

Farbwelten im Film

*Eine Analyse verschiedener Farbwelten aus internationalen
Filmproduktionen und dem österreichischen Film*

Diplomarbeit

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades
Dipl.-Ing. für technisch-wissenschaftliche Berufe

am Masterstudiengang Digitale Medientechnologien an der
Fachhochschule St. Pölten, **Experimentelle Medien**

von:

Franz Brandl, BSc.

dm131503

Betreuer/in und Erstbegutachter/in: Mag. Markus Wintersberger
Zweitbegutachter/in: Dipl. -Ing. Christian Munk

[Sankt Pölten, 09.09.2018]

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Arbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.

- ich dieses Thema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter bzw. der Begutachterin beurteilten Arbeit überein.

.....

Ort, Datum

.....

Unterschrift

Kurzfassung

Thema dieser Arbeit ist es, Farbwelten im Film systematisch aufzuarbeiten, sowohl in internationalen Filmproduktionen als auch im österreichischen Film. Als Einstieg in die Materie wird eine Grundlage aus der Physik, der Biologie, der Psychologie und Philosophie gelegt, um ein besseres Verständnis für die allgemein gültige Farbrealität und die davon abweichende subjektive Farbwahrnehmung zu schaffen. Es wird gezeigt, dass Farben im Zusammenspiel Auge und Gehirn eine tiefere Bedeutung erfahren, als es die bloße physikalische Wissenschaft darzustellen vermag. Mit der Analyse der sechs Filme wird eine detaillierte inhaltliche Farbanalyse erstellt, um so einen Einblick in die filmische Welt der Farben zu erlangen. In einem praktischen Teil werden die Erkenntnisse der Filmanalysen gefiltert und in einer Color-Grading-Suite weiterverarbeitet, um so den sich herauskristallisierenden Look, den „*Orange-Teal*“-Look, für weitere Anwendungen bereitzustellen via eines 3D-Luts, wobei sich hier die Limitationen der sogenannten Look-Up-Tables zeigen werden.

Abstract

The subject of this work is to systematically rework color worlds in film, comparing international film productions with Austrian films. As an introduction to the subject matter, a foundation is laid out in physics, biology, psychology and philosophy in order to create a better understanding of the universally valid color reality and the deviating subjective color perception. It is shown that colors due to the interaction of the human eye and the brain have a deeper meaning than mere physical science is capable of describing. With the analysis of the six films, a detailed content color analysis is created in order to gain insight into the cinematic world of colors. In a practical part, the results of the film analysis are filtered and processed in a color grading suite, in order to provide the defined look, the "orange-teal" look, for further applications via a 3D-Luts. In this process, the limitations of so-called look-up-tables will become clear.

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung	iii
Kurzfassung	iv
Abstract	v
Inhaltsverzeichnis	vi
1 Einleitung	1
2 Farbtheorie	3
2.1 Farben	4
2.1.1 Das weiße Licht	4
2.1.2 Das menschliche Auge	8
2.2 Psychologie der Farben	12
2.2.1 Die Farbwahrnehmung	12
2.2.2 Das „belgische“ Rot	13
2.2.3 Das „mexikanische“ Grün	16
2.2.4 Das „französische“ Blau	19
2.2.5 Das „brasilianische“ Gelb	20
2.2.6 Schwarz oder Weiß	21
2.2.7 Das Spiel der Farben	23
2.2.8 Ittens Farbakkordik	25
2.2.9 Ittens Farbkontraste	27
2.2.10 David Katz' Erscheinungsweisen	35
3 Technische Grundlagen	36
3.1 Farben im digitalen Zeitalter	36
3.1.1 Farbräume	37
3.1.2 Gamma-Korrektur	43
3.1.3 Look-Up-Tables	43
4 Filmanalyse	46
4.1 Einführung in die farbliche Filmanalyse	46
4.2 Internationale (amerikanische) Filme	48
4.2.1 Transformers	48
4.2.2 Shutter Island	65
4.2.3 Blade Runner 2049	89
4.3 Der österreichische Film	107
4.3.1 Contact High	107

4.3.2	„Liebe“	123
4.3.3	Das finstere Tal	142
4.4	Vom Film zum Look	157
5	Vom Look zum LUT	160
5.1	Analyse von „Transformers“	161
5.2	Anwendung an Rohmaterial	164
5.2.1	Node-Aufbau in DaVinci Resolve 14	166
5.2.2	Ergebnis des Looks	170
5.3	3D-Lut Test	171
6	Fazit	176
	Literaturverzeichnis	178
	Abbildungsverzeichnis	180
	Tabellenverzeichnis	198

1 Einleitung

Welch' karge und dunkle Welt wir doch bewohnen würden, wäre nicht das Licht der Sonne - unser gelber Hoffnungsschimmer am frühen Morgenhorizont.

Beraubt man uns für geraume Zeit der Sonne, durch dichte Wolken abgeschirmt und versteckt, so erhellt uns der erste Lichtstrahl innerlich mit purer Freude und Glücksgefühlen. Unser Leben wird diktiert vom Licht. Aber dies gilt nicht nur für uns, auch Tier- und Pflanzenwelt würde es nicht geben, gäbe es kein Sonnenlicht.

Neben der unermesslichen Energie, welche uns die Sonne Tag für Tag spendet, ist es das weiße Licht, welches uns durch unterschiedliche Brechung und Absorption die wunderschöne atemberaubende Farbenwelt schenkt.

Licht ist Leben.

Da Licht von enormer Bedeutung für unser aller Leben ist, möchte ich mich zu Beginn meiner Arbeit mit den physikalischen Grundzügen beschäftigen. Licht und seine Bestandteile sind gerade für die Farbwelt von größtem Interesse. Im Anschluss werde ich den biologischen Grundaufbau des Auges besprechen und danach auf die Farben im additiven und subtraktiven Farbsystem eingehen. Die Physik und Biologie reichen alleine jedoch nicht aus, um das Phänomen der Farben in seiner Gänze verstehen zu können.

Vielmehr ist es unsere subjektive Wahrnehmung, geprägt durch unsere Kultur und vollendet in seiner Individualität durch unser Gehirn selbst, welche entscheidend ist für individuelle Farbwahrnehmung. Eine psychologisch-philosophische Erklärung der Primärfarben und vor allem deren Zusammenwirken ist grundlegend für meine darauffolgende Analyse der Farbwelten in Filmen.

1 Einleitung

Für meine Filmanalyse möchte ich drei internationale und drei österreichische Filme detailliert besprechen. Wichtig sind hier Fragestellungen wie zum Beispiel:

- Farbzusammensetzung
- Farbverteilung
- Luminanz-Kontrast
- Farbkontrast
- Benutzung von Komplementärfarben
- Ausstattung/Requisiten passend zur Farbwelt
- Wird großer Wert auf Farbechtheit gelegt?
- Werden bewusst Farben als wesentlicher Bestandteil des Filmes eingesetzt?
- Inwieweit unterstützt die Wahl des Farbschemas die emotionale Stimmung im Film?

Die aus der Analyse erhaltenen Ergebnisse werde ich anschließend in den praktischen Teil meiner Diplomarbeit einfließen lassen und versuchen, mit einer Color-Grading Software, in diesem Fall die Grading Suite DaVinci Resolve 14, die Erkenntnisse aus meinen Beobachtungen nachzubauen.

Im Zuge meiner Diplomarbeit möchte ich daher folgende Forschungsfragen beantworten.

Wie nimmt die Farbpsychologie im Zusammenspiel mit unserem Gehirn Einfluss auf die menschliche Wahrnehmung von Licht und Farben?

Nehmen Farbwelten in der Filmproduktion Einfluss auf die emotionale Reaktion des Publikums? Kristallisieren sich diesbezüglich besondere Farb-Stile heraus?

Werden spezielle Farbschemen im österreichischen Film eingesetzt oder gibt es markante Unterschiede zu den Hollywood-Blockbustern?

Lassen sich mit Hilfe von 3D-Luts, die in Color-Grading-Suites erstellt wurden, Farbwelten einfangen, reproduzieren und somit der breiten Masse an Coloristinnen und Coloristen bereitstellen?

