Rémy zeigt (*Abb. 9*). Innerhalb der Spielfilmhandlung ist sie zu einem Zeitpunkt angesiedelt, als van Gogh, bereits an der »Schwelle zur Ewigkeit«, auf seiner manischen Suche nach Schönheit mehr und mehr eine ›innere Kehre‹ von der Außen- zur Innenwelt vollzieht. Ähnlich wie in Minnellis *Lust for Life*, nähert sich die Kamera in rascher Bewegung dem an der Staffelei sitzenden Künstler und schaut ihm von hinten über die Schulter. Ohne Schnitte lenkt ein Zoom in Naheinstellung den Blick auf die von pastoser Farbe bedeckte Leinwand, beobachtet eindringlich die Bewegungen von Pinsel und Hand, bevor ein Schwenk auf van Goghs Antlitz seine konzentrierte Koordination von Blick- und Malarbeit zeigt. Das alles dauert nur wenige Sekunden. *Lens flares* und Wackler nimmt der Zuschauende dabei nicht als ›Fehler‹ wahr, die die Illusion durchbrechen, weil sich in ihnen die Anwesenheit der technischen Apparatur verrät. Sie induzieren vielmehr, selbst das beobachtende Subjekt zu sein, das den Künstler »indiskret«, wie Cürlis es nannte, in den Blick fasst, dabei aber dessen Selbstversunkenheit paradoxerweise nicht tangiert.

Setzt die Szene bis hierher auf die bekannte Trias von Auge, Hand und Leinwand, so nimmt sie nach einem Schnitt eine Wendung ins Surreale. Denn Schnabels van Gogh ist kein Naturalist, sondern folgt seiner Berufung, Erfahrungen von Transzendenz zu vermitteln: »What I see nobody else sees. Sometimes it frightens me and I think I'm losing my mind. But then I say to myself: I'll show what I see to my human brothers who can't see it« (TC 0:55:17). Wo das künstlerische Erleben Schwellen überschreitet und ästhetische Grenzerfahrungen macht, bedarf es *visual effects*, um das Übersinnliche zu medialisie-



ren: Unvermittelt wechselt das Filmbild von Farbe zum verfremdeten Schwarz-Weiß einer Infrarotaufnahme – eine Technik, die das Licht jenseits der »Schwelle« der vom menschlichen Auge wahrnehmbaren Wellenlängen aufzuzeichnen vermag. Charakteristisch für den analogen Schwarz-Weiß-Infrarot-Film (früher auch als »Falschfarben«-Film bezeichnet) ist der sogenannte Wood-Effekt, das heißt die strahlend weiße Darstellung von Blattgrün, wie er in der besagten Szene an den Bäumen des Olivenhains zutage tritt wird. Die Verfremdungseffekte der Infrarotkinematografie wurden kaum zufällig in den 1960er Jahren im Zuge der psychedelischen Ästhetik populär. Dass Infrarot-

- 9 *At Eternity's Gate*,
Regie: Julian Schnabel
(USA/Frankreich 2018),
Screen captures

strahlung auch bei der technischen Untersuchung von Gemälden zum Einsatz kommt, da sie es vermag, verborgene Malschichten und Unterzeichnungen für das menschliche Auge sichtbar zu machen, fügt sich in die Verwendung, die Schnabel von diesem Stilmittel macht: Für kurze Augenblicke werden die Betrachtenden im Kino ermächtigt, mit van Goghs psychopathologisch erweitertem Sensorium zu sehen. Mit einem *jump cut* und einer nur sekundenlangen, kaum wahrnehmbaren Einstellung kehrt der Film sodann zur gewöhnlichen Wahrnehmungsebene zurück, derweil die Kamera sich bereits wieder in Distanz begeben und den Protagonisten sich selbst überlassen hat.

Kreativitätsparadigma und Künstlermythos

Dass es sich bei dem Mythos ›van Gogh‹ um eine Konstruktion handelt, führte 2020 die Ausstellung *Making van Gogh* im Frankfurter Städel Museum eindringlich vor Augen.²⁷ Sie zeigte, dass die Rezeption des Malers seit den Anfängen im Zeichen einer Idee von Grenzgängertum stand, das Kunstgeschichte und Kunstkritik an van Gogh herantrugen. Man kann in diesem Zusammenhang an Julius Meier-Graefe erinnern, der das Werk des Malers 1899 als den »Schrei eines Animalmenschen« bezeichnete: »Alle seine Bilder sind Kampf. In rasender Eile malt er sie hin, er stößt sie aus wie vor Anstrengung kochenden Atem.«²⁸ Das klang schon damals wie die Regieanweisung zu einem Film, der noch gedreht werden musste. Zugleich äußerte Meier-Graefe Skepsis, dass van Gogh jemals populär werden würde: »Vermutlich wird die Zeit, in der sich seine Bilder bürgerlicher Anerkennung erfreuen, nie eintreten; es ist eher denkbar, daß es überhaupt einmal keine Bilder mehr giebt, als daß van Goghs Bilder weitverbreitet werden.«²⁹ So kann man sich irren. Zeigt doch nicht zuletzt der riesige Zulauf, den die Frankfurter Ausstellung verzeichnete – mit rund 500.000 Besuchern war es die erfolgreichste in der Geschichte des Hauses –, welche stete Popularität van Gogh nach wie vor verzeichnet und wie sehr die Vorstellung von moderner Kunst in der allgemeinen Wahrnehmung noch immer mit Ideen von Außerordentlichkeit, Grenzerfahrung und dem Ausdruck inneren Erlebens verknüpft sind. Julian Schnabels van Gogh-Film bildet in dieser Hinsicht keine Ausnahme, sondern schreibt den Mythos fort.

27 *Making van Gogh. Geschichte einer deutschen Liebe*, hg. Alexander Eiling, Ausst.-Kat. Städel Museum, Frankfurt am Main, München 2019.

28 Julius Meier-Graefe: Beiträge zu einer modernen Aesthetik, in: *Die Insel*, Jg. 1, 1899/1900, Bd. 1, S. 65–91 u. 181–204; Bd. 2, S. 92–105, 203–227 u. 351–374; Bd. 3, S. 199–223, hier Bd. 3, S. 206 u. 209.

29 *Ebd.*, S. 215.

Dennoch überrascht *At Eternity's Gate*, weil er Konventionen des Erzählkinos unterläuft, ohne etwa in das Muster zu verfallen, die Ästhetik der intradiegetisch präsentierten Malerei filmisch zu imitieren: Schnabel schafft keinen Film im ›Look‹ von van Gogh, sondern ihm gelingt das ›Kunststück‹, die behauptete Sicht- und Wahrnehmungsweise des Protagonisten in genuin filmischer Weise ästhetisch zu adaptieren. Dem Neuansatz in der Bildsprache korrespondiert dabei ein alternatives biografisches Narrativ. Anders als bei Vincente Minnelli oder Robert Altman ist Schnabels van Gogh kein Borderliner, sondern ein Avantgardist, dessen Vermögen zur Hypersensibilisierung einer Grenzerfahrung gleichkommt, die physiologische Schranken der Wahrnehmung transzendiert. Adäquat darstellen lässt sich das nur mit filmischen Mitteln, die ihrerseits Konventionen aufheben und transzendieren.

Abbildungsnachweis

Abb. 1: Hans Cürliß: *Schaffende Hände. Die Maler. Zu dem Filmwerk »Schaffende Hände« des Instituts für Kulturforschung, Berlin, Berlin 1927*, S. 14/15; Abb. 2, 8, 9: *At Eternity's Gate* (USA/Frankreich 2018), DVD-Edition © DCM Film Distribution GmbH 2019. Für Julian Schnabel © VG Bild-Kunst, Bonn 2024; Abb. 3, 4: URL <https://www.dailymotion.com/video/x1egl7o>; Abb. 5: *Vincent van Gogh. Ein Leben in Leidenschaft* (USA 1956), DVD-Edition © MGM Home Entertainment 2006; Abb. 6: *Vincent & Theo* (Niederlande/Großbritannien/Frankreich 1990), DVD-Edition © Carlton Video 2001; Abb. 7: URL <https://diamondfilms.com>. (Sämtliche Video Captures: Verfasser.)

