





Salvador Dalí, Die Beständigkeit der Erinnerung, 1931	
24,1 x 33 cm Museum of Modern Art, New York	
	Füge hier eine Abbildung des genannten Werks ein.
Lies den Informationstext und bearbeite folgende Aufgaben:	
Beschreibe die Wirkung des Bildes mit Hilfe von drei	
Adjektiven.	
Die Darstellung	
gleicht einem barocken Stillleben. Erläutere den	
Vanitas-Gedanken und beziehe dich	
dabei auf Details in diesem Werk.	
Beschreibe, wie die	
Farbgebung diesen Eindruck unterstützt	
(Farbzusammen- stellung, -kontraste und Farbwirkung).	



#### BILDVERGLEICH SURREALISMUS + FILMSPRACHE



## INFORMATIONEN ZUM BILD

Vier Taschenuhren in einer seltsam kahlen Landschaft ... drei davon zerfließen. Sie hängen bzw. liegen in einer Landschaft, mit der Dalì seine katalanische Heimat und den Felsen des Cap de Creus abbildet. In der Mitte ist am Boden das im Profil dargestellte Gesicht des Künstlers dargestellt, als wäre es eine leere Hülle. Über dieses Objekt, über der Kante eines Podests und am Ast eines abgestorbenen Baumes "fließt" je eine Uhr, auf einer sitzt eine Fliege. Eine vierte Uhr ist geschlossen, Ameisen zerfressen sie. Dalí selbst sagt, der Anblick von heißem, zerlaufendem Camembert habe ihn zu dem Gemälde inspiriert. Die Symbole erinnern an barocke Stillleben. Diese haben die Vanitas-Idee von der Endlichkeit und Scheinhaftigkeit der Welt mit typischen Sinnbildern für Vergänglichkeit und Verfall ausgedrückt. Auch in barocken Stillleben kommen deshalb häufig Insekten vor oder Uhren vor, auch zerbrochene, umgefallene Gläser weisen dort darauf hin, dass die Lebenszeit endlich ist.

Das Gemälde "Die Beständigkeit der Erinnerung" ist eines seiner beliebtesten und bekanntesten Werke, auf unzählige Art wurde es vermarktet und gehört so zum "Bildgedächtnis" der Menschen. In seiner Art wirkt es wie eine Szene, z. B. das Anfangsbild, eines Films oder Comics. Es wird in der Art einer Panorama-Einstellung ein weiter Überblick gegeben und die Gegend gezeigt, in der sich gleich eine Geschichte abspielen könnte. Andere Werke von Dalí, wie etwa "Die Metamorphose des Narziss", 1937, Tate Gallery of Modern Art, scheinen wie ein spätmittelalterliches Altarbild mehrere Situationen auf einer Bildfläche zu verbinden, unterschiedliche Szenen werden gleichzeitig präsentiert. So dauert das "Lesen" des Bildes bedeutend länger.

**SALVADOR DALÍ (1904 – 1989)** gehört zu den bedeutendsten Vertretern des **SURREALISMUS**, er ist einer der bekanntesten Maler des 20. Jahrhunderts. Sein Hauptthema ist die Darstellung traumhafter Ereignisse in weiten Landschaften. Einige seiner Motive - wie die brennende Giraffe oder die zerfließenden Uhren - werden immer wieder zitiert und sind als Traumbilder im Sinn der Psychoanalyse zu deuten. Typisch ist seine detaillierte altmeisterlich-perfekte Darstellung von Raum und Körper. Zu seinen Werken gehören neben Gemälden auch Bühnenentwürfe für Theater und Film, zudem wirkte er an unterschiedlichen Filmen mit (Kulissen und Filmdekorationen, Illustrationen) und gestaltete dort v. a. Traumsequenzen.

#### **SURREALISMUS + FILM**

Viele Surrealisten nutzen die Möglichkeiten des Films. Man spricht sogar von surrealistischen Filmen als besonderer Gattung, v. a. bei den Arbeiten von Dalí mit dem Regisseur Luis Bunuel. Die Filme sind oft erschreckend, irritierend und provozierend. Typisch ist die Thematik des Traums bzw. der alptraumhaften Motive. Surreale Aspekte im Sinn der Vermischung von Realität und Traum finden sich auch in den frühen Filmen von Charles Chaplins oder in Thrillern von Hitchcock. Surreale Filme im Sinn von Psychothrillern stellen auch heute ein beliebtes Genre dar, wenn auch nicht für jeden Geschmack.