2 Farbtheorie

Farben beschäftigen den Menschen, seitdem er das Licht der Welt erblickt hat. Die Natur schenkt uns eine Farbenpracht, die schon die ersten Primaten zum Staunen gebracht haben wird. Zum einen sind Farben ein Ausdruck der Schönheit, die uns umgibt und schmeichelt Objekten und Lebewesen in gleicher Weise, zum anderen sind sie Informationsträger, welche uns erregen, warnen, glücklich machen, zum Bewegen motivieren oder auch beruhigen.

Schon in der Antike beschäftigten sich griechische Philosophen mit der Thematik des Sehens. Damals war jedoch das Verständnis und das Wissen über die Entstehung der Farben noch nicht in der Form ausgeprägt wie in unserer Zeit. So vermuteten die Gelehrten der Antike, dass unsere Augen Lichtstrahlen aussenden, um so die Umwelt abtasten zu können, ähnlich wie wir mit Fingern unsere Welt „erspüren“. (Gregory,1997, S.14) (Ellis et al,2008,S.2)

Diese Vorstellung stößt in der heutigen Zeit natürlich auf große Verwunderung unsererseits, sie ist jedoch der erste Versuch gewesen, sich mit dem Thema des Sehens auseinander zu setzen. Zieht man in Betracht, dass bis heute dieses Phänomen immer noch nicht zur Gänze verstanden wird, so steigt damit im Umkehrschluss die Bewunderung gegenüber den Philosophen, welche sich bereits in der Antike mit diesem Thema befassten.

Um jedoch die Welt der Farben verstehen zu können, muss man sich mit deren Entstehung in der Physik und des Weiteren mit unserem biologischen Fenster zur Außenwelt - dem Auge - vertraut machen.

2.1 Farben

2.1.1 Das weiße Licht

Licht bringt Wissen in das Ungewisse, Helligkeit in die Finsternis und Farben in die Farblosigkeit.

Die Vorstellung, dass ohne Licht keine Farben existieren und Objekte in Wirklichkeit jede Farbe beinhalten, außer derjenigen, die für uns sichtbar ist, wirkt auf den ersten Blick unfassbar. Es ist nur schwer möglich, sich eine Welt vorzustellen, die wie ausradiert zu sein scheint, deren Farben verschwunden sind und anstelle dieser nun eine karge Welt in Schwarz und Weiß erscheint. Tritt man jedoch einen Schritt zurück von der philosophischen Welt, so lässt sich physikalisch belegen, dass es ohne Licht keine Farben geben kann und ausschließlich Photonen gleichzeitig als Welle und Partikel dafür verantwortlich sind, sodass unsere Augen die Welt in all ihrer bunten Pracht aufnehmen und unser Hirn diese verarbeiten kann.

Per Definition ist Licht eine elektro-magnetische Welle, welche sich mit der konstanten Geschwindigkeit von $c = 300\,000\text{ km/sec}$ im luftleeren Raum ausbreitet. (Ellis et al,2008, S.3)

Will man sich mit der Forschung zum Thema Licht beschäftigen, so stößt man unweigerlich auf den weltbekannten britischen Naturwissenschaftler Sir Isaac Newton (1642-1727). Im Jahr 1676 experimentierte er mit einem dreikantigen Prisma, mit welchem er einen Lichtstrahl in seine einzelnen Spektralfarben zerlegte, wie man in Abbildung 1 erkennt. In weiterer Folge bündelte er das aufgefächerte Licht wieder mit einem auf den Kopf gestellten Prisma zu einem einheitlichen Strahl. (Tooms,2012, S.5)



Abbildung 1. Brechung eines Lichtstrahles.

Newton hielt weiters fest, dass es insgesamt sieben Spektralfarben gäbe: Rot, Grün, Blau, Violett, Orange und Indigo. (Gregory, 1997, S.19)

„One does not really see indigo as a separate colour, and orange is a bit doubtful; but Newton liked seven, as a magical number, and he thought of the spectrum in terms of the notes of a musical stave, so he added the names orange and indigo to make up seven.“ (Gregory, 1997, S.19)

Die Frequenzen des sichtbaren Lichtes spalten sich wie in der untenstehenden Grafik in Abbildung 2 in folgende Farben auf:



Abbildung 2. Farbspektrum des sichtbaren Lichtes.

Licht umfasst allerdings einen sehr viel größeren Bereich als bloß jenen des für uns sichtbaren Lichtes. Dieser ist im Vergleich zum gesamten Spektrum allerdings verschwindend klein – so gesehen sind Menschen beinahe blind, betrachtet man

all die Wellenlängen des Lichtes, welche uns ohne technische Hilfsmittel verborgen blieben.

2.1.1.1 Die Lichtbrechung

Das Gesetz der Lichtbrechung besagt, dass beim Wechsel von einem optisch dünneren in ein optisch dichteres Medium, der Lichtstrahl zum Lot hin und in umgekehrter Art und Weise weg gebrochen wird. Dieses Phänomen ist fester Bestandteil der heutigen modernen Physik. Veröffentlicht wurde dieses Gesetz der Lichtbrechung erstmals im Jahr 1632 vom französischen Philosophen und Mathematiker René Descartes (1596-1650). (Gregory, 1997, S.17)

2.1.1.2 Die additive Farbmischung

Newton entdeckte mit seinem Experiment auch den Vorgang der additiven Farbmischung. Diese besagt, dass durch das Zusammenführen aller Frequenzbänder, sprich aller Farben, das Ergebnis reines weißes Licht ist. Umgekehrt erhält man durch die Spaltung des Lichtes anhand eines Prismas einzelne Frequenzbänder, also Farben. In der additiven Farbmischung gibt es drei Primärfarben – Rot, Grün, Blau - reine Spektralfarben oder aufgrund deren Intensität auch sogenannte Leuchtfarben. Diese weisen ein besonders enges Frequenzband auf. (Mikunda,2002, S.238)

„Zwei Lichtarten, die zusammengemischt Weiß ergeben, nennen wir komplementär.“ (Itten, 2009,S.15)

Als Komplementärfarben bezeichnet man sich im (additiven oder subtraktiven) Farbkreis gegenüberliegende Farben. Deren Eigenschaft besteht darin, dass sie sich zusammengemischt „auslöschen“ - sprich sich neutralisieren - also ein neutrales Grau ergeben beziehungsweise in der Subtraktion ein Grauschwarz. Wenn man also Rot physikalisch durch Lichtbrechung isoliert und in weiterer Folge mit den restlichen Spektralfarben, welche in diesem Fall zusammen gemischt ein Grün ergeben würden, wieder vereint, so erhält man ein reines Weiß. Diese Definition gilt jedoch nicht nur für die spektralreinen und damit leuchtstärksten Farben. Vielmehr ist diese Gesetzmäßigkeit auch auf alle sich gegenüberliegenden getrüben, also in ihrer Sättigung abgestuften Farben anzuwenden. (Itten, 2009, S.20)

2.1.1.3 Die subtraktive Farbmischung

Ein großer Unterschied der subtraktiven Farbmischung gegenüber der additiven ist, dass in der Addition des Lichtes sich die Primärfarben *Rot, Grün und Blau* herauskristallisieren, in der Subtraktion jedoch *Rot, Gelb und Blau*. Durch die Subtraktion der oben genannten Primärfarben erhält man im Gegensatz zur Addition nicht Weiß, sondern Schwarz. Dieses Farbsystem ist überall dann zu finden, wo kein Licht direkt ausgestrahlt wird, sondern lediglich reflektiert wird. Man nennt diese Farben auch Oberflächenfarben, da sie stets als Reflexion wahrgenommen werden. (Tooms,2012, S.7)

In der Malerei war dieses Prinzip schon lange bekannt, da alle Farben der Maler eine Mischung aus verschiedenen Pigmenten darstellen, die jeweils unterschiedliche Spektren des Lichtes absorbieren, um so die jeweils erwünschte Farbe zu reflektieren, welche dann schließlich im Auge des Betrachters ankommt. Als Beispiel kann man hier ein blaues T-Shirt anführen, welches deshalb in dieser Farbe erscheint, da die verwendeten Pigmente des Farbstoffes all jene Frequenzbänder absorbieren - außer jene von Blau. Schwarz wäre folgerichtig eine vollständige Absorption des uns sichtbaren Lichtes. Sowohl für das additive als auch für das subtraktive Farbsystem gilt, dass man aus den jeweiligen Primärfarben jede andere erdenkliche erzeugen kann. (Itten, 2009, S.16)

Tooms beschreibt jedoch, dass auf Grund der Absorptionseigenschaften von Rot und Blau es in der realen Welt nicht zum Einsatz zur Erzeugung von Körperfarben kommt, da diese kaum Licht zur Reflektion mehr übriglassen und daher die durch Subtraktion erzeugten Sekundär- und Tertiärfarben nur mehr wenig Strahlkraft besitzen. Lediglich Gelb büßt nichts an seiner Stärke ein. Rot und Blau absorbieren das gesamte Spektrum bis auf das jeweils reflektierte Pigment, welches sie besitzen. Aus diesem Grund kommt statt Rot Magenta, statt Blau Cyan zum Einsatz, welche zwar einen kleineren Farbkörper definieren, jedoch eine größere Luminanz gegenüber den ursprünglichen Primärfarben des subtraktiven Farbsystems besitzen. (Tooms,2012, S.31)

„This is conclusive evidence that the set of red, yellow and blue colours are no substitute for the yellow, cyan and magenta set of subtractive primaries as the basis for obtaining a broad gamut of colours from mixes of the three in various proportions.“ (Tooms,2012, S.31)

2.1.2 Das menschliche Auge

Damit der Mensch überhaupt im Stande ist, die Farbenpracht, welche uns umgibt, zu genießen, benötigt es ein gut aufgebautes und entwickeltes Sehorgan – das menschliche Auge.

Der Aufbau des Auges hat sich über die Jahrtausende stets verändert und weiterentwickelt. Wirft man einen Blick in die Natur, so findet man eine Vielzahl an verschiedenen Augenarten, von einer Lochkamera-ähnlichen Struktur wie sie bei den Nautilus anzutreffen ist, bis hin zu einer Karpfenart mit dem Namen Vierauge, welche zwei verschiedene Linsen zum separaten Fokussieren unter als auch über Wasser besitzt. Wir sehen nicht am besten in der Nacht, wir nehmen nicht die meisten Farben wahr und unser Weitblick ist auch kein Vergleich zu dem eines Adlers. (Gregory, 1997, S.25)

Das menschliche Auge umfasst einen Kontrastumfang von ungefähr 500 Abstufungen und kann circa 20 unterschiedliche Sättigungsstufen wahrnehmen. Hinzu kommt die „Auflösung“ des Auges von gerundet 200 Farbtonstufen. Zieht man diese Zahlen in Betracht und multipliziert sie miteinander, so erhält man als Ergebnis rund 2 Millionen unterschiedliche Farbwerte. (Marschall,2009, S.121)

Jedoch ist es falsch anzunehmen, dass einzig das Auge verantwortlich ist für unsere Seheindrücke. Gerade das menschliche Gehirn spielt eine wichtige Rolle in der Verarbeitung der von unserem Auge wahrgenommenen Lichtstrahlen. Um diesen Zusammenhang verstehen zu können, muss man zuerst das Auge und dessen Aufbau analysieren.

2.1.2.1 Der Aufbau des menschlichen Auges

Das Auge besteht aus einer Vielzahl an unterschiedlichen, miteinander agierenden Schichten (Abb.3). Jedes Auge wird von sechs Muskeln in Position gehalten und, um Bewegungen folgen zu können, dementsprechend gedreht. Als Schutzschicht dient die ganz außen gelegene Lederhaut, welche das Auge vor mechanischen Einflüssen bewahrt. Dahinter befindet sich die Hornhaut, deren Besonderheit eine vollkommene Unabhängigkeit vom Blutgefäßsystem ist und somit als ein isolierter Teil des Körpers anzusehen ist, gefolgt von der Aderhaut. An der innersten Rückseite des Augapfels, welcher einen Durchmesser von rund 24 Millimetern besitzt, befindet sich die lichtsensible Netzhaut. Durch die schwarze Pupille in der Mitte der Iris, der Regenbogenhaut, fällt das Licht schließlich durch die sich dahinter befindliche Linse, welche ein spiegelverkehrtes auf dem Kopf stehendes Bild auf der Netzhaut entstehen lässt. (Hunt,2011, S.3-4)

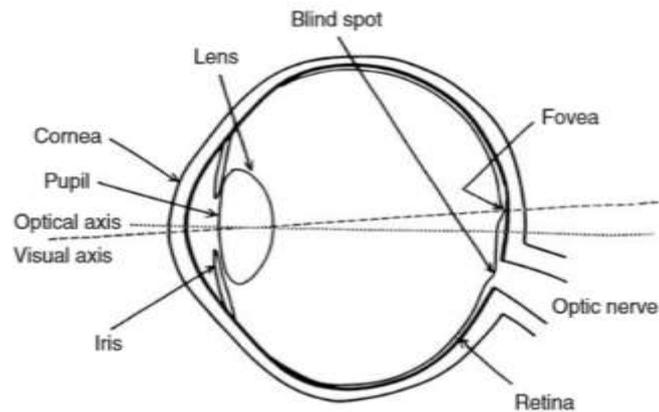


Abbildung 3. Aufbau des menschlichen Auges

Folgt man den Weg des Lichtes, welches auf und in weiterer Folge in unser Auge trifft, so lässt sich festhalten, dass die erste und entscheidende Brechung des Lichtstrahls durch die Hornhaut, und nicht, wie fälschlich lange Zeit angenommen, durch die Linse stattfindet. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass der Unterschied des Lichtbrechungsindizes zwischen den beiden Schichten des Auges weniger gering ist als zwischen der Cornea und der Luft.

Am Ende seines Weges durch unser Auge trifft der Lichtstrahl auf den hintersten Teil der Netzhaut. Dieser ist mit einer großen Menge an Photorezeptoren (Sehzellen) bestückt. Diese lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: Zäpfchen und Stäbchen. Während Stäbchen für das reine Helligkeitsempfinden verwendet werden, eine Fähigkeit, welche uns es ermöglicht, in der Nacht besser sehen zu können, sind die Zäpfchen verantwortlich für das Wahrnehmen von unterschiedlichen Frequenzbändern, welche in weiterer Folge in unserem Hirn zu Farbeindrücken verarbeitet werden. (Hunt,2011, S.5)

Prinzipiell sind alle Zäpfchen auf jede Farbe, sprich auf jede Wellenlänge, empfindlich und leiten die Eindrücke an unser Gehirn weiter, wie es Abbildung 4 zeigt. Allerdings gibt es sogenannte Alpha, -Beta, -und Gamma-Zäpfchen, welche jeweils auf ein bestimmtes Frequenzband intensiver reagieren. Alpha-Zäpfchen reagieren besonders auf Blau (475nm), Beta auf Grün (575nm) und Gamma schließlich auf Rot, welches eine Wellenlänge von rund 600 nm besitzt. Erst durch das Zusammenspiel aller lichtempfindlichen Rezeptoren ist es möglich, Farbeindrücke richtig wahrnehmen und verarbeiten zu können. (Reinhard,2008, S.215-218)

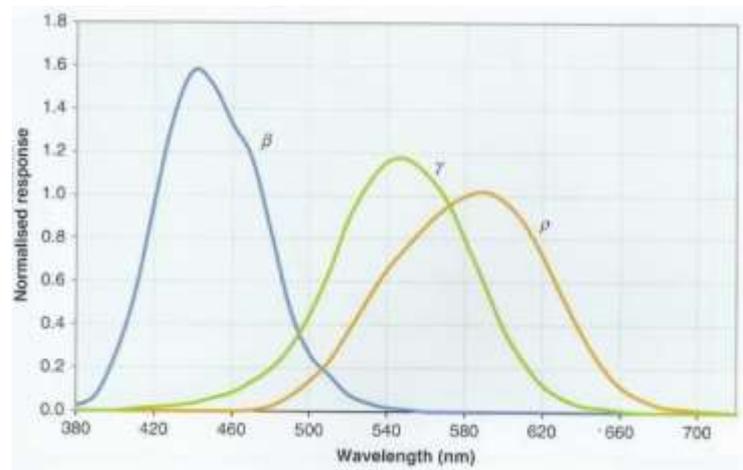


Abbildung 4. Farbempfindlichkeit der Zäpfchen

Diese drei farbsensitiven Rezeptoren in unserem Auge bilden einen sogenannten Gamut, einen Farbkörper, der alle jene Farben umspannt, welche aus den drei gegebenen Primärfarben - in dem Fall die Farbsensitivität der Zäpfchen bei genau definierten Wellenlängen - gemischt werden können. Es gibt uns Aufschluss über die Zusammensetzung eines Farbkörpers bestehend aus drei Primärfarben, welche zu gleichen Mengen vermischt eine neutrale Farbe, je nach Luminanz, zwischen Schwarz und Weiß bildet.

Im Unterschied zu Reinhard, der unsere Zäpfchen als Alpha-, Beta-, und Gammazäpfchen beschreibt, verwendet Michael S. Tooms in seinem Buch „Colour Reproduction“ die Begriffe Beta-, Gamma-, und Rho-Kurven, um in seinen Diagrammen die jeweilige Empfindlichkeit unserer Photorezeptoren darzustellen. Auch geht Tooms einen Schritt weiter und zeichnet ein idealisiertes Auge. Dieses würde eine bessere Aufteilung der Farbempfindlichkeit unserer Lichtrezeptoren vorsehen, sodass es zu keinen Überlappungen der Farben Blau, Grün und Rot, sprich, es zu keiner simultanen Reizung von Zäpfchen kommt. (Tooms, 2012, S.20-24)

„In Summary, therefore, for the widest colour gamut, the primary lights should be located at about 469 nm for the blue, 512 nm for the green and about 650 nm for the red primary.“ (Tooms, 2012, S.24)

2 Farbtheorie

Auch werden die drei Arten von Zäpfchen nach ihrer Wellenlängen-Empfindlichkeit benannt. So werden sie als L-, M- und S-Zäpfchen bezeichnet, wobei L für long, M für medium und S für short in Bezug auf die Wellenlänge der jeweiligen Farbe steht. Die neuronalen Stränge, welche unser Sehorgan mit unserem Gehirn verbinden, teilen sich in drei Übertragungskanäle auf (Abb.5) – einer für die Empfindung von Rot und Grün, ein zweiter für Gelb und Blau und der dritte leitet die reine Helligkeitsempfindung an unser Gehirn weiter. (Hunt,2011, S.7-8)

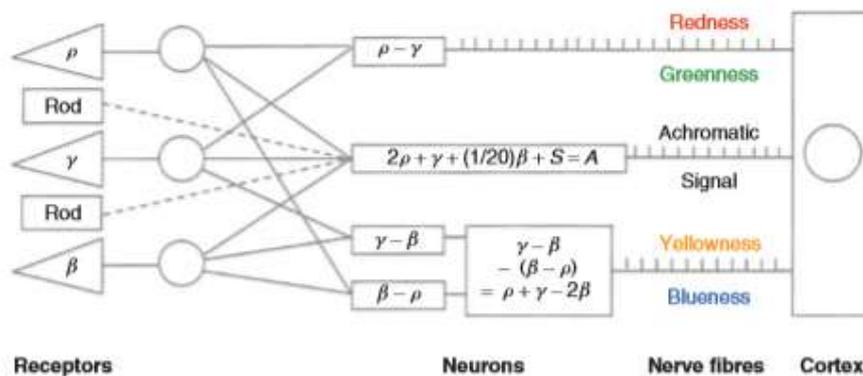


Abbildung 5. Aufbau der Nervenstränge

Doch sehen wir Farben nicht bloß auf Grund der Zäpfchen und Stäbchen unseres Auges. Unsere Augen liefern uns lediglich eine spannungsgeladene Information, die sie über die Nervenbahnen von den Sehzellen hin zu unserem Gehirn liefern. Der Grund, warum wir allerdings fast allen anderen mit Sehsinn ausgestatteten Tieren weit überlegen sind, ist die Fähigkeit unseres Gehirnes, die erhaltene Information zu verarbeiten, in einen Kontext zu bringen – mehr zu sehen. Diese enorme Rechenleistung des menschlichen Gehirnes macht unseren Sehsinn erst so besonders und mächtig.

Aus all dem lässt sich ableiten, dass unsere Seh Wahrnehmung um ein Vielfaches komplexer ist, als dass man es auf den bloßen biologischen Aufbau mit seinen chemisch-physikalischen Reaktion beschränken kann.

2.2 Psychologie der Farben

Da nun die physikalische Entstehung der Farben, deren Zusammensetzung und der Weg des Lichtes von der Quelle bis hin zu unseren Sehnerven geklärt ist, gilt es nun, das allgemeine Verständnis der Farbwahrnehmung in unserem psychologischen Umfeld einzuordnen, zu verstehen und genauer zu beleuchten.

In weiterer Folge ist das allgemeine Verständnis der Farbpsychologie von enormer Bedeutung für die anschließende Anwendung im Bereich der Kinematographie. Ich werde im weiteren Verlauf dieses Kapitels, in dem additive und subtraktive Farbsysteme gleichermaßen ihre Berechtigung haben, sowohl Grün als auch Gelb als Primärfarbe beschreiben.

2.2.1 Die Farbwahrnehmung

Für unser Farbempfinden wesentlich sind drei Konstante, welche unser Sehvermögen maßgeblich von der eines Kamerasensors unterscheiden. Ein Sensor zum Vergleich zeichnet alle empfangenen Lichtwerte linear auf.

Die *Wahrnehmungskonstanz* besagt jedoch, dass wir trotz sich ändernder Rahmenbedingungen, zum Beispiel veränderter Lichteinfall, Gegenstände gleich wahrnehmen. Die *Farbkonstanz*, ähnlich zur Wahrnehmungskonstanz, besagt, dass es uns möglich ist, Farben gleich zu empfinden, obwohl sich die Lichtquelle farblich geändert hat. Für uns ist es nicht von großer Bedeutung, ob wir ein rotes Auto in der Früh, untertags oder abends sehen. Im Gegensatz zur Kamera, nehmen wir Farben auch noch im Schatten wahr. Eine Kamera vermag an dunklen Stellen wenig bis gar keine Farbinformation mehr zu filtern. Als letzte Konstanz gilt die der *Helligkeitskonstanz*, welche beschreibt, dass wir chromatische Farben gleich erfassen, auch wenn die Lichtintensität sich ändert. (Marschall, 2009, S.115)

Um Farben psychologisch analysieren zu können, muss man mit dem kulturellen Umfeld beginnen. Dieses spielt in Bezug auf das Verständnis von Farben und deren in Kontext gebrachten Empfindungen eine wichtige Rolle. Werden Farben, wie zum Beispiel Gelb, im mitteleuropäischen Kreis auf Grund ihrer Beschaffenheit und damit verbundenen Signalwirkung, eher gemieden, so ist diese im asiatischen Kulturraum die „höchste“ aller Primärfarben. Gelb steht für unfassbare Schönheit und Macht. In unserer Kultur hingegen wird eine knallgelbe Krawatte wohl eher als geschmacklos empfunden und daher gemieden. Farben definieren uns und unsere Umgebung – sei es die passend zum restlichen Outfit gewählte Farbe unserer

neuen Sneakers oder das Rot der Stopp-Tafel - wir setzen Farben, bewusst aber auch unterbewusst ein, nach dem von uns mitgeformten Umfeld, welches mit jedem einzelnen Menschen in einer gegenseitigen Wechselwirkung steht. (Marschall, 2009, S.76)

Ein aktuelles Beispiel der Wirkung und Bedeutung von Farben, ist die FIFA Fußballweltmeisterschaft 2018 in Russland. Bis auf wenige Ausnahmen findet man bei den Fußballtrikots der Nationalmannschaften auffallend viele Primärfarben (Rot, Grün, Gelb, Blau) als größte vorkommende Farbflächen auf den Trikots. Dies hat zum einen die Aufgabe, dass sich die Spieler untereinander während schneller Ballwechsel auch über größere Distanzen gut erkennen können, sei es nur durch einen peripher wahrgenommenen Farbfetzen am Rande des Sehfeldes. Zum anderen gibt es einen großen symbolischen Stellenwert für die Anhänger des jeweiligen Teams. Selbsterklärend finden die Farben der Trikots ihren Ursprung auch in den Nationalflaggen, welche ebenfalls aufgrund ihrer Signalwirkung auf typische Farbschemen zurückgreifen. So erhält man durch die vereinende Farbe - *brasilianisches Gelb, französisches Blau, mexikanisches Grün oder belgisches Rot