Laura Spieker *Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe* *Medienproduktion* *Bachelor of Arts* Bachelor Thesis

Die Ästhetik der Erinnerung: Nostalgie als gestalterisches Mittel in der Entstehung des Kurzfilms Asaiko

Betreuende Dozenten Lotte Meret Effinger & Dominik Moos *Praxiselement* Kurzfilm Datum der Einreichung 19.02.2026

S

Inhalt

2. *1.0 Einleitung und Relevanz des Themas*

3. *1.2 Das Filmprojekt ASAIKO*

4. *Handlungssynopse*

1.3 Zielsetzung und Forschungsfrage

5. *1.4 Aufbau der Arbeit*

2.0 Theoretische Grundlagen: Nostalgie, Zeitgeist und Formensprache

6. *2.1 Retromania und die „verlorene Zukunft“ der Generation Z*

7. *2.2 Die Ambivalenz der Erinnerung: Nostalgie als Gestaltungsmittel*

8. *2.3 Designhistorischer Exkurs: Die Utopie und der Fall des Space Age*

9. *2.4 Psychologie der Form: Der Kreis als Schutzraum*

10. *2.5 Die Magie des Greifbaren: Material Culture und Atmosphäre*

11. *Setfoto*

3. Methodisches Vorgehen

3.1 Der Film als Erkenntnisinstrument: Research through Design

12. *3.2 Auto Ethnografie: Der Blick nach Innen*

13. *4. Konzeptionelle Phase: Analyse der gestalterischen Praxis*

14. *zwischen Weltschmerz und Flohmarkt*

15. *4.1 Dekonstruktion der Intuition: Moodboards*

16. *Setfotos*

17. *4.2 Farbpsychologie und Materialität*

18. *4.3 Filmische Referenzen: Die emotionale Isolation bei Wong Kar-Wai*

19. *4.4 Material und Oberflächen*

20. *4.5 Die Semiotik der eigenen Dinge*

21. “ “ “

22. *4.6 Konklusion: Nostalgie als Architektur des Trostes*

5. Der Raum als Spiegel: Analyse der Hauptmotive

23. *5.1 Der Wohnbereich: Die Konstruktion der „Bubble“*

24. *Das Sofa: Eine architektonische Umarmung*

25. *5.2 Das Schlafzimmer: Der Kokon und die Ironie der Fruchtbarkeit*

26. *6. Reflexion und Diskussion: Der kritische Blick zurück*

27. *Die „Bubble“-Problematik und der Faktor Zufall*

28. *Fazit und Ausblick*

29. *Literatur- und Quellenverzeichnis /Abbildungsverzeichnis*

30. *Eigenständigkeitserklärung / KI-Hinweis*

"Nostalgia is a sentiment of loss and displacement, but it is also a romance with one's own fantasy." *(Boym 2001: S. XIII)*



Abb. 1. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute

1. Einleitung und Relevanz des Themas

In einer zunehmend beschleunigten, hyperdigitalen Gegenwart scheint der Blick zurück der dominierende kulturelle Modus zu sein. Während technologische Innovationen Bilder immer schärfer, glatter und hochauflösender machen, lässt sich in der visuellen Kultur eine gegenläufige Bewegung beobachten: die Sehnsucht nach dem Analogen, dem Unperfekten und der Patina der Vergangenheit. Dieser kulturelle Blick in den Rückspiegel ist jedoch mehr als nur eine flüchtige Modeerscheinung. Er ist Ausdruck eines tiefgreifenden Bedürfnisses nach Sinnhaftigkeit und haptischer, „echter" Erfahrung in einer Welt, die zunehmend als flüchtig wahrgenommen wird.

Diese Beobachtung einer retrospektiven Gestaltung findet sich in vielen Formen zeitgenössischer Kreativarbeit wieder. Für das Szenenbild und die Art Direction im Film bedeutet dies, dass die Gestaltung von Räumen und Kostümen oft nicht mehr nur eine historische Rekonstruktion darstellt, sondern vielmehr als ein emotionales Instrument fungiert.
Ein zentrales Phänomen ist hierbei das, was der Musikkritiker und Kulturtheoretiker Simon Reynolds als Retromania bezeichnet. Er beschreibt eine Popkultur, die geradezu besessen ist von ihrer eigenen Vergangenheit und sich statt durch Innovation primär durch Archivierung, Wiederaufbereitung und Pastiche auszeichnet (vgl. Reynolds 2011).

Für die filmische Gestaltung, insbesondere in den Bereichen Art Direction und Szenenbild, stellt sich hierbei eine spannende Herausforderung: Wie visualisiert man Erinnerung? Erinnerungen sind selten dokumentarisch exakt; sie sind subjektiv eingefärbt, fragmentarisch und emotional überlagert. Die Theoretikerin Svetlana Boym unterscheidet hierbei zwischen einer „restaurativen Nostalgie", die die Vergangenheit detailgetreu wiederherstellen will, und einer „reflektiven Nostalgie", die sich der Distanz und dem Verlust bewusst ist und eher im Gefühl des Sehnens verweilt (vgl. Boym 2001).

Genau in diesem Spannungsfeld der reflektiven Nostalgie bewegt sich der Kurzfilm „Asaiko". In der vorliegenden Bachelorarbeit werde ich untersuchen, wie Nostalgie nicht nur als erzählerisches Motiv, sondern als konkretes gestalterisches Mittel eingesetzt werden kann. Als Art Directorin des Projekts lag mein Fokus darauf, durch Texturen, Farbkonzepte und die Auswahl spezifischer Requisiten eine Welt zu erschaffen, die weniger eine historische Realität abbildet, als sich vielmehr eine „Ästhetik der Erinnerung" zunutze macht. Die Arbeit analysiert den Einfluss nostalgischer Elemente in zeitgenössischen Zusammenhängen sowie meine eigenen kreativen Entscheidungen als Teil der „Retromania-Generation". Dabei wird kritisch hinterfragt: Wie viel ist künstlerischer Ausdruck, wie viel ist bloßer Trend und wie viel ist inhaltlich begründet?

Der Fokus liegt dabei klar auf der Gestaltung des Szenenbildes innerhalb der Hauptlocation. Meine Arbeit in Regie, Produktion und der Anleitung des Kostümdepartments wird nicht weiter beleuchtet, um das Forschungsobjekt der Raumausstattung konkret zu halten. Die Arbeit führt durch den Schaffensprozess und versteht sich somit als theoretische Praxisreflexion einer filmischen Fallstudie.

1.2 Das Filmprojekt ASAIKO

ASAIKO ist ein Kurzfilm, der im Rahmen des Bachelorsemesters realisiert wurde. In Zusammenarbeit mit einem Kommilitonen habe ich das Drehbuch verfasst und die Produktion geleitet; wir fungierten in vielerlei Hinsicht als die hauptverantwortlichen Instanzen des Projektes. Meine spezifischen Aufgabenbereiche lagen in der Produktion, dem Mitschreiben des Drehbuchs, der Schauspielführung / Regie und der Creative Direction. Demnach hatte ich in den Bereichen Szenenbild/Requisite und Kostüm Unterstützung und konnte mich auf kreative Konzeption und Entscheidungsfindung konzentrieren. Da vor allem das Szenenbild sehr aufwendig war und das Zeitpensum meiner Assistenz in dem Bereich durch die Prüfungsphase deutlich begrenzt, habe ich hier aber auch überwiegend durchführende Aufgaben mitübernommen. Beim Aufbau und während des Drehs war ich natürlich stets mitverantwortlich.
Der Titel ASAIKO kann als Arbeitstitel verstanden werden, er stammt aus der frühen Ideenphase mit asiatischen Inspirationen (siehe Abb. 2). Vor der Veröffentlichung ist die Findung eines Titels geplant, der spezifischer den entstandenen Film widerspiegelt.

Die konzeptionelle Arbeit begann zunächst mit visuellen Inspirationen: intime Momente zwischen zwei jungen Menschen, ein ruhiger, sonniger Morgen, die feinen Nuancen der Liebe und die großen existenziellen Fragen des Lebens. Dies war das Spannungsfeld, das wir in unserer Arbeit beleuchten wollten. Im Fokus stand dabei die Vermittlung eines spezifischen Gefühls; einer bittersüßen Nostalgie, einer Ambivalenz zwischen Glückseligkeit und Schmerz, Stille und Chaos.

Zu Beginn existierte lediglich eine abstrakte Bedeutungsebene, die inhaltlich konkrete Festlegung erfolgte in einem zweiten Schritt. Der Schauplatz eines Schlafzimmers, als Inbegriff des intimen Raumes, mit warmem, weichem Licht und wallenden Stoffen war jedoch von Anfang an als zentrales Motiv gesetzt. Lange Zeit spielten wir zudem mit der Analogie des Wassers und planten abstrakte Bilder von Fischen und Körpern in schillerndem Blau, mussten diese Idee jedoch aufgrund der praktischen Umsetzbarkeit und der Sicherheit aller Beteiligten verwerfen. Dennoch rückte durch die Symbolik des Wassers die Thematik der Fruchtbarkeit in den Fokus.

Um eine klare Handlung zu finden, benötigten wir einen zentralen Konflikt. Unser Anspruch war es, authentisch zu bleiben und einen Film zu schaffen, der unsere eigene Generation ehrlich widerspiegelt. Aus dem Motiv der Fruchtbarkeit entwickelte sich für uns logisch das Thema der Verhütung. Dies stellt auch in der heutigen Zeit einen Konfliktpunkt dar, der für die meisten Beteiligten keine ideale Lösung bietet. Ein Bereich, in den wir viele persönliche Erfahrungen einbinden konnten. Bevor wir die konkrete Geschichte ausarbeiteten, setzten wir uns intensiv mit realen Erfahrungswerten auseinander. In zahlreichen Gesprächen und Diskussionen mit Freunden und Bekannten, teils basierend auf vorbereiteten Fragen, kristallisiert sich eine Erkenntnis deutlich heraus: Verhütung ist ein Thema, das jeden betrifft, insbesondere die jüngeren Generationen. Doch gemessen an der offensichtlichen Relevanz dieses Bereichs existieren noch immer zu viele Stigmata und zu wenige ernstzunehmende Lösungen.

Auch für das emotionale Konzept des Films fanden wir so den passenden Rahmen: Zwischen Intimität, Zärtlichkeit und unschuldiger Zuneigung auf der einen Seite und schweren Entscheidungen, Schicksalsschlägen und der Unbequemlichkeit bestehender Verhütungsmethoden auf der anderen. ASAIKO ist ein intimes Beziehungsdrama, das einen tiefen Einblick in die Lebensrealität junger Menschen gewährt. Der moderne Freigeist in Liebe und Partnerschaft prallt dabei auf altbekannte Probleme heteronormativer Beziehungen. Junge Liebe versucht heutzutage, über klassische „Szenen einer Ehe“ hinauszublicken, kann den alten Mustern jedoch oft nicht gänzlich entfliehen. Im Ergebnis zeigt der Film ein klassisches Dilemma, einen unausweichlichen Konflikt und eine schrittweise Entwicklung, durch die wir die zwei Protagonisten begleiten. Dabei wird bewusst auf ein klassisches Happy End verzichtet, um dem Zuschauer die Unauflösbarkeit und die Schwere der Thematik zuzumuten.

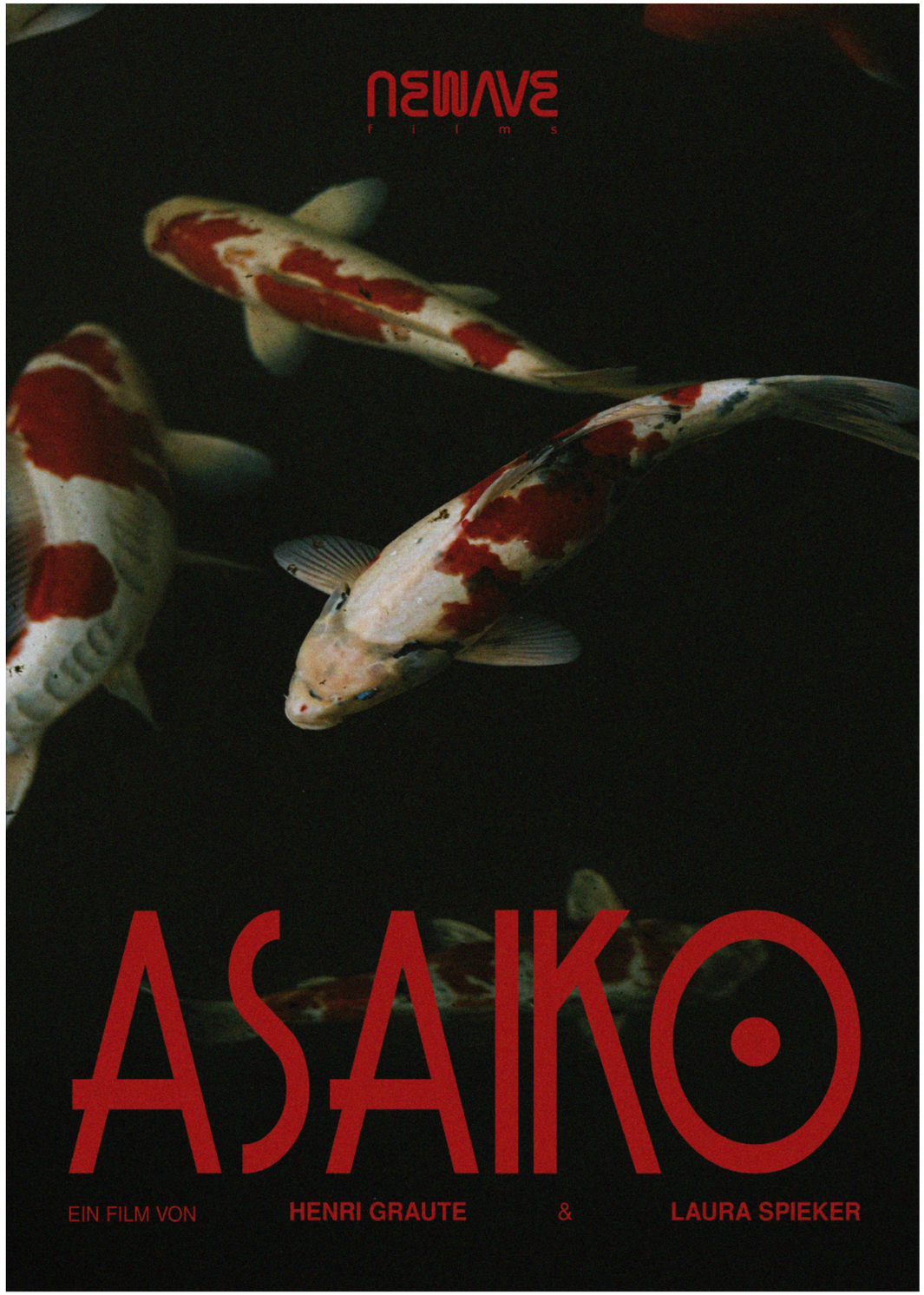


Abb. 2. ASAIKO Promo Flyer Frontseite - Laura Spieker

Handlungssynopse

Mali und Claire sind ein junges Paar, das gemeinsam in einer Loftwohnung lebt. Grundsätzlich zeichnen sich beide durch Weltoffenheit, Individualität und Kreativität aus. Insbesondere Mali hadert jedoch mit klassischen Narrativen von Männlichkeit: Seine Rastlosigkeit und eine gewisse energische Ader machen es ihm schwer, emotionale Tiefe zuzulassen und ehrliche Empathie zu zeigen. Äußerlich wirkt er oft gleichgültig, überspielt damit aber meist nur eine innere Unentschlossenheit; Konflikten geht er vorzugsweise aus dem Weg. Im Gegensatz dazu steht Claire. Sie ist liebevoll, aufrichtig und ein Charakter, der für sich einsteht und keine Angst vor Konfrontation hat. Durch Malis Zurückhaltung fühlt sie sich jedoch gedrängt, die Rolle der „Moderatorin" einzunehmen; eine Position, in der sie sich unwohl fühlt. Diejenige zu sein, die sich dauerhaft kümmern und Verantwortung übernehmen muss, entspricht nicht ihrer Vorstellung einer gesunden Beziehung auf Augenhöhe.

Obwohl Claire und Mali wundervolle Erinnerungen und eine tiefe Intimität teilen, entsteht ein Konflikt, der ihre Verbindung auf die Probe stellt, als Claire ihre Spirale entfernen lassen will. Bei einem morgendlichen Gespräch am Frühstückstisch flammt die Diskussion erstmals richtig auf. Claire, sichtlich nachdenklich, beginnt ein rasantes Gespräch über die Nebenwirkungen ihrer Verhütungsmethode und ihren Wunsch nach Veränderung. Mali, noch nicht richtig wach und in einem gänzlich anderen Gemütszustand, fühlt sich von Claire unnötig angegriffen und überrumpelt. Er lässt sie ins Leere reden und versucht, dem Gespräch auszuweichen. Claire fühlt sich mit diesem existenziellen Thema nicht ernst genommen und reagiert empört. Es ist eine Situation, in der beide nicht aufeinander zugehen können, wodurch eine erste emotionale Distanz entsteht.
Einige Wochen vergehen. In einem zunächst zärtlichen Moment im Bett erinnert Claire Mali an das Thema; es scheint, als sei seit dem Frühstück kein weiteres Wort darüber verloren worden. Sie hat noch am selben Tag den Termin zur Entfernung der Spirale, konnte jedoch bislang keinerlei Eigeninitiative von Mali erkennen, eine neue Lösung zu finden.

Nach einer kurzen Diskussion wird das Gespräch durch Claires Aufbruch zum Arzt beendet. Liebevoll gibt sie ihm einen Abschiedskuss und appelliert an ihn, sich Gedanken zu machen.
Mali hadert mit sich. Er hat ebenso viel Angst vor einer Vasektomie wie davor, Claire zu verlieren. Er reflektiert und versteht, dass er an der Reihe ist, den nächsten Schritt zu tun. Er versucht, sich Rat bei einem Freund zu holen, findet jedoch nicht die richtigen Worte. Während er sich selbst sprechen hört, erkennt er bereits, was er eigentlich tun möchte. Er versinkt in Gedanken und schreckt auf, als er bemerkt, dass er spät dran ist; er wollte Claire beim Arzt abholen. Während er sich sein Fahrrad greift, kommt Claire bereits zur Tür herein. Sie beginnt zu erklären, wieso sie früher zu Hause ist, doch Mali unterbricht sie. Er entschuldigt sich für sein Verhalten und sichert Claire zu endlich Verantwortung übernehmen zu wollen. Claire wirkt sichtlich unbeeindruckt von seinem Geständnis. Nach einer kurzen Stille bringt sie es übers Herz, zu erzählen, was passiert ist: Es gab eine Komplikation. Die Spirale hat die Gebärmutter verletzt und konnte nicht entfernt werden; es besteht das Risiko, dass sie keine Kinder mehr bekommen kann. Die Geschichte endet mit dieser Hiobsbotschaft. Die Trauer über die Nachricht wird nur angeschnitten, aber nicht auserzählt. Damit wird der Zuschauer in die Stille entlassen, um selbst über die Zukunft der beiden, die Schuldfrage und die traurige Ironie des Schicksals nachzudenken.
In der finalen Schnittversion wird diese Handlung allerdings nicht chronologisch erzählt. Die Konflikte zwischen Mali und Claire erscheinen als Flashbacks in Malis Gedächtnis. Dieser befindet sich auf einem Lauf in der Natur, bei dem er versucht den Kopf freizubekommen. Unweigerlich durchläuft er geistig die verschiedenen Stadien der Beziehung. Von unbeschwerten sonnigen Tagen, intimen Momenten körperlicher Nähe und der Zuspitzung des Verhütungskonflikts. Der Film schließt bewusst nicht jede Informationslücke, sondern fungiert als Stichprobe in den Alltag junger Menschen unserer Zeit. Er soll anregen über aktuelle Konfliktpunkte, veraltete Stereotypen und verpasste Chancen nachzudenken.

Abb. 3. Setfoto - Hotel Nadler - Mihanta Fiedrich

1.3 Zielsetzung und Forschungsfrage

Das Ziel der vorliegenden Bachelorarbeit ist es, die teilweise intuitiven gestalterischen Entscheidungsprozesse während der Produktion von ASAIKO offenzulegen und nachträglich theoretisch zu kontextualisieren. Es soll untersucht werden, warum ein Film, der explizit im Hier und Jetzt verortet ist und moderne Konflikte verhandelt, visuell so stark auf Codes der Vergangenheit zurückgreift. Die Arbeit versteht sich dabei als eine Selbststudie und Prozessanalyse: Es soll dargelegt werden, wie aus einer generellen kulturellen Strömung (dem Wunsch nach dem Analogen) eine spezifische, intuitive Designentscheidung für das Filmprojekt wurde. Sie hinterfragt aber auch kritisch, inwiefern die persönliche Prägung durch die „Retromania"-Kultur (vgl. Reynolds 2011), die Arbeit des Art Departments beeinflusst hat und ob diese Ästhetik lediglich einem Trend folgt oder eine tiefere narrative Funktion erfüllt.

Im Zentrum steht die These, dass die nostalgische Aufladung des Sets; durch persönliche Möbel, warme Texturen und weich-runde Formen, als ein unbewusster Kontrastpunkt zur Härte des thematischen Konflikts fungiert. Die Gestaltung soll nicht als reine Dekoration, sondern als dritter Protagonist verstanden werden, der eigenständig etwas aussagt.

Aus diesen Aspekten leitet sich die zentrale Forschungsfrage der Arbeit ab:
„Warum manifestiert sich im Gestaltungsprozess des gegenwärtigen Beziehungsdramas ASAIKO intuitiv eine Ästhetik der Erinnerung und welche Funktion erfüllt diese nostalgische Visualisierung für die Erzählung und die Authentizität der Figuren?"

Um diese Fragestellung zu beantworten, werden folgende Aspekte untersucht:

- **Der Zeitgeist als Basis**: Inwieweit spiegelt die visuelle Gestaltung von ASAIKO das generelle Bedürfnis der jungen Generationen wider, Identität durch einen eklektischen Mix aus vergangenen Stilen zu konstruieren?

- **Vom Trend zur Intuition:** Welche narrativen Elemente des Drehbuchs (Intimität, Konflikt, Rückzug) haben die Entscheidung für nostalgische Requisiten und Kostüme im Art Department ausgelöst?

- **Die narrative Funktion:** Wie dient die Patina der Objekte und die Space Age-Formensprache dazu, den Figuren in ihrer krisenhaften Situation einen emotionalen Halt zu geben, den moderne, glatte Oberflächen nicht bieten könnten?







Abb. 4.5.6. Setfotos - Hotel Nadler - Vivien Graute

1.4 Aufbau der Arbeit

Die Struktur der Arbeit folgt einem trichterförmigen Aufbau: Sie beginnt beim großen kulturellen Kontext und verdichtet sich hin zur detaillierten Analyse des konkreten filmischen Werks.
Das zweite Kapitel legt das theoretische Fundament und verankert die Arbeit im aktuellen Zeitgeist. Hier werden die kulturellen Phänomene der Retromania (nach Simon Reynolds) und der reflektiven Nostalgie (nach Svetlana Boym) als Basis der visuellen Kultur der Generation Z definiert. Darauf aufbauend erfolgt ein designhistorischer Exkurs in das Space Age sowie eine Betrachtung der Psychologie runder Formen, um das visuelle Vokabular, das im Film verwendet wird, herzuleiten.

Im **dritten Kapitel** wird das methodische Vorgehen erläutert. Da die Gestaltung intuitiv aus der Lebenswelt der Macher entstanden ist, wird der Ansatz der Auto-Ethnografie gewählt und mit dem Prinzip des Research through Design verknüpft. Es wird begründet, warum der Rückgriff auf die eigene „Bubble" und das implizite Wissen eine valide Datengrundlage für die Authentizität des Films darstellt.

Das **vierte Kapitel** vollzieht den Schritt vom Allgemeinen zum Konkreten: die konzeptionelle Genese von ASAIKO. Hier wird rekonstruiert, wie das Art Department den Zeitgeist in eine filmspezifische Vision übersetzt hat. Der Fokus liegt dabei auf der Dekonstruktion der Moodboards, der Herleitung des Farbkonzepts (unter Einbeziehung filmhistorischer Referenzen wie Wong Kar-wai) sowie der Beschaffung und Umgestaltung der Requisiten.

Das **fünfte Kapitel** bildet den praxisorientierten Hauptteil. Es widmet sich der detaillierten Analyse der beiden zentralen Handlungsorte: dem Wohnbereich und dem Schlafzimmer. Hier wird untersucht, wie die theoretischen Konzepte der „Rundung" und des „Schutzraums" konkret im Raum umgesetzt wurden. Gleichzeitig beinhaltet dieses Kapitel bereits eine kritische Auseinandersetzung mit der Diskrepanz zwischen Vision und Realität, indem auch auf produktionstechnische Herausforderungen, wie die unbeabsichtigte Weitläufigkeit des Raumes, eingegangen wird.

Das **sechste Kapitel** dient der übergeordneten Reflexion. Hier wird der kritische Blick zurückgeworfen: Es wird diskutiert, ob die „Ästhetik der Erinnerung" dem ernsten Thema des Films gerecht wurde oder davon ablenkte. Zudem wird die Frage der Zielgruppe („Bubble-Problematik") erörtert und ausgewertet, welche Rolle die Intuition im Verhältnis zur organisatorischen Planung spielte.

Den Abschluss bildet **Kapitel sieben** mit dem Fazit und einem Ausblick. Hier wird die Forschungsfrage final beantwortet und bewertet, inwiefern ASAIKO als Zeitdokument einer Generation zu verstehen ist, die sich in der Nostalgie einen emotionalen Zufluchtsort schafft. Die Arbeit schließt mit einer Einordnung, ob dieser Trend in der Filmgestaltung Bestand haben wird.

2. Theoretische Grundlagen: Nostalgie, Zeitgeist und Formensprache

Um die Konzeption und Ästhetik des Kurzfilms ASAIKO wissenschaftlich fundiert zu analysieren, ist es notwendig, die Begriffe Nostalgie, Erinnerung und Raumwahrnehmung tiefergehend zu definieren. Diese sind keine isolierten Phänomene, sondern als ineinandergreifende Wirkungsmechanismen zu verstehen. Sie sind die messbaren Parameter, mit der diese Arbeit versucht, emotionale Reaktionen einzuordnen.

Das folgende Kapitel legt das theoretische Fundament der Arbeit. Es beginnt mit einer soziokulturellen Analyse der Gegenwart, die durch eine Omnipräsenz des Vergangenen geprägt ist und untersucht die spezifische psychologische Disposition der jungen Generation. Darauf aufbauend wird der Begriff der Nostalgie genauer betrachtet, um die für das Filmprojekt relevante „reflektive Nostalgie“ herauszuarbeiten. Im zweiten Teil des Kapitels erfolgt der Transfer dieser Theorien auf die materielle Ebene: Ein designhistorischer Exkurs in das Space Age sowie eine Betrachtung runder Formensprachen und rauer Haptik dienen dazu, das visuelle Vokabular von ASAIKO herzuleiten.

2.1 Retromania und die „verlorene Zukunft“ der Generation Z

Die Gegenwart des 21. Jahrhunderts ist von einer paradoxen Zeitwahrnehmung geprägt. Während die technologische Entwicklung, getrieben durch Digitalisierung und künstliche Intelligenz, in exponentieller Geschwindigkeit voranschreitet, scheint die kulturelle Entwicklung in einer Zeitschleife gefangen zu sein. In der Mode, der Musik, der Fotografie und dem Film dominiert aktuell nicht das radikal Neue, sondern das Zitat des Alten.

Generation Z

In meiner persönlichen Hinführung habe ich den Begriff der „Generation Z“ bislang bewusst ausgespart. Zu oft ist diese Bezeichnung mittlerweile mit Vorurteilen und gesellschaftlichen Stigmata behaftet, die den ersten Eindruck der Thematik vorschnell in eine falsche, klischeehafte Richtung hätten lenken können. Für die folgende theoretische Analyse ist es jedoch unerlässlich, diesen Begriff zu nutzen, um den aktuellen wissenschaftlichen Duktus aufzugreifen und die betrachtete Gruppe präziser einzugrenzen. Denn nur wenn klar definiert ist, über wen wir eigentlich sprechen, lässt sich verstehen, warum gerade diese Generation eine so spezifische Sehnsucht nach dem Vergangenen entwickelt hat.

Als Generation Z wird in der Soziologie gemeinhin die Geburtsgruppe zwischen etwa 1995 und 2010 definiert. Nach den Jugendforschern Klaus Hurrelmann und Erik Albrecht handelt es sich hierbei um die erste Generation, die als echte „Digital Natives“ aufgewachsen ist; für sie existierte keine Welt ohne Internet und mobile Kommunikation. Diese digitale Omnipräsenz führt jedoch keineswegs zu einer reinen Technik-Euphorie. Da das Aufwachsen dieser Generation zeitgleich von multiplen globalen Krisen (Klima, Finanzen, Pandemien) geprägt ist, beschreibt Hurrelmann sie als eine „Kohorte“, die unter einem hohen psychischen Leistungsdruck steht und eine ausgeprägte Sehnsucht nach Sicherheit, Stabilität und Planbarkeit entwickelt hat (vgl. Hurrelmann/Albrecht 2014). Genau dieses Bedürfnis nach einem „sicheren Hafen“ in einer unsicheren Welt bildet den psychologischen Nährboden für die Hinwendung zu nostalgischen Ästhetiken und physischen Werten.

Das Phänomen der Retromania

Der britische Musikjournalist und Kulturtheoretiker Simon Reynolds diagnostiziert in seinem einflussreichen Werk Retromania: Pop Culture’s Addiction to Its Own Past (2011) eine fundamentale Stagnation der Popkultur. Reynolds argumentiert, dass wir in einem „pop-kulturellen Archiv“ leben. Das Internet fungiert dabei als eine gigantische, jederzeit abrufbare Datenbank der gesamten Menschheitsgeschichte, da alles Vergangene ständig verfügbar ist. Jeder Song, jeder Filmstil, jedes Modefoto der letzten 100 Jahre ist in kürzester Zeit wieder sichtbar. Somit entfällt die Notwendigkeit, Neues zu schaffen. Stattdessen wird die Kulturarbeit zur Kuratierung: Man bedient sich am Baukasten der Vergangenheit.

Für das Szenenbild bedeutet dies, dass ein modernes Apartment im Film selten futuristisch aussieht, sondern häufiger wie eine Collage aus Vintage Möbeln, Retro-Dekoration und Altbaucharme. Reynolds beschreibt dies nicht nur als ästhetische Vorliebe, sondern als eine Art kulturelle Erschöpfung: Die Zukunft als Ort der Innovation scheint aufgebraucht zu sein (vgl. Reynolds 2011: S. xi ff.).

Hauntology und Lost Futures

Ergänzt wird diese Beobachtung durch den Kulturwissenschaftler Mark Fisher und sein Konzept der „Lost Futures“. Basierend auf Derridas „Hauntology“ (ein Wortspiel aus haunt / heimsuchen und ontology/ Seinslehre) beschreibt Fisher das Gefühl, von einer Zukunft heimgesucht zu werden, die nie eingetreten ist. Die Generation Z, die Protagonisten und Zielgruppe von ASAIKO, wächst in einer Zeit der Polykrise auf (Klimawandel, Pandemien, politische Instabilität). Die optimistischen Zukunftsvisionen früherer Dekaden, etwa die technologische Utopie der 60er Jahre, haben sich nicht erfüllt. Was bleibt, ist die Sehnsucht nach der Ästhetik dieser Utopien. Fisher argumentiert, dass die Rückgriffe auf knisterndes Vinyl, VHS-Störungen oder Filmkorn keine bloße Mode sind, sondern Ausdruck einer Trauerarbeit über die verlorene Zeit (vgl. Fisher 2014: S. 21).

Anemoia und die haptische Lücke

Für die Generation Z resultiert daraus das spezifische Phänomen der Anemoia: einer Nostalgie für eine Zeit, die man selbst nie erlebt hat. Ein 20-Jähriger, der heute eine analoge Kamera benutzt oder sein Zimmer im Stil der 70er Jahre einrichtet, erinnert sich nicht biografisch an diese Zeit. Er erinnert sich an eine Idee dieser Zeit. Diese Sehnsucht wird durch die zunehmende Entmaterialisierung des Alltags verstärkt. In einer Welt, in der Kommunikation, Arbeit und Unterhaltung fast ausschließlich über glatte Glasoberflächen (Screens) stattfinden, entsteht eine „haptische Lücke“.

Der Philosoph Byung-Chul Han beschreibt in Undinge (2021) den Übergang vom Zeitalter der Dinge zum Zeitalter der „Nicht-Dinge“ (Informationen). Informationen sind flüchtig, sie bieten keinen Widerstand und keinen Halt. Physische Objekte hingegen, insbesondere solche mit Patina und Gebrauchsspuren, fungieren als „Ruhepole des Lebens“. Sie verankern den Menschen in der Wirklichkeit. Die Ausstattung von ASAIKO mit gebrauchten Requisiten, rohen Wänden und abgenutzten Möbeln ist somit als unbewusste Kompensationsstrategie zu lesen: Das Szenenbild füllt die haptische Lücke der digitalen Gegenwart. Sie bietet den Figuren (und Zuschauern) materielle „Widerstände“ an, an denen sie sich festhalten können (vgl. Han 2021: S. 9 ff.). Eine raue, „echte“ Oberfläche des Raumes, für eine raue und „echte“ Geschichte.

2.2 Die Ambivalenz der Erinnerung: Reflektive Nostalgie als Gestaltungsmittel

Um den Begriff der Nostalgie für die filmanalytische Arbeit nutzbar zu machen, muss er von seiner umgangssprachlichen Bedeutung gelöst und historisch wie typologisch differenziert werden.

Historische Genese: Vom Schmerz zum Stil

Der Begriff Nostalgie setzt sich aus den griechischen Wörtern nostos (Rückkehr) und algos (Schmerz) zusammen. Interessanterweise war Nostalgie ursprünglich kein kulturelles Gefühl, sondern eine medizinische Diagnose. Der Schweizer Medizinstudent Johannes Hofer prägte den Begriff 1688 in seiner Dissertation, um das pathologische, teils tödliche Heimweh Schweizer Söldner in der Fremde zu beschreiben. Symptome waren Melancholie, Appetitlosigkeit und Fieber, ausgelöst durch das Hören vertrauter Klänge oder den Mangel an vertrauter Umgebung. Erst im Zeitalter der Romantik wandelte sich die Nostalgie von einer heilbaren Krankheit (durch Rückkehr) zu einem unheilbaren Zustand des Sehnens nach einer unwiederbringlichen Zeit (vgl. Boym 2001: S. 3–5).

Svetlana Boyms Typologie

Die für diese Arbeit entscheidende theoretische Unterscheidung, liefert die Harvard-Professorin Svetlana Boym in The Future of Nostalgia. Sie argumentiert, dass Nostalgie nicht gleich Nostalgie ist, und definiert zwei diametral entgegengesetzte Ausprägungen:

1. **Restaurative Nostalgie** (Restorative Nostalgia): Diese Form betont das Nostos (die Heimkehr). Sie versucht, die Vergangenheit transhistorisch wiederherzustellen. Die restaurative Nostalgie nimmt sich selbst sehr ernst; sie glaubt, dass die Vergangenheit die „bessere Wahrheit“ war. Sie äußert sich in der Rekonstruktion von Denkmälern, in nationalistischen Mythen oder in der detailgetreuen historischen Re-Inszenierung (Re-Enactment). Sie duldet keine Ironie und keine Brüche.

2. **Reflektive Nostalgie** (Reflective Nostalgia): Diese Form betont das Algos (das Sehnen). Sie akzeptiert, dass die Vergangenheit unwiederbringlich verloren ist, und genießt gerade diesen Schmerz des Verlustes. Die reflektive Nostalgie ist ambivalent, oft ironisch und fragmentarisch. Sie beschäftigt sich mehr mit den individuellen und kulturellen Spuren der Zeit als mit der historischen Wahrheit. Sie liebt die Patina, die Ruine und das Unperfekte, weil diese den Zeitverlauf sichtbar machen (vgl. Boym 2001: S. 41–49).

Transfer auf ASAIKO

Für die Art Direction von ASAIKO ist die reflektive Nostalgie der zentrale operative Modus. Das Szenenbild hat nicht den Anspruch, eine Wohnung im Jahr 1972 historisch korrekt abzubilden (was restaurativ wäre). Stattdessen nutzt der Film ästhetische Fragmente jener Zeit (eine Lampe, einen Farbton, einen Stoff), um sie in einen modernen Kontext zu montieren. Es geht um die Erzeugung einer Atmosphäre, nicht einer Dokumentation. Die reflektive Nostalgie erlaubt es dem Szenenbild, Erinnerung als Textur zu begreifen. Im Film manifestiert sich dies oft durch Unschärfen, spezifische Lichtsetzungen oder das „Aging“ von Requisiten. Diese visuellen Codes signalisieren dem Zuschauer: Dies ist ein emotionaler Raum, kein faktischer Raum. Die Nostalgie fungiert hier als Weichzeichner für die harte Realität des Filmkonflikts.

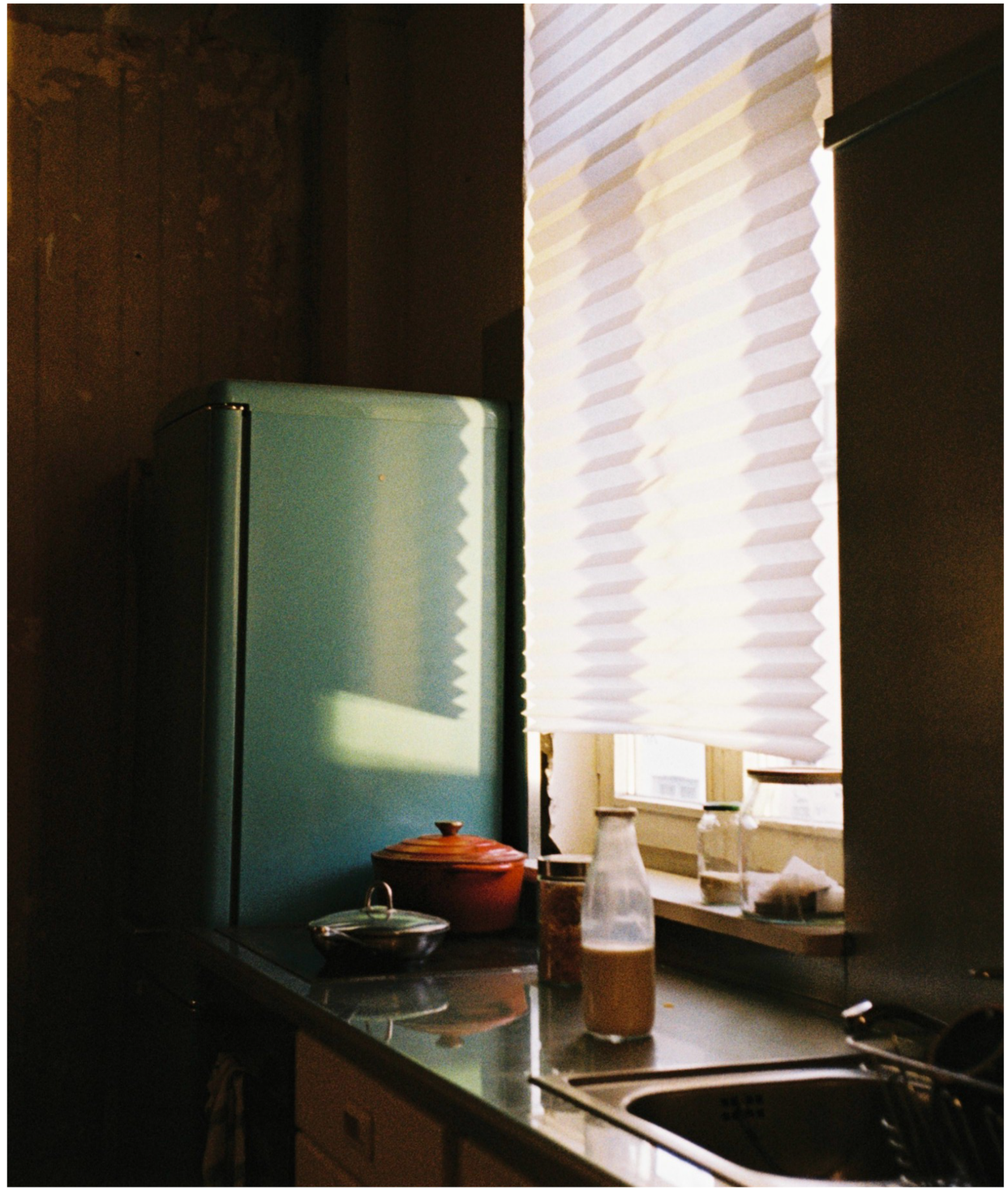


Abb. 7. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute





Abb. 8.9. Auszüge eines Moodboards - Pinterest - Links siehe Verzeichnis

2.3 Designhistorischer Exkurs: Die Utopie und der Fall des Space Age

Die visuelle Identität von ASAIKO zitiert signifikant die Formensprache des Space Age (ca. 1957–1973). Um zu verstehen, warum diese Ära intuitiv als Referenz gewählt wurde, muss man ihre historische Bedeutung und ihren rasanten Absturz betrachten.

Der Aufbruch (1960er Jahre)

Das Space Age Design war die visuelle Antwort auf das Weltraumzeitalter, beginnend mit dem Sputnik-Schock 1957 und gipfelnd in der Mondlandung 1969. Es war eine Zeit des unerschütterlichen Fortschrittsglaubens. Designer wie Verner Panton, Joe Colombo oder Eero Aarnio brachen radikal mit der Tradition. Wo früher Holz und Handwerk dominierten, traten nun neue synthetische Materialien hervor: Thermoplastische Kunststoffe, Fiberglas und Polyurethan-Schaum. Diese Materialien erlaubten völlig neue Formen.

Möbel mussten nicht mehr aus Beinen und Sitzflächen konstruiert werden, sondern konnten „aus einem Guss“ gegossen werden (Monoblock). Es entstanden fließende, organische Formen, die oft an Raumkapseln, Moleküle oder biologische Zellen erinnerten. Das Design war demokratisch, bunt, pop-kulturell und zutiefst optimistisch. Es versprach eine Zukunft, in der Technik alle Probleme lösen würde und der Mensch in harmonischen, weichen Wohnlandschaften lebt (vgl. Fiell/Fiell 2012: S. 6–9).

Der Absturz (1973)

Das Ende dieser Ära ist für die melancholische Lesart in ASAIKO entscheidend. Mit der Ölkrise 1973 zerbrach die Utopie. Der Kunststoff, eben noch das Material der Zukunft, wurde plötzlich zum Symbol für Umweltzerstörung und Ressourcenverschwendung. Der Optimismus wich einer wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Depression. Das Space Age Design steht somit heute für eine „gescheiterte Zukunft“ (im Sinne von Mark Fishers Lost Futures). Wenn junge Menschen heute ihre Wohnungen mit diesen Möbeln einrichten, dann schwingt unbewusst die Trauer um diesen verlorenen Optimismus mit.

In ASAIKO wird diese Semantik genutzt: Die Protagonisten leben inmitten dieser utopischen Formen (runde Tische, organische Lampen, schillernde Glasbausteine), während ihre eigene kleine Utopie (die Beziehung) und ihre biologische Zukunft (die Fruchtbarkeit) zerbrechen. Die Möbel sind Überreste einer Zeit, die an eine Zukunft glaubte, die den Figuren nun verwehrt scheint.

2.4 Psychologie der Form: Der Kreis als Schutzraum

Abseits der historischen Konnotation wirkt das Szenenbild auch auf einer fundamentalen wahrnehmungspsychologischen Ebene. Ein dominantes gestalterisches Motiv in ASAIKO ist die Rundung; sie findet sich im kreisrunden Tisch, in bogenförmigen Lampen, in den wallenden Pflanzen sowie in den weichen Kanten der Sofas und dem rundlichen Bett wieder. Um die Wirkung dieser Formensprache zu verstehen, lohnt ein Blick in die Gestaltpsychologie, die lehrt, dass Formen nicht passiv wahrgenommen werden, sondern direkte emotionale Reaktionen auslösen.

Den Grundstein hierfür liefert Rudolf Arnheim. In seinem Standardwerk Art and Visual Perception (1974) analysiert er die inhärente Dynamik geometrischer Formen und beschreibt den Kreis als die Urform der Geschlossenheit. Im Gegensatz zu eckigen Formen, deren Vektoren aggressiv nach außen weisen („die spitzige Ecke“), besitzt der Kreis eine zentripetale Kraft; er zieht den Blick nach innen, hält ihn dort fest und symbolisiert Balance, Einheit und Autarkie. Arnheim argumentiert, dass das menschliche Auge runden Formen einfacher folgen kann, da sie keinen abrupten Richtungswechsel erzwingen, wodurch sie in der visuellen Komposition stabilisierend wirken (vgl. Arnheim 1974: S. 182 ff.).

Für ASAIKO ist dieser Effekt essenziell: Während der Dialog und die Handlung durch Zerrissenheit und Unentschlossenheit geprägt sind; etwa durch Malis Fluchtverhalten oder Claires Wut, bietet das Szenenbild dem Zuschauer visuelle Ruhepole. Die runden Objekte im Raum fungieren als visuelle Anker, die verhindern, dass die Szenerie in das Chaos abgleitet, das die Figuren innerlich empfinden.
Diese klassische Wahrnehmungstheorie wird im modernen Designverständnis narrativ erweitert.

Die Design-Theoretikerin Ellen Lupton überträgt die Psychologie der Form auf das Storytelling. In ihrem Werk Design is Storytelling (2017) beschreibt sie runde Formen als Instrumente, um „Empathie“ und „Fluss“ zu erzeugen. Sie verweist dabei auf das Konzept der Affordance (Aufforderungscharakter); runde, weiche Objekte laden den Menschen haptisch ein, sie zu berühren oder sich in sie hineinzulegen, während spitze Formen eine physische Distanzierung provozieren (vgl. Lupton 2017: S. 112). Im Kontext des Films wird diese Formensprache zum aktiven Bedeutungsträger der Beziehung. Die Möbel in ASAIKO sind nicht starr, sie „fließen“ und laden zur Intimität ein. Dies verdeutlicht den tragischen Ausgangspunkt der Konfliktszenen; ein eigentlicher Schutzraum, der für die Liebe zweier Menschen geschaffen wurde, wird zum Ort der Distanz. Das Design erzählt hier die Geschichte einer möglichen Harmonie, die von der Handlung jedoch konterkariert wird.



Abb. 10 Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute

2.5 Die Magie des Greifbaren: Material Culture und Atmosphäre

Neben der historischen und formpsychologischen Ebene spielt die Semiotik der Dinge; also die Bedeutung der physischen Objekte im Raum, eine zentrale Rolle für die Glaubwürdigkeit des Szenenbildes. In einer Zeit, die zunehmend von virtuellen Erlebnissen dominiert wird, bekommen Requisiten eine neue, fast therapeutische Funktion.

Der Philosoph Byung-Chul Han diagnostiziert in seinem Essay Undinge (2021) einen fundamentalen Wandel unserer Beziehung zur Realität, den er als Übergang vom Zeitalter der Dinge zum Zeitalter der „Nicht-Dinge“ (Informationen) beschreibt. Informationen sind glatt, reibungslos und flüchtig; man „wischt“ sie weg, sie bieten keinen haptischen Widerstand. Han plädiert daher für eine Wiederentdeckung des Physischen. Wahre Dinge sind für ihn „Ruhepole des Lebens“; sie altern, sie bekommen Patina, sie sind sperrig und genau dieser „Widerstand“ verankert den Menschen in der Welt (vgl. Han 2021: S. 9 ff.).

Für die Ausstattung von ASAIKO ist dieser Gedanke essenziell. Die Einrichtungsgegenstände im Film; die alten Möbel, der grobe Steintisch, ein Blumentopf aus einem alten Basketball sowie die rohen Wände und Decken, sind keine bloße Dekoration. Sie fungieren als „Speichermedien“ der Identität. In der Handlung verlieren die Protagonisten durch den Konflikt den Boden unter den Füßen, ihre Welt wird instabil. Die Requisiten bilden hierzu den Gegenpol; sie sind schwer, alt und beständig. Sie geben den Figuren und dem Zuschauerauge den Halt, den die digitale Gegenwart und die fragile Beziehungssituation nicht bieten können.

Für die Arbeit als Art Directorin bedeutet dies, dass man nicht nur einen Raum gestaltet, sondern eine Atmosphäre kuratiert. In ASAIKO wird durch das warme Licht, die weichen Texturen und die Patina der Objekte eine Atmosphäre der Melancholie erzeugt. Diese liegt wie ein unsichtbarer Nebel über der Szenerie und sorgt dafür, dass der Zuschauer den narrativen Konflikt nicht nur intellektuell versteht, sondern emotional spürt. Der Raum „färbt“ die Handlung ein; er macht die unausgesprochene Melancholie der Figuren sinnlich erfahrbar, noch bevor das erste Wort gesprochen wird.

Es offenbart sich ein klarer Kontrast, der den Film trägt:

- ***Der Inhalt*** (die Story) ist gegenwärtig, schmerzhaft, medizinisch „eckig“ und ungelöst.
- ***Die Form*** (das Design) ist vergangenheitsbezogen, weich, haptisch erfahrbar und harmonisch.

Die theoretische Analyse zeigt somit etwas auf, was im Designprozess intuitiv gefühlt wurde; die Figuren brauchen diese nostalgische Umgebung nicht als historische Kulisse, sondern als Schutzraum. Gleichzeitig bietet dieser geschützte Raum dem Film seine Bühne, die durch ihren warmweichen Kontrast, die inhaltliche Schwere hervorhebt. Das theoretische Fundament ist damit gelegt. Im folgenden Kapitel wird nun festgelegt, mit welchem methodischen Vorgehen, die eigene Arbeit betrachtet werden soll.

Abb. 11. Selfoto - Hotel Nadler - Mikanta Friedrich



Abb. 12. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute



Abb. 13. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute - zu sehen bin ich bei meiner Arbeit am Set

3. Methodisches Vorgehen

Da diese Bachelorarbeit die theoretische Reflexion eines praktischen Projekts darstellt, unterscheidet sich der methodische Zugriff grundlegend von rein textbasierten wissenschaftlichen Arbeiten. Es wird keine externe Hypothese an einem fremden Objekt überprüft; vielmehr ist der Entstehungsprozess des Films ASAIKO selbst der Gegenstand der Untersuchung. Um die gestalterischen Entscheidungen wissenschaftlich greifbar zu machen, kombiniert die Arbeit zwei qualitative Forschungsansätze: das Research through Design (Forschung durch Gestaltung) und die Auto-Ethnografie.

3.1 Der Film als Erkenntnisinstrument: Research through Design

In der akademischen Designforschung wird traditionell zwischen der Forschung über Design (z. B. Kunstgeschichte) und der Forschung durch Design unterschieden. Letzterer Ansatz, international als Research through Design (RtD) etabliert und maßgeblich von Christopher Frayling geprägt, postuliert, dass der gestalterische Prozess selbst eine Form der Wissensproduktion ist (vgl. Frayling 1993). Das Artefakt; in diesem Fall der Kurzfilm ASAIKO und sein Szenenbild, ist nicht bloß das illustrative Endergebnis, sondern der zentrale Wissensträger. Frayling argumentiert, dass beim „Machen“ Erkenntnisse entstehen, die sich rein theoretisch nicht hätten vorhersagen lassen.

3.2 Auto-Ethnografie: Der Blick nach Innen

Da die visuelle Konzeption von ASAIKO nicht auf historischer Recherche, sondern auf intuitivem Empfinden basiert, wähle ich außerdem den Ansatz der Auto-Ethnografie. Nach der Soziologin Carolyn Ellis (2011) dient hierbei die persönliche Erfahrung als Zugang, um kulturelle Phänomene zu verstehen. Der Forschende beobachtet nicht von außen, sondern ist selbst Teil der untersuchten Gruppe (Complete Member Researcher) (vgl. Ellis et al. 2011).

Für meine Arbeit legitimiert dieser Ansatz das „Bauchgefühl“ als wissenschaftliche Quelle. Meine Designentscheidungen basieren auf verinnerlichtem, implizitem Wissen über die ästhetischen Codes der Generation Z. Da ich derselben soziokulturellen „Bubble“ angehöre wie die Filmfiguren Claire und Mali, sind meine intuitiven Griffe zu bestimmten Requisiten oder Farben keine bloße Willkür, sondern authentische Datenpunkte. Die Auto-Ethnografie erlaubt es mir, meine subjektive Anemoia und Gestaltungslust als exemplarisch für das kollektive Empfinden meiner Generation zu analysieren.

Was das für meine Arbeit bedeutet:
Ich betrachte den Film in dieser Arbeit als Materialisierung von implizitem Wissen. Während der Pre-Produktion und am Set haben wir oft intuitiv entschieden: Dieser Sessel fühlt sich „richtig“ an, jenes Licht wirkt „falsch“. Diese Intuition ist jedoch kein Zufall, sondern basiert auf verinnerlichtem Wissen über den Zeitgeist, über emotionale Wirkungen und kulturelle Codes. Der methodische Ansatz dieser Arbeit besteht darin, dieses „stumme“ Wissen nachträglich zu verbalisieren. Die Theorie (aus Kapitel 2) wurde nicht vor dem Film als starres Regelwerk festgelegt, sondern sie wird nun aus dem Film heraus extrahiert. Der Film ist somit das Experiment, die Bachelorarbeit die Auswertung.

4. Konzeptionelle Phase: Analyse der gestalterischen Praxis

Um die verschiedenen Einflüsse meiner Gestaltungsarbeit verstehen zu können, werden die in der Forschungsfrage verankerten Teilaspekte herangezogen. Der Retro-Zeitgeist der Generation Z, die intuitiven Zusammenhänge zwischen Handlung und Raum, sowie die Aussagekraft verschiedener Objekte und Oberflächen.

Die „Bubble“

Um die Räume und Einrichtungen in ASAIKO nachzuvollziehen zu können, muss man zuerst verstehen, wer die Menschen sind, die darin leben sollen. In aktuellen Diskursen und auch in dieser Arbeit wird häufig der Begriff der „Bubble“ (Blase) verwendet. Er bezieht sich auf das soziomediale Phänomen der Filterblase. Ursprünglich durch den Internetaktivisten Eli Pariser geprägt, beschreibt der Terminus technisch die algorithmische Isolierung von Nutzern im Internet, die nur noch Informationen angezeigt bekommen, die ihrem bisherigen Verhalten entsprechen. Im soziokulturellen Kontext der Generation Z hat sich die Bedeutung jedoch geweitet: Eine „Bubble“ bezeichnet hier einen homogenen sozialen Raum, in dem sich Menschen mit ähnlichen Werten, ästhetischen Vorlieben und politischen Haltungen umgeben. Für die auto-ethnografische Forschung ist diese Abkapselung von Bedeutung, da sie eine spezifische, in sich geschlossene Ästhetik und Sprache hervorbringt, die für Außenstehende oft nur schwer lesbar ist (vgl. Pariser 2011).

Die „Bubble“, in der ASAIKO spielt (und in der ich lebe), lässt sich recht klar umreißen: Es sind junge Erwachsene, meist politisch eher links orientiert und kreativ tätig. Eine grundlegend weltoffene Einstellung, ein Interesse für Kunst und Kultur und das Streben nach einer besseren Zukunft. Eine Zukunft in der sich jeder frei entfalten kann und das Leben interessanter ist als das durchstrukturierte Leben der Elterngeneration. Es ist derselbe Rebellionswille jeder jungen Generation bisher, gespielt auf den aktuellen Instrumenten der Zeitgeschichte; den digitalen Medien und dem Internet.

Trotz vieler Vorteile der Digitalisierung, leiden die Heranwachsenden dieser Epoche enorm unter dem Überfluss an Möglichkeiten und Einflüssen und der allgegenwertigen Öffentlichkeit der Internets. Man vergleicht sich und seine Arbeit nicht mehr nur mit den Menschen des direkten Umfelds, sondern mit der gesamten Welt. Individualität ist selten und somit zu einem wertvollen Gut geworden. Jeder Ausbruch gegen die Norm hat aber bereits eine eigene Bezeichnung und einen Internet Trend. Einzigartigkeit und herausragender Erfolg scheinen unerreichbar.

Gleichzeitig herrscht ein Dauerfeuer an Informationen. Neben der Selbstdarstellung bietet das Internet Raum für jeden Faktencheck, jedes Beauty-Tutorial, jede Verschwörungstheorie und allen brandheißen News, 24 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche. Bei ausreichender Motivation könnte man zu jedem Moment seines Lebens etwas sinnvolles Lernen. Neben dem Hilfreichen sieht man aber auch das Bedrückende zu jeder Zeit. Ein unausweichlicher Weltschmerz angesichts der Krisen und Ungerechtigkeiten der modernen Welt.

Dieser Informations-Überfluss wirkt mit der Zeit überfordernd. Selbst in Momenten der eigentlichen Ruhe, ohne direkten Input von digitalen Medien können die meisten jungen Menschen nur noch schwer richtig abschalten. Ein Gehirn, dass auf immer kürzere Video-Reels in doppelter Geschwindigkeit trainiert ist, tut sich oft schwer mit einer Ruhe, die für andere Generationen ein Dauerzustand war. Die Folgen sind Depression, Demotivation und die Flucht in nostalgische Parallelwelten.





Abb. 14. 15. Setfoto / Teamfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute



Abb. 16. Setfoto - Palaisgarten - Vivien Graute

Zwischen Weltschmerz und Flohmarkt

Es wirkt auf den ersten Blick widersprüchlich: Ausgerechnet die erste Generation, die komplett digital und vernetzt aufgewachsen ist, sehnt sich in ihren eigenen vier Wänden nach der schweren, analogen Ästhetik vergangener Jahrzehnte. Die Fixierung der Gen Z auf Retro-Möbel ist aber mehr als nur ein visueller Trend; sie ist eine komplexe Reaktion auf die glatte, durchoptimierte Gegenwart. Es ist das Phänomen das Simon Reynolds als „Retromania“ bezeichnet (vgl. Reynolds 2011: S. xi ff.). An diesem Punkt ist wichtig anzumerken, dass sich die weitere Nutzung dieses Narrativs in dieser Arbeit, vor allem auf die zuvor beschriebene „Bubble“ bezieht. Junge Menschen mit grundlegend anderen Interessen oder politischen Ansichten, haben meist auch eine andere Formsprache, mit der sie ihren Alltag gestalten.

Zunächst einmal hat dieser Stil pragmatische Wurzeln: Verfügbarkeit und Budget. Die meisten jungen Menschen starten ohne großes Eigenkapital oder Einkommen in ihr Erwachsenenleben. Studium, Ausbildung oder Berufsstart halten das Budget für Einrichtung niedrig. Design-Möbel sind unerschwinglich, selbst wenn sie die eigentliche Wahl darstellen. Der Flohmarkt oder eBay Kleinanzeigen werden somit vorrangig aus der Not heraus zur Quelle. Doch die Gen Z hat diese Notlösung zum gefeierten Standartverfahren erhoben. Anstatt sich für das „Zusammengewürfelte“ zu schämen, wird es zelebriert. Es ist eine stille Rebellion gegen den Perfektionsdruck von Social Media Trends und die sterile Norm der „IKEA-Katalog-Wohnung“, die bei jedem gleich aussieht. Ein Kratzer im Holz oder etwas abgeplatzter Lack sind hier keine Mängel, sondern Stilmittel. Es zeigt eine Authentizität und einen Charakter, den man bei Neuware vom Fließband vergeblich sucht.

Dabei spielt auch das ökologische Gewissen eine Rolle. Second Hand zu kaufen ist per se nachhaltiger. Es werden keine neuen Ressourcen verbraucht, kein Co2 ausgestoßen und es fühlt sich gut an, dem Konsumkreislauf „ein Schnippchen zu schlagen“. Trotz fester Einbindung in die Lebensrealität junger Menschen, wird Kapitalismus und übermäßiger Konsum nämlich als Feindbild betrachtet. Er stellt den Höhepunkt moderner schadhafter Schnelllebigkeit dar.

An dieser Stelle darf man allerdings nicht zu naiv beurteilen: Oft folgt auch dieser „nachhaltige“ Konsum einer Trend-Logik. Wenn die 70er-Jahre-Lampe gerade „in“ ist, wird sie gekauft; nicht zwingend nur der Umwelt zuliebe, sondern für die Ästhetik. Am ehesten eben dort, wo sie erschwinglich ist; Second Hand. Dass sich dieser Trend hält, liegt aber auch an einem bekannten Zyklus: Jede Generation zitiert irgendwann den Stil der Großeltern oder Eltern, weil dieser unbewusst mit der Sicherheit der Kindheit verknüpft ist. In einer Welt voller Krisen bauen wir uns mit den weichen Formen und warmen Farben der Vergangenheit instinktiv einen Schutzraum. Nach Byung-Chul Han sind diese Stücke unsere „Ruhepole des Lebens“ (vgl. Han 2021: S. 9 ff.). Sie geben uns das Gefühl von „Echtheit“ in einer Welt, in der man mittlerweile kaum noch unterscheiden kann, was wirklich real ist. Die Retro-Möbel sind also beides: Ein ökonomisch schlaues Statement gegen den Massenkonsum und eine emotionale Zeitreise in eine vermeintlich heile Welt.

Die Einflüsse der soziokulturellen Gruppe der Hauptdarsteller, ist das, was neben den individuellen Charakterbeschreibungen und dem Konflikt des Films, die räumliche Ausstattung am meisten geprägt hat. Besonders in den ersten Schritten der Gestaltung sind die Bezüge deutlich zu erkennen. Die Betrachtung der Inspirationen gibt einen ungefilterten Einblick auf die intuitiven Entscheidungen, bevor pragmatische Variablen das Endergebnis beeinflusst haben.

4.1 Dekonstruktion der Intuition: Moodboards

Folgt man dem Ansatz des RtD (Research throug Design), beginnt die Forschung mit der visuellen Suche, noch vor der finalen Drehbuchfassung. Das folgende Kapitel untersucht die entstandenen Moodboards und Konzepte, die intuitiv jene „Nostalgie“ suchten, die im Theoriekapitel identifiziert wurde.

Moods & Emotionale Konzeption

Betrachtet man die frühen Moodboards (siehe Abb.16), fällt auf, dass instinktiv Bilder gewählt wurden, die eine Realitätsflucht signalisieren. Die Räume wirken überstilisiert und traumhaft. Gedimmtes oder farbiges Licht, monochrome Farbakzente, futuristische Materialien. Auch wenn sich die einzelnen Schauplätze noch etwas in ihrer Atmosphäre unterscheiden, verwenden sie eine ähnliche Formsprache. Zentral ist, wie zuvor beschrieben, die Rundung. Die Konstellationen spielen überwiegend mit einem flüssigen Zusammenspiel von Objekten mit glatter oder weicher Oberfläche. Ovale Lampions und rote Akzente sind außerdem von der verträumten Asiatischen Architektur inspiriert. Auch wenn der unschöne Konflikt des Paares die Kernhandlung darstellt, betreten wir in ASAIKO in erster Linie einen intimen Raum. Einen in dem bisher eine gegenseitige Zuneigung gewachsen ist. Die Raumausstattung sollte möglichst sensuell wirken; betörend und umhüllend. Ein Kontrast zur harten Umgebung

Zum Zeitpunkt der Planung war die spätere Location, ein alter Hotelsaal, schon Teil der Vision. Der Raum würde als Loftwohnung fungieren. Ein heruntergekommenes Objekt; die Wände brüchig und teilweise unverputzt, eine freigelegte Decke mit Stahlträgern, losen Kabeln und jeder Menge Schönheitsfehlern. Und trotzdem erkennt man den früheren Glanz des Saals: hochwertiger Echtholzboden, hohe Fenster, romantischer Stuck und Torbögen. Genau dieses Zusammenspiel zwischen alt und neu, das Festklammern an einer Utopie der Vergangenheit, ist was ich für die Geschichte nutzen wollte. Es beschreibt nicht nur die Situation der Figuren im Film, sondern auch das der jungen Generation. Ob man einer Beziehung beim Scheitern zuschaut oder der Welt bei ihrem Untergang; das dystopische Gefühl und die Flucht in eine Traumvorstellung sind vergleichbar. Die Welt, die man kennt, droht zu zerbrechen, somit schafft man sich seine eigene hoffnungsvolle Idee von Gegenwart und Zukunft. Ob diese Einstellung für Hoffnung steht oder doch für Verdrängung, bleibt zunächst offen. Diese Träumereien einer besseren Zeit prägen die Stil Epoche des Space Age, aber eben auch dieses Kurzfilmprojekt. Die Wahl der Referenz mag zunächst intuitiv gewesen sein, könnte sich aber nicht besser ergänzen. Eine Interessante Studie der Intuition, oder eben der bewussten Entscheidung durch implizites Wissen.

Der Kurzfilm zeigt einen begrenzten Ausschnitt des Lebens als Sinnbild. Ein Paar das in einem heruntergekommenen Loft wohnt, das aber träumerisch und farbenfroh eingerichtet ist. Ein Ausleben der eigenen Lebenskraft und dem Wunsch nach besseren Zeiten in einer zunehmend schlechten Situation. Das Szenenbild sollte zwar reale Züge haben, an der sich die Handlung festhalten kann, durfte aber auch überzogen und theatralisch sein. Gerade vor den Dreharbeiten waren noch viel mehr abstrakte Sequenzen geplant, die dem Projekt etwas mehr künstlerische Freiheit erlaubt haben. Erkenntnisse der Postproduktion: Im Nachhinein sind einige dieser Ideen weggefallen, weshalb das Szenenbild in dieser Konstellation auch realbezogener bzw. gediegener hätte sein können.



Abb. 17. Moodboards Miro - Verweise siehe Verzeichnis

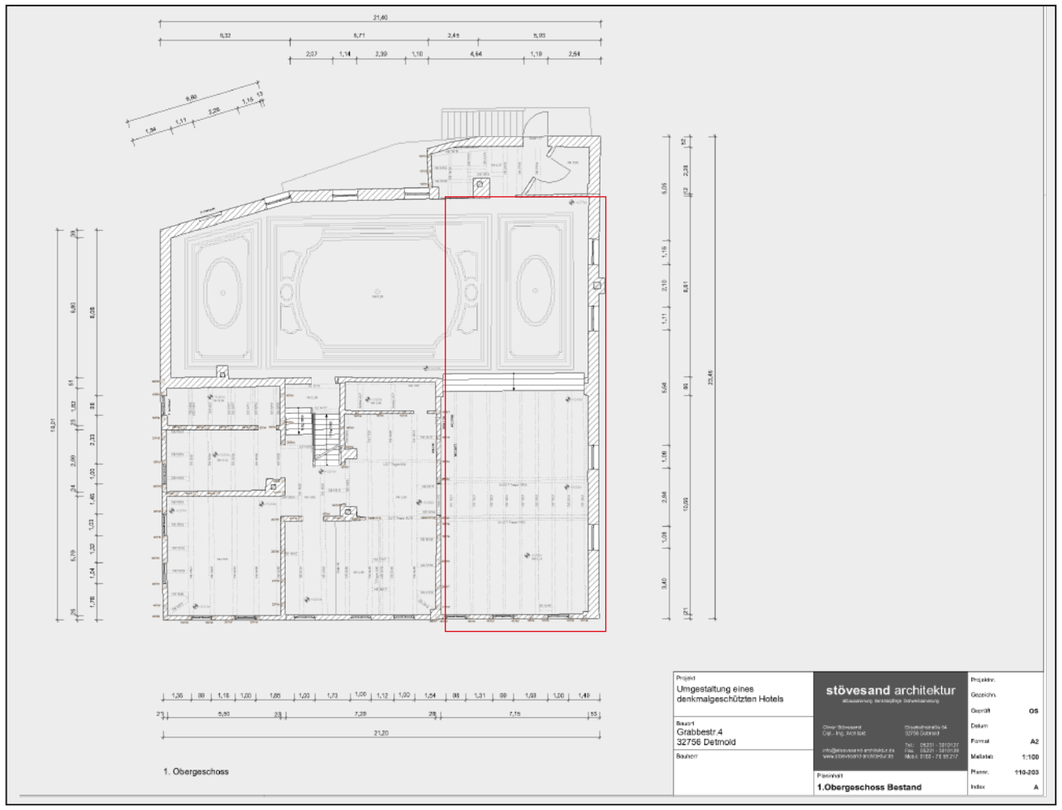


Abb. 18. Grundriss Hotel Nalder - Location



Abb. 19. Location - Aufnahmen bei erster Begehung



Abb. 20. Location - Aufnahmen bei erster Begehung



Abb. 21. Location 3D Modell - für Kamera und Lichtsetzung - Henri Graute



Abb. 22. Location 3D Modell - für Kamera und Lichtsetzung - Henri Graute



Abb. 23. Location - Aufnahmen bei erster Begehung



Abb. 24. Location - Aufnahmen bei erster Begehung



Abb. 25. 26. 27. ASAIKO Stills - farbig nachbearbeitet

4.2 Farbpsychologie & Materialität

Nuancen und Kontraste

Die Farbpalette der Produktion wurde nicht rein dekorativ, sondern als narratives Werkzeug entwickelt. Wie auf den Moodboards (siehe Abb.) zu sehen, folgt das Konzept einer klaren Farbcodierung: Jedem Handlungsort wurde eine spezifische Hauptfarbe zugeordnet, die den emotionalen Grundton der Szene setzt. Auch wenn es im Laufe der Pre-Produktion pragmatische Anpassungen gab, bleibt diese Zuweisung in der Bildsprache des Kurzfilms das tragende Gerüst.

Das Wohnzimmer und die Küche werden durch die Farbe Gelb definiert. Sie stehen als farbenfroher und verspielter Lebensraum für Energie und den Versuch, einen optimistischen Alltag zu inszenieren. Bunte Farbakzente und zusammengewürfeltes Equipment dienen als Auflockerung. Hier findet ein junges Leben statt, improvisiert, aber mit der Begierde nach Intention und Stilhaftigkeit. Ein Platz zum Wachsen und Wandeln.

Das Schlafzimmer hingegen wird von einem dunklen Blau dominiert. Es wirkt ruhiger, fast schon sakral und bietet Raum für emotionale Tiefe und Sinnlichkeit. Es ist der Hauptschauplatz der Begegnung und Verschmelzung, aber auch der Melancholie.

Das Wartezimmer / Arztzimmer war konzeptionell der Farbe Grün zugeordnet. Grün steht hier ambivalent für Hoffnung (Heilung), aber in seiner sterilen Ausprägung auch für Ungewissheit, Distanz und das „Klinische“. Der Ort, an dem etwas Schlimmes passiert, sollte ungemütlich anmuten. *(Nachtrag: Das Arztzimmer wurde aufgrund des hohen Produktionsaufwands gestalterisch sehr minimiert. Die Szene wurde in der Location der Wohnung vor Set-Wänden aufgenommen, die nicht verändert werden durften. Das gestalterische Konzept wurde also nur teilweise umgesetzt, die Idee der Farbcodierung bleibt jedoch im theoretischen Ansatz bestehen.)*

Als verbindendes Element zieht sich die Farbe Rot durch alle Räume, sei es der Esstisch in der Küche oder Details im Schlafzimmer. Rot fungiert als visueller „Puls“ des Films: Es steht für die Liebe, aber auch für Alarm und den Schmerz, der in der Beziehung immer wieder aufbricht.



Abb. 28. Moodboard Mali - Miro

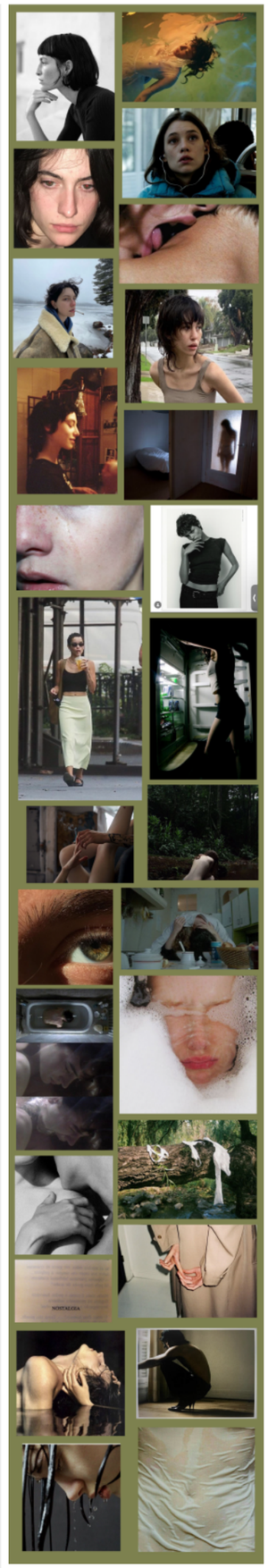


Abb. 29. Moodboard Claire - Miro







Abb. 30, 31, 32. IN THE MOOD FOR LOVE Stills - Wong Kar Wai

4.3 Filmische Referenz: Die emotionale Isolation bei Wong Kar-wai

Diese Strategie der monochromen Zuordnung, also das Tauchen ganzer Räume oder Szenen in eine dominante Farbe, um emotionale Zustände zu externalisieren, findet ein prominentes Vorbild in der Filmgeschichte: Wong Kar-wais Meisterwerk In the Mood for Love (2000).
Der Film erzählt die Geschichte von Chow Mo-wan und Su Li-zhen im Hongkong des Jahres 1962, die beide entdecken, dass ihre Ehepartner eine Affäre miteinander haben. Sie entwickeln eine tiefe, platonische Zuneigung zueinander, agieren ihre Liebe jedoch nie physisch aus. Es ist ein Film über Sehnsucht, verpasste Chancen und die Konservierung von Erinnerung.

Visuell arbeiten Wong Kar-wai und seine Kameramänner Christopher Doyle und Mark Lee Ping-bing mit einer strikten Farb-Dramaturgie. Die Räume sind oft eng und scheinen jeweils in einer einzigen, satten Farbe zu existieren: mal ein tiefes Rot in einem Hotelkorridor, mal ein fahles Grün in einem Treppenhaus oder ein goldenes Gelb. Die Farben dienen hier nicht der bunten Vielfalt, sondern der emotionalen Isolation. Jede Farbe steht für eine spezifische Stimmung der Melancholie, aus der die Protagonisten nicht ausbrechen können.

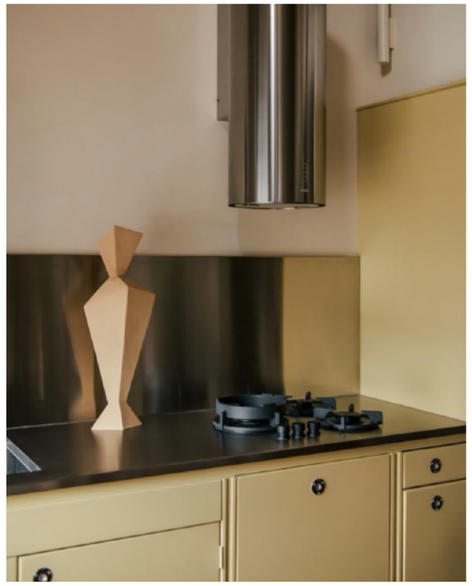
Diese Ästhetik lässt sich als Inspiration für das Konzept von ASAIKO lesen. Ähnlich wie bei Wong Kar-wai korrespondieren die Farben (Gelb, Blau, Grün) nicht mit einer fröhlichen Beliebigkeit, sondern markieren emotionale Territorien. Sie sonnig gelbe Küche & der Wunsch nach einer glücklichen Zukunft und das Blaue Schlafzimmer mit seiner emotionalen Tiefe und Trauer.

Beide Filme verhandeln die „Schwere der Liebe“ und verzichten auf ein Happy End. Die Farben fungieren dabei als Speicher der Emotionen: Sie geben dem Zuschauer eine Orientierung, in welchem Gefühlszustand sich die Figuren gerade befinden, noch bevor ein Wort gesprochen wird.

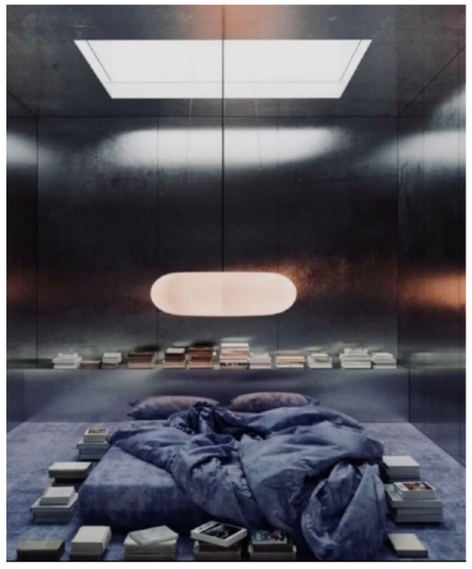
Zusammenführung: Der Raum als Metapher

Die Grundfarben der Räume bieten somit ein emotionales Fundament, um das herumgearbeitet werden kann. Prägnante Möbelstücke wie das blaue Bett oder die gelbe Sitzgruppe bildeten das Gerüst, das die jeweilige Farbwelt etabliert. Ein gezielteres Stilmittel war die Nutzung von knalligen Akzentfarben (wie den roten Details). Diese durchbrechen visuell den flachen Raum und sorgen für mehr Spannung, stehen aber auch für den Versuch, dem Leben „mehr Farbe zu geben“. Hier greift erneut der bereits festgestellte Wunsch, die komplizierte Lebensrealität aufzufangen. Die Figuren versuchen ihren mangelhaften Lebensraum mit Freudigerem zu überdecken.

In der Analyse wird deutlich: In vielerlei Hinsicht kann der Wohnraum als Metapher für die Beziehung zwischen Mali und Claire gesehen werden. Die brüchigen Wände und die brüchige Beziehung stehen im Kontrast zu den warmen Erinnerungen und den farbstarken Möbelstücken. Die Ausstattung spiegelt die Handlung des Films inhaltlich und emotional wider.









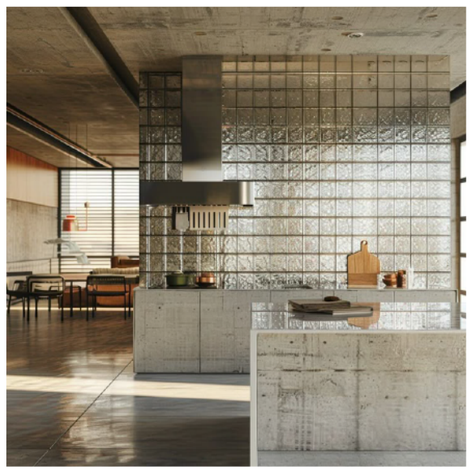




Abb. 33. 34. 35. Moodbilder - Pinterest

Abb. 36. 37. 38. Setfotos in der Aufbauphase - Laura Spieker

4.4 Material und Oberflächen

Wie auch durch die Farbe, definiert sich die Atmosphäre der Räume durch ihre Materialität. Die Location selbst gab hier einen starken Rahmen vor: Ein üppiger, aber brüchiger Altbau mit weißen Wänden, Stuckresten und einem alten, abgenutzten Holzboden. Diese historische Substanz strahlt eine gewisse Härte und Schwere aus. Die Ausstattung setzt diesem „rauen Realismus“ bewusst Materialien entgegen, die eine andere Geschichte erzählen; inspiriert von der Utopie des Space Age.
Kunststoff, Metall und Glas: Das Zitat der Zukunft

Auffällig ist der starke Einsatz von glatten, synthetischen Oberflächen. In der Küche dominieren metallische Elemente: Die mit Metallfolie verkleideten Arbeitsflächen und die Blech-Rückwände zitieren die technologische Begeisterung der 60er Jahre. Metall steht hier für Kühle, Reflektion und eine gewisse Futuristik, die in dem alten Raum fast wie ein Fremdkörper wirkt. Gebrochen wird diese technische Anmutung durch den Einsatz von buntem Kunststoff und farbigem Glas. Der türkise, rundliche Kühlschrank oder der knallrote runde Esstisch bringen eine spielerische „Pop-Ästhetik“ in den Raum. Diese Materialien sind leicht, formbar und künstlich. Sie stehen im direkten Kontrast zur „Echtheit“ des alten Dielenbodens. Auch Glas spielt eine zentrale Rolle: Bunte Keramik mit gläsernem Finish, eine Säule aus Glasbausteinen oder die runde Leuchte im Schlafzimmer fangen das Licht und erzeugen Transparenz. Diese Materialien symbolisieren eine Leichtigkeit und einen Optimismus, nach dem sich die Figuren in ihrer schweren Situation sehnen.
Textil und Rundung: Die haptische Weichheit

Als Ausgleich zur Härte des Raumes (Stein/Holz) fungiert außerdem eine ausgeprägte textile Weichheit. Das große, abgerundete gelbe Sofa im Wohnbereich mit seiner samtigen Oberfläche oder der flauschige violette Teppich laden zum Anfassen ein. Im Schlafzimmer wird dies auf die Spitze getrieben: Das runde Bett, drapiert mit dunkelblauen Stoffbahnen, und die weichen, matt gelben Vorhänge schlucken den Schall und das Licht. Hier wird der Raum zum Kokon. Selbst harte Objekte werden durch ihre Form „entschärft“: Viele Möbel haben kaum Ecken, sie wirken fließend.

Die textile Überfülle fungiert hier als direkter emotionaler Puffer gegen die Härte des narrativen Konflikts. Während Claire und Mali sich der kalten Realität eines medizinischen Eingriffs stellen müssen, bietet ihnen das Set physisch genau jenen Schutz, der ihnen in ihrer zwischenmenschlichen Kommunikation abhandengekommen ist. Besonders im Kontext der Handlung erhält die ‚Rundung‘ des Bettes dabei eine fast tragische Note: Das Szenenbild zitiert mit der runden Form und den nestartigen Stoffdrapierungen visuell die Form von etwas organischem, vielleicht sogar einem Uterus; dem Ort der Fruchtbarkeit und Entstehung. Es ist ein Schauplatz tiefer emotionaler Vulnerabilität und körperlicher Nähe. Dies steht in einem scharfen, ironischen Kontrast zum Inhalt des Films, der sich um die Verhinderung von Fortpflanzung und den klinischen, schmerzhaften Eingriff in den Körper dreht.

Anders als die Farbe bietet die Materialität etwas mehr Ambivalenz zum Inhalt. Sie bewegt sich in einem Spannungsfeld zwischen Verstärkung und Kontrast; Anziehung und Abstoßung. Auch das lässt sich auf die wechselhaften Stadien der Beziehung von Mali und Claire übertragen. In jedem Fall findet sich hier keine einheitliche, einfache Fläche, sondern ein vielschichtiges Zusammenspiel haptischer und emotionaler Erinnerungsträger.

Interessant daran ist ebenfalls das Zusammenspiel von Natürlichkeit und Künstlichkeit; wie diese beiden Welten aufeinanderprallen. Mitten auf dem weichen Teppich steht ein Couchtisch aus massiven Steinblöcken; ein brutales, schweres Element. Neben der künstlichen Metall-Küche wuchert eine organische Pflanze, die einen großen Bogen schlägt. Viele Gegenstände befinden sich im direkten Gegensatz zueinander. Die Ausstattung spiegelt damit den inneren Zustand des Paares wider: Die brüchige, alte Substanz wird überlagert von warmen Erinnerungen und dem Versuch, eine neue, heile Welt zu bauen.

4.5 Die Semiotik der eigenen Dinge

Nachdem die grobe visuelle Richtung feststand, stellte sich die Frage: Woher kommen die Requisiten?
Das Inventar der Ausstattung speiste sich primär aus dem Besitz der Crew und des erweiterten Freundeskreises, was dem Set fast automatisch eine persönliche Note verlieh. Überwiegend waren es private Stücke von Menschen aus derselben „Bubble“, wie die Figuren im Film. Objekte, die den Charakter des Raumes definieren, wurden temporär aus den Wohnungen junger Menschen entliehen; dazu gehörten das Kücheninterieur mit seinen zusammengewürfelten Tassen und Tellern, Bücher, Kleidung, Musikboxen, diverse Wandbilder oder auch spezifische Details wie eine Zimmerpflanze, die in einem ausgehöhlten Basketball hing. Diese Gegenstände brachten eine eigene Geschichte und eine natürliche Abnutzung mit ans Set, die einer künstlichen Patinierung oft voraus ist.

Der Philosoph Byung-Chul Han beschreibt solche persönlichen Gegenstände als echte „Dinge“, die uns Halt geben, im Gegensatz zu den flüchtigen Informationen auf unseren Screens (vgl. Han 2021). Wenn Claire im Film ihre Kaffeetasse hält oder Mali in den Sessel sinkt, dann interagieren sie nicht mit toten Requisiten. Sie sind umgeben von Objekten, die bereits Teil einer echten Gen-Z-Biografie sind. Dieser Zugriff auf privates Eigentum fördert, dass der Film nicht nur so aussieht wie das Leben meiner Generation, sondern sich haptisch auch so anfühlt. In diesen Gegenständen steckt Erinnerung und Emotion.

Für einige wichtige Großmöbel hingegen nutzten wir gängige Portale wie Kleinanzeigen, wobei hier das Potenzial zur Umgestaltung im Vordergrund stand. Ein anschauliches Beispiel für diesen intuitiven Upcycling-Prozess ist die Küchenzeile; ursprünglich ein defektes Objekt, das zu verschenken war, wurde sie mit einfachen Mitteln an die Space-Age-Ästhetik angenähert. Die Fronten lackierten wir in einem zeitgenössischen Buttergelb, während die Arbeitsflächen mit Metallfolie beklebt wurden, um eine futuristische Materialität zu erzeugen. Ergänzt wurde dies durch metallene Küchenrückwände, die wir glücklicherweise über Kontakte aus einer Firma beziehen konnten, sowie einen ebenfalls geschenkten, bunten Kühlschrank. Ähnlich verhielt es sich mit dem Essbereich; der Tisch entstand als Collage aus einer vorhandenen Platte und einem in der Location vorgefundenen Standfuß, der durch roten Sprühlack visuell aufgewertet wurde, während die Stühle ausrangierte Exemplare aus meinem Elternhaus waren.



Abb. 39. behind the scenes - Requisitenbau - Küche



Abb. 40. selbstgebaute Glasbaustein-Lampe on set - Wohnbereich



Abb. 41. behind the scenes - Requisitenbau on set - Küche



Abb. 42. behind the scenes - Requisitenbau on set - Küche



Abb. 43. behind the scenes - Requisitenbau - Küche

Im Schlafzimmer zeigte sich dieser Geist der Improvisation besonders deutlich. Um das Motiv der „Rundung“ ohne großes Budget zu realisieren, bauten wir das Bett als Do-it-Yourself-Konstruktion. Aus einem alten Second-Hand-Gestell entstand eine kreisförmige Liegewiese, die erst durch den Einsatz von diversen Stoffen und Textilien jenen kokonartigen Rückzugsort simulierte, den wir uns vorgestellt hatten.

Neu gekauft wurden dabei fast ausschließlich Verbrauchsmaterialien wie Lacke, Schrauben oder Werkzeug; das meiste Material wurde reaktiviert und neu kombiniert.

Eine besondere Herausforderung bildete dabei die Location selbst; da der Raum extrem weitläufig und im Ursprungszustand völlig leer war, mussten wir eine enorme Menge an Requisiten anhäufen, um ein Gefühl von Wohnlichkeit zu erzeugen. Trotz des immensen logistischen Aufwands blieb im Nachhinein das Gefühl, dass der Raum an manchen Stellen noch mehr Dichte vertragen hätte, was das Spannungsfeld zwischen der Vision im Kopf und der produktionstechnischen Realität verdeutlicht.

Was sich bei diesem materiell aufwändigen Projekt überraschend gut entwickelte, war der Kreis zur Nachhaltigkeit, da kaum etwas verschwendet wurde.

Die eigens angeschafften durchsichtigen Vorhänge etwa, die im Film dazu dienten, die Fenster zu kaschieren und weiches Licht zu erzeugen, oder die blaue Bettwäsche, fanden nach Drehschluss, ebenso wie viele andere Requisiten, ihren Weg zurück in die privaten Wohnungen der Teammitglieder.

Der Filmraum löste sich somit wieder in die reale „Bubble“ auf, aus der er entstanden war; ein improvisierter Kreislauf, der genau jenen eklektischen Charakter widerspiegelt, der für unsere Generation typisch ist.





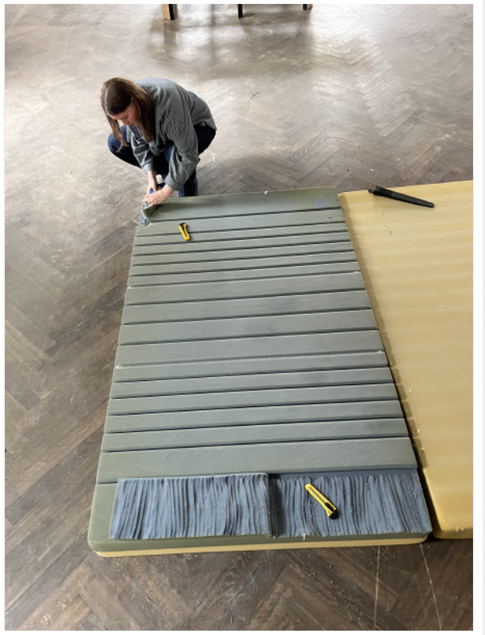


Abb. 44. 45. 46. behind the scenes - Requisitenbau Bett - Schlafzimmer







Abb. 47. 48. 49. behind the scenes - Setausstattung - Schlafzimmer

4.6 Konklusion: Nostalgie als Architektur des Trostes

Führt man die Fäden der ersten Analyse zusammen, entpuppt sich die „Ästhetik der Erinnerung“ in ASAIKO als mehr als ein modisches Zitat. Die intuitive Entscheidung für runde Formen, weiche Haptik und die Patina gebrauchter Dinge folgt einer psychologischen Logik: Sie dient der Kompensation.

Die Forschungsfrage nach der Funktion der Nostalgie lässt sich somit klarer beantworten: Sie wird hier nicht restaurativ genutzt, um eine historische Epoche zu bebildern, sondern protektiv. Das Szenenbild baut den Figuren aus den Fragmenten der Vergangenheit eine weiche, organische Hülle, die sie vor der Härte ihrer gegenwärtigen Realität (dem medizinischen Eingriff und der Beziehungskrise) abschirmt.

Der Raum fungiert dabei fast wie ein fürsorglicher Lügner: Er verspricht durch seine Wärme und „Rundung“ eine Sicherheit und Geborgenheit, die die Handlung den Figuren verweigert. Die Nostalgie ist in ASAIKO also keine Flucht in die Geschichte, sondern eine emotionale Überlebensstrategie der Generation Z; der Versuch, sich in einer unsicheren Welt einen Ort zu bauen, der sich bereits bewährt hat. Das Design spiegelt nicht nur das Drama, sondern vor allem die Sehnsucht nach dessen Auflösung.

Abb. 50. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute

5. Der Raum als Spiegel: Analyse der Hauptmotive

Nachdem die materiellen Grundlagen und die Herkunft der Requisiten geklärt sind, widmet sich dieses Kapitel der detaillierten Analyse des finalen Szenenbildes. Im Fokus stehen dabei die beiden zentralen Handlungsorte des Films: der offene Wohnbereich mit Küche und das Schlafzimmer. Hier manifestiert sich die in den vorherigen Kapiteln hergeleitete Theorie der „reflektiven Nostalgie“ und der „Rundung“ ganz konkret im Raum.

Es geht nun nicht mehr um die Intention, sondern um die Wirkung: Wie transformieren sich die zusammengetragenen Fragmente aus der „Gen-Z-Bubble“ und die kalte Architektur der Location in einen emotionalen Raum? Und an welchen Stellen mussten wir improvisieren, um die Lücke zwischen Vision und Realität zu schließen? Die folgende Betrachtung gleicht die ursprünglichen Konzepte mit dem tatsächlich gedrehten Bild ab und untersucht, inwiefern der Raum seiner Rolle als „dritter Protagonist“ gerecht wird; er soll nicht nur Kulisse sein, sondern aktiv die Zerrissenheit und das Sicherheitsbedürfnis von Claire und Mali spiegeln. Den Anfang macht dabei das Zentrum des Geschehens: der Wohnbereich.

5.1 Der Wohnbereich: Die Konstruktion der „Bubble“

Der zentrale Wohnraum des Lofts fungiert im Film als der primäre Austragungsort des Beziehungsalltags und als visuelles Herzstück der Produktion. Architektonisch ist der Raum durch seine industrielle Härte geprägt: Hohe Decken, teils unverputzte Wände und sichtbar verlegte Leitungen definieren eine kühle, fast feindliche Hülle. In diese rohe Struktur haben die Protagonisten Claire und Mali ihre „Bubble“ hineingebaut; eine Insel aus Wärme, Farbe und weichen Formen: die räumliche Manifestation der im Theorieteil beschriebenen „reflektiven Nostalgie“ (Boym).

Die Küche: Materialität als Konfliktspiegel

Besonders prägnant zeigt sich dieses Gestaltungskonzept im Bereich der offenen Küche, dem Schauplatz des (chronologisch gesehen) ersten großen Streits über die Spirale. Das Szenenbild zitiert hier bewusst die Ästhetik des Space Age, bricht diese jedoch durch eine DIY-Attitüde, die typisch für die Generation Z ist. Die Küchenfronten in einem warmen, gesättigten Buttergelb suggerieren auf den ersten Blick eine naive Fröhlichkeit und häusliche Wärme. Gelb steht hier psychologisch für Optimismus und Energie; es ist der Versuch, den Alltag „sonnig“ zu gestalten.

Dieser Weichheit wird jedoch eine harte Materialität entgegengesetzt: Die mit Metallfolie verkleideten Arbeitsflächen und die metallischen Rückwände. Hier greift das Design die Technik-Faszination der 60er Jahre auf, wendet sie aber narrativ. Während das Metall im Space Age für Fortschritt stand, wirkt es im Kontext der Streitszene klinisch und kalt. Wenn Claire am Küchentisch über die medizinischen Komplikationen und Schmerzen ihrer Verhütung spricht, findet dieser körperliche Schmerz seine Entsprechung in den harten, reflektierenden Oberflächen der Küche.

Der runde, knallrote Esstisch fungiert dabei als visuelles Zentrum. Nach Rudolf Arnheims Gestaltpsychologie sollte der Kreis eigentlich Harmonie und Geschlossenheit erzeugen. Hier jedoch wird der Tisch zum „Ring“ des Kampfes. Die Farbe Rot signalisiert Gefahr und Dringlichkeit. Die kommunikative Form des Tisches zwingt die Figuren zur Konfrontation, sie können sich an den runden Kanten nicht verstecken. Das Design erzählt hier subtil mit: Die Utopie der harmonischen Beziehung (Space Age Formen) prallt auf die medizinische Realität (kaltes Metall) und die emotionale Dringlichkeit (roter Tisch).



Abb. 51. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute



Abb. 52. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute

Das Sofa: Eine Architektur des Trostes

Einen gänzlich anderen emotionalen Aggregatzustand nimmt der Sitzbereich ein, der im Film zur Bühne für Malis inneren Monolog wird. Als er die Sprachnachrichten an seinen Freund sendet und seine Zerrissenheit bezüglich der Vasektomie formuliert, befindet er sich physisch auf dem großen, gelben Sofa. Dieses Möbelstück ist eine weitere Umsetzung des theoretischen Motivs der „Rundung". Es besitzt keine harten Kanten, ist kurvig geformt und mit einem weichen Textil bezogen. Visuell wird es von einer bogenförmigen Lampe und einer herabhängenden Zimmerpflanze umrahmt. In dem Raum mit eher industriellem Charme und kalten Gegenständen (Glasbausteine/Steintisch), ist es ein Ort der Geborgenheit symbolisiert.

Während Mali inhaltlich strauchelt und von der Angst vor dem Eingriff und der Verantwortung gelähmt ist, bietet ihm das Möbelstück jenen Halt, den er in sich selbst vermisst.

Die Anordnung der Möbel schafft eine visuelle Umarmung. Das Szenenbild baut dem Protagonisten hier eine Höhle, einen Trost spendenden Zufluchtsort. Diese Nostalgie der Einrichtung spiegelt damit die emotionale Überlebensstrategie einer gesamten Generation: Mali flüchtet sich in die Geborgenheit der räumlichen Weichheit, weil die Gegenwart ihn überfordert.

5.2 Das Schlafzimmer: Der Kokon und die Ironie der Fruchtbarkeit

Verlässt man den offenen Wohnbereich und betritt das Schlafzimmer, ändert sich die atmosphärische Dichte des Films schlagartig. Wenn das Wohnzimmer der Ort der sozialen Maskerade und des Versuchs war, einen Alltag zu inszenieren, so ist das Schlafzimmer der Raum der absoluten Intimität und im Kontext der Handlung, der Ort der schmerzhaften Wahrheit. Der Raum ist nicht mehr nur ein Zimmer, er wird durch Licht, Textil und Form zu einem organischen Kokon.

Das runde Bett:
Ort der Schöpfung und des Verlusts; das unbestrittene Zentrum des Raumes bildet das Bett. In der Konzeptionsphase als DIY-Projekt aus einem Second-Hand-Gestell und diversen Stoffen entstanden, ist es die radikalste Umsetzung der Space-Age-Formensprache im gesamten Set. Es bricht mit der Konvention des rechteckigen Ehebetts und zitiert die utopischen Wohnlandschaften der 60er Jahre, in denen Möbel keine Kanten, sondern nur fließende Übergänge kannten.

Narrativ entfaltet diese Form eine fast brutale Ironie: Das runde Bett, drapiert mit schweren, dunkelblauen Stoffen und umrahmt von weichen, gelben Vorhängen, assoziiert visuell etwas Organisches, fast Heiliges. Es erinnert in seiner Anmutung an etwas körperliches; Ein Ort der Geborgenheit und der Entstehung von Leben.

Genau in diesem visuellen „Mutterleib“ finden die zwei entscheidenden Pole der Handlung statt: Die körperliche Vereinigung (die Sexszene) und die finale Offenbarung der Unfruchtbarkeit. Das Szenenbild versucht hier eine maximale Fallhöhe aufzubauen. Die Umgebung verspricht Fruchtbarkeit, Weichheit und Schutz (Affordance nach Lupton), während die Handlung genau diese biologische Zukunft negiert. Wenn Claire am Ende des Films vor diesem Bett steht und von der medizinischen Komplikation berichtet, wirkt die weiche, runde Umgebung nicht mehr nur tröstend, sondern fast zynisch. Die „Rundung“, die eigentlich Harmonie versprach, umschließt nun ein Paar, dessen gemeinsame Vorstellung von Zukunft zerbrochen ist.

Blau und Gold:
Farbpsychologisch vollzieht das Schlafzimmer einen Bruch zum „sonnigen“ Wohnbereich. Das tiefe Dunkelblau der Bettwäsche Textilien erzeugt eine visuelle Schwere und Tiefe. Blau steht hier für den Rückzug, für die Nacht, aber auch für eine gewisse Melancholie, die bereits in den intimen Momenten mitschwingt. Kontrastiert wird dies durch das diffuse, warm-gelbe Licht, das durch die Vorhänge fällt und den Raum in eine unwirkliche, fast sakrale Stimmung taucht. In der Szene, in der Mali allein zuhause ist und sich berührt, wird die Qualität dieser „Höhle“ deutlich. Die Außenwelt ist ausgesperrt. Es gibt nur ihn und die weichen Texturen.

Hier greift erneut Byung-Chul Hans Theorie der haptischen Verankerung: Der Raum erlaubt ihm, die Fassade fallen zu lassen, die er im Wohnzimmer noch aufrechterhalten musste. Die „Weichheit“ des Raumes absorbiert die harte Realität und verspricht, zumindest für einen Moment, eine heile Welt.

Mangelnde Dichte und „Kulissenhaftigkeit“
Ein zentraler Kritikpunkt, der sowohl den Wohnbereich als auch das Schlafzimmer betrifft, ist die fehlende Dichte der Ausstattung. Die theoretische Herleitung der „Retromania“ und das Konzept der „Dinge“ (nach Han) legten Räume nahe, die gesättigt sind von Geschichte und Geschichten. Im finalen Bild wirkt das Set jedoch stellenweise zu kuratiert. Es fehlt das visuelle „Rauschen“ des echten Alltags; das Chaos. Ob es die zu leeren Wände im Schlafzimmer sind oder die fast plakativ arrangierten Requisiten in der Küche:
Die Räume wirken teilweise eher wie eine ästhetische Behauptung oder ein Showroom als wie eine organisch gewachsene Wohngemeinschaft. Die Flächen sind zu sauber, der Raum zu leer. Hier hätte mehr Mut zum „Hässlichen“, zum zufälligen Chaos und zur unperfekten Anhäufung von Lebensgegenständen der Authentizität gutgetan. Der Raum leidet in den weiteren Einstellungsgrößen somit an einer gewissen „Kulissenhaftigkeit“, die den Zuschauer spüren lässt, dass er einen Film sieht, anstatt ihn vollständig in die Illusion eintauchen zu lassen.

Ökonomie der Mittel und der verlorene Raum
Ein wesentliches „Learning“ aus diesem Prozess betrifft zudem die Ökonomie der Mittel im Verhältnis zur Location. Die schiere Größe des ehemaligen Hotelsaals erwies sich als zweischneidiges Schwert. Die Weitläufigkeit und die hohe Decke waren atmosphärisch gewollt, konnten aber mit den begrenzten Ressourcen an Requisiten und Zeit kaum vollständig „bespielt“ werden. Besonders schmerzlich ist hierbei das Fehlen der vertikalen Dimension im Schlafzimmer und Wohnbereich. Charakteristika der Location, wie Stuckelemente oder die volle Raumhöhe, finden im Bild kaum statt, da sie häufig einfach nicht in den Bildausschnitt gepasst haben. In einige Richtungen konnte außerdem nicht geschossen werden, da das Set zu früh aufhörte oder um keine Blick-Achsen zu springen.

Hier offenbarte sich ein Mangel in der Vorplanung: Aufgrund einer fehlenden, frühzeitigen Auflösung (Shotlist) vor den Dreharbeiten, wurde viel Energie in die Ausstattung von Ecken investiert, die später im toten Winkel lagen oder in der Unschärfe verschwanden. Diese Ressourcen hätten gebündelt werden können, um die tatsächlich sichtbaren Bereiche dichter und lebendiger zu gestalten. Im Nachhinein habe ich mich sehr geärgert, bin aber ebenso dankbar für diese wichtige Lektion. Drehbuch, Regie, Creative Department und Produktion in kurzer Zeit und mit wenig Budget zu bestreiten, lässt eben in allen Bereichen gewisse Lücken entstehen.

Der glückliche Unfall
Diese handwerklichen und logistischen Defizite führen zu einer interessanten Beobachtung. Die unfreiwillige Leere um die gemütlichen Inseln (das Sofa, das runde Bett, der Küchentisch) herum visualisiert unbeabsichtigt genau jenen emotionalen Zustand, den die Handlung beschreibt. Die „Bubble“ von Claire und Mali wirkt in dem riesigen Raum klein, fragil und isoliert. Was als Mangel an Weltentwurf kritisiert werden muss, unterstützt narrativ die Verlorenheit der Figuren. Die Inszenierung scheitert zwar an der Perfektion der Illusion, gewinnt aber dadurch eine Ehrlichkeit, die die Zerbrechlichkeit der Beziehung untermalt. Der Raum ist, wie die Protagonisten, noch nicht fertig, lückenhaft und ein wenig verloren in der Größe der Umstände.

6. Reflexion und Diskussion: Der kritische Blick zurück

Nach der detaillierten Analyse der einzelnen Sets dient dieses Kapitel der abschließenden Einordnung. Die Arbeit an ASAIKO war ein ständiges Navigieren zwischen dem theoretischen Anspruch im Kopf, dem Bauchgefühl bei der Gestaltung und den pragmatischen Grenzen einer studentischen Produktion. Es gilt nun zu hinterfragen, ob die „Reflektive Nostalgie“ in der Praxis ihre Wirkung entfaltet hat oder ob die Theorie an der Realität der Location gescheitert ist.

Soll-Ist-Vergleich: Funktioniert die „Ästhetik der Erinnerung“?
Eine Sorge während der Konzeptionsphase war, ob die visuelle Stilisierung, die Space-Age-Zitate, die weichen Formen und die Farbakzente, die Ernsthaftigkeit des Themas untergraben könnte. Es bestand das Risiko, dass der Film durch die Retro-Optik zu sehr nach einem Musikvideo oder einer reinen Lifestyle-Inszenierung aussieht und dabei den realen emotionalen Schmerz der Handlung überdeckt.

Betrachte ich den fertigen Film, habe ich den Eindruck, dass die Gestaltung nicht als Ablenkung, sondern als zweite Ebene wirkt. Die Wohnung ist kein durchgestyltes 70er-Jahre-Museum geworden, das geben die Bilder auch gar nicht her. Vielmehr sind es einzelne „Inseln“ der Nostalgie, die in diesem riesigen, kühlen Industrieraum schwimmen. Die Theorie der „Rundung“ und der Geborgenheit funktioniert also eher punktuell: Mali und Claire haben sich kleine Schutzzonen gebaut. Genau dort, wo es weich und nostalgisch ist, tut der Konflikt für sie etwas weniger weh.

Die Gestaltung hat den Film nicht so cinematisch-träumerisch werden lassen wie auf den ursprünglichen Moodboards, aber sie visualisiert erfolgreich, wie sehr sich die Figuren nach einer heilen Welt sehnen. Sie finden diese jedoch weder in der Realität der kalten Halle noch in ihrer Beziehung. Die besonderen Möbelstücke markieren hier auch den „Elefanten im Raum“: Eigentlich wirkt alles gemütlich, aber irgendwas stimmt nicht. Verglichen zu dem Dreh in einer normalen WG oder Wohnung, haben wir mit unserem Set auf jeden Fall an visueller Vielschichtigkeit gewonnen. Viele Einstellungen und Drehabläufe wären in kleineren Räumlichkeiten auch überhaupt nicht möglich gewesen.



Abb. 53. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute

Die „Bubble“-Problematik und der Faktor Zufall

Da das Projekt auto-ethnografisch angelegt ist und meiner eigenen Lebenswelt entstammt, stellt sich die Frage nach der Verständlichkeit für Außenstehende. Wirkt ein knallroter Tisch in einem Altbau für Zuschauer außerhalb der „Gen Z“ authentisch oder fingiert? Diese Frage wird sich wohl erst nach der Veröffentlichung wirklich beantworten. Selbstkritisch muss man anmerken: Die Einrichtung wirkt stellenweise schon kuratiert. Durch die in Kapitel 5 beschriebene Leere und die gezielte Platzierung einzelner Vintage-Objekte fehlt vielleicht das „echte Chaos“ einer gewachsenen Wohnung. Es sieht mancherorts mehr nach einer Idee von Wohnen aus als nach Wohnen selbst.

Doch genau dieser Aspekt, der teilweise aus der Not der wenigen Requisiten entstand, passt im Nachhinein überraschend gut zu den Charakteren. Die Generation Z neigt dazu, ihr Leben zu inszenieren, auch das private. Die jugendliche Impulsivität und Improvisation von mir und meinem Team lässt sich im Raum lesen. Auch das ist eine Form von Authentizität. Die „Nische“ ist hier demnach nicht zwangsläufig ein Fehler, sondern Teil der Charakterisierung. Claire und Mali versuchen, sich ein Nest zu bauen. Dass dieses Nest in dem großen Loft etwas verloren wirkt, erzählt vielleicht mehr über ihre Generation, als es eine vollgestopfte, realistischere Wohnung getan hätte.

Gleichzeitig war die Produktion eine Lehre darin, dass ein starkes Einzelobjekt noch keine Atmosphäre macht. Die wichtigste Erkenntnis für zukünftige Projekte ist daher weniger ästhetischer, sondern organisatorischer Natur: Ein Szenenbild wirkt nur dort, wo die Kamera hinschaut. Mit besserer Vorplanung (Shotlists) hätte die Nostalgie noch gezielter eingesetzt werden können, und der Raum stimmiger gefüllt.



Abb. 54. Setfoto - Palaisgarten - Vivien Graute

7. Fazit und Ausblick

Zusammenfassung und Beantwortung der Forschungsfrage

Die vorliegende Bachelorarbeit hat anhand des Kurzfilms ASAIKO untersucht, wie Nostalgie von einem bloßen Modetrend zu einem narrativen Werkzeug werden kann. Ausgehend von den Beobachtungen zur Retromania und dem Bedürfnis nach haptischen „Dingen“ wurde hergeleitet, dass die Hinwendung zu analogen Ästhetiken kein Zufall ist. Sie ist eine Reaktion auf eine als unsicher empfundene Gegenwart.
Die eingangs gestellte Forschungsfrage lautete: „Warum manifestiert sich im Gestaltungsprozess des gegenwärtigen Beziehungsdramas ASAIKO intuitiv eine Ästhetik der Erinnerung und welche Funktion erfüllt diese nostalgische Visualisierung für die Erzählung?“

Die Analyse zeigt: Die Ästhetik der Erinnerung manifestierte sich intuitiv, weil sie einem psychologischen Bedürfnis entsprang, sowohl meinem eigenen als Gestalterin als auch dem der fiktiven Figuren. In einer komplexen Situation suchten wir nach visueller Sicherheit. Die Funktion dieser Visualisierung ist dabei eine protektive: Die nostalgischen Retro-Elemente dienen als „Schutzraum“. Sie bilden einen angenehmen Kontrast zur Härte des Konflikts. Die Analyse der Szenenbilder belegt, dass die ausgewählten Möbel und Oberflächen als emotionale Anker für die Protagonisten fungieren. Der Raum versucht, durch seine weichen Inseln Trost zu spenden, auch wenn die Architektur drumherum hart und abweisend bleibt.

Ausblick: Die Zukunft der Nostalgie

Abschließend bleibt der Blick nach vorn. Ist diese Rückwärtsgewandtheit nur ein Trend? Es ist davon auszugehen, dass die Sehnsucht als Grundmotiv im Filmdesign erhalten bleibt, solange unsere echte Welt als immer schneller und digitaler empfunden wird. Allerdings wird sich der Fokus verschieben. Während ASAIKO noch Zitate der 60er und 70er Jahre nutzte, rücken für die nachfolgenden Jahrgänge bereits die 90er und 2000er Jahre (Y2K) in den Mittelpunkt. Die Objekte ändern sich, aber die Mechanik bleibt dieselbe: Wir nutzen das Szenenbild, um uns die Welt so zu bauen, wie sie sich gut anfühlt, als ästhetisches Pflaster für die Wunden der Gegenwart.

Damit schließt sich der Kreis zum Beginn dieser Arbeit. ASAIKO ist ein Zeitdokument einer Generation, die versucht, es sich zwischen den Trümmern vergangener Utopien und der Realität irgendwie gemütlich zu machen. Denn wie Svetlana Boym so treffend formulierte:

"Nostalgia is a sentiment of loss and displacement, but it is also a romance with one's own fantasy."

(Boym 2001: S. XIII)

Abb. 33: Sefiha - Hüseyin Nadler - Vivien Graute

Literatur- und Quellenverzeichnis

Arnheim, Rudolf (1974): Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. The New Version. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.

Bachelard, Gaston (1987): Poetik des Raumes. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch. (Originaltitel: La poétique de l'espace, Paris 1957).

Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Boym, Svetlana (2001): The Future of Nostalgia. New York: Basic Books.

Ellis, Carolyn; Adams, Tony E.; Bochner, Arthur P. (2011): Autoethnography: An Overview. In: Historical Social Research, Vol. 36, No. 4, S. 273–290.

Frayling, Christopher (1993): Research in Art and Design. In: Royal College of Art Research Papers, Vol. 1, No. 1, S. 1–5.

Han, Byung-Chul (2021): Undinge: Umstürze der Lebenswelt. Berlin: Ullstein.

Hurrelmann, Klaus; Albrecht, Erik (2014): Die heimlichen Revolutionäre: Wie die Generation Y unsere Welt verändert. Weinheim/Basel: Beltz.

Lupton, Ellen (2017): Design is Storytelling. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Pariser, Eli (2012): Filter Bubble: Wie wir im Internet entmündigt werden. München: Hanser Verlag.

Reynolds, Simon (2011): Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past. New York: Faber and Faber.

Schön, Donald A. (1983): The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. New York: Basic Books.

Wong, Kar-wai (Regie) (2000): In the Mood for Love. Hong Kong: Jet Tone Production.

Links zu angelegten Pinterest Moodboards:

Livingroom: https://de.pinterest.com/spieker8025/asaiko-küche-living/
Bedroom: https://de.pinterest.com/spieker8025/asaiko-bedroom/
Arztzimmer: https://de.pinterest.com/spieker8025/asaiko-dr/
Claire: https://de.pinterest.com/spieker8025/claire/
Mali: https://de.pinterest.com/spieker8025/mali/

Abbildungsverzeichnis

1. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute
2. ASAIKO Promo Flyer Frontseite - Laura Spieker
3. Setfoto - Hotel Nadler - Mihanta Fiedrich
4. 5. 6. 7. Setfotos - Hotel Nadler - Vivien Graute
8. Moodboard Auszug - Pinterest Foto: https://de.pinterest.com/pin/628181848061295573/ (10.02.2026)
9. Moodboard Auszug - Pinterest Foto: https://de.pinterest.com/pin/803118546082249421/ (10.02.2026)
10. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute
11. Setfoto - Hotel Nadler - Mihanta Fiedrich
12. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute
13. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute (zu sehen bin Ich)
14. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute
15. Teamfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute
16. Setfoto - Palaisgarten - Vivien Graute
17. Moodboards von Miro - Bilder aus Internetquellen
18. Grundriss Hotel Nadler - rotes Kästchen markiert genutzte Fläche
19. 20. Locationfoto bei erster Begehung - Laura Spieker
21. 22. 3D Modell der Setlocation - Set Alight - Henri Graute
23. 24. Locationfoto bei erster Begehung - Laura Spieker
25. 26. 27. ASAIKO Stills - farbig nachbearbeitet (nicht final)
28. Moodboard von Miro - Charakter Mali
29. Moodboard von Miro - Charakter Claire
30. 31. 32. IN THE MOOD FOR LOVE Filmstills - Wong Kar-Wai: https://film-grab.com/2013/03/09/in-the-mood-for-love/#bwg971/60077 (14.02.2026)
33. Moodboard Auszug Pinterest Foto: https://de.pinterest.com/pin/628181848061546338/ (10.02.2026)
34. Moodboard Auszug Pinterest Foto: https://de.pinterest.com/pin/628181848061295822/ (10.02.2026)
35. Moodboard Auszug Pinterest Foto: https://de.pinterest.com/pin/628181848061546323/ (10.02.2026)
36. 37. 38. Setfotos in der Aufbauphase - Laura Spieker
39. BTS Requisitenbau Küchenzeile - Laura Spieker
40. Selbgebaute Glasbausteinlampe on set - Laura Spieker
41. 42. BTS Requisitenbau Küche on set - Laura Spieker
43. BTS Requisitenbau Küchenzeile - Henri Graute
44. 45. 46. BTS Requisitenbau rundes Bett on set - Laura Spieker
47. 48. 49. BTS Setausstattung Schlafzimmer on set - Laura Spieker
50. 51. 52. 53. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute
54. Setfoto - Palaisgarten - Vivien Graute
55. Setfoto - Hotel Nadler - Vivien Graute

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich Medienproduktion

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel:

Bachelorthesis:

Die Ästhetik der Erinnerung:
Nostalgie als gestalterisches Mittel in der Entstehung des Kurzfilms Asaiko

Selbstständig, ohne unerlaubte fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Bielefeld, 18.02.2026
Ort, Datum

Unterschrift

Hinweis zur Verwendung von KI:

Bei der Erstellung dieser Arbeit wurden KI-gestützte Tools (Gemini) unterstützend eingesetzt. Die Anwendung beschränkte sich auf die sprachliche Überarbeitung und Glättung von Formulierungen sowie die Unterstützung bei der Literaturrecherche. Die inhaltliche Hoheit und die Verantwortung für alle Aussagen liegen vollumfänglich bei mir.