### FILMISCHE MITTEL ALS STEIGERUNG DER GESTALTERISCHEN AUSDRUCKSMITTEL

Der Film bietet viele neue Gestaltungsmöglichkeiten, die der Gedankenwelt der Surrealisten entspricht. Die Folge von Einzelbildern ermöglicht es, eine Entwicklung darzustellen, wobei die Montagetechnik es erlaubt, in die Zukunft oder die Vergangenheit zu wechseln. Der Verlauf der Handlung kann aus dem logischen Zusammenhang gelöst werden. Auch häufige Wechsel der Standorte in Hinblick auf Einstellungsgröße (Abstand vom Geschehen) oder Perspektive (Blickwinkel auf das Geschehen) bieten interessante Freiheiten. In trickfilmartigen Sequenzen können auch irreale Geschehnisse wie das Zerfließen von Uhren dargestellt werden. So sind fantastische Bildkombinationen möglich, die das freie Assoziieren erleichtern.

Weitere Gestaltungsmöglichkeiten eröffnen sich durch die Tonspur (Stimmen, Musik und Geräusche bzw. Soundeffekte), die erheblich die Wahrnehmung durch den Betrachter beeinflusst und damit die Wirkung deutlich steigern kann.

All diese Mittel fehlen dem Einzelbild. Die Bildfolge (vgl. mittelalterliche Bildfolgen oder Comic) stellt eine Zwischenstufe dar, doch reicht auch sie in der Vielfalt des Ausdrucks (Bildfolge und Montage, Blickwechsel und Einbeziehen des Tons) nicht an die Möglichkeiten des Films heran.







Salvador Dalí arbeitete 1945 kurze Zeit im Auftrag von Walt Disney an "Destino", einem Zeichentrickfilm, mit – doch das Geld der Firma war knapp. Erst 50 Jahre später wurde der Film weitergeführt, v. a. auf der Grundlage der Storyboard-Entwürfe von Dalí und einer 18 Sekunden langen Testversion. Das Ergebnis (2003) zeigt teilweise Originalmaterial, teilweise enthält es computeranimierte Sequenzen mit zahlreichen Anspielungen auf Motive und Werke Dalís.

Suche im Internet den Film "Destino" und schau ihn dir aufmerksam an.	Füge hier ein Standbild	in passender Größe ein.
	Destino, 2003, Laufzeit 7 Minuten, Autoren: Produktion: Walt Disney Animation Studio	Salvador Dalí, John Hench u. a.
Erkläre den Begriff Einstellungsgröße (vgl. AH Comic S.19 bzw. AH Filmsprache S. 6		
Erkläre zwei Beispiele, die im o. g. Film verwendet werden.		
Füge entsprechende Screenshots oder Skizzen ein.		
Erläutere den Begriff Storyboard. (vgl. AH Filmsprache S. 5)		



# **BILDVERGLEICH** SURREALISMUS + FILMSPRACHE



In der Malerei spielt der Standort des Betrachters, die sog. Perspektive eine wichtige Rolle - ebenso wie in Comic oder Film.

Beschreibe die drei wichtigen Perspektiven. (vgl. AH Comic, S. 20 bzw. AH Filmsprache, S. 7)	NORMALPERSPEKTIVE	
	VOGELPERSPEKTIVE	
	FROSCHPERSPEKTIVE	
Wähle ein Beispiel aus dem Film und erstelle eine Skizze oder füge einen Screenshot ein.		
Beschreibe die Wirkung in dieser Szene.		
Anders als im Film oder im Comic erzählt in der Malerei ein Einzelbild eine ganze Geschichte oder doch zumindest den interessantesten Teil davon. Der Künstler muss sich sozusagen für eine Perspektive und eine Einstellungsgröße entscheiden, während im Film die Kamera sich weiterbewegt und damit auch die Geschichte weitererzählt.		
Erläutere mit Hilfe der Informationen (S. 2) die besonderen Möglichkeiten des Films gegenüber der		
Malerei.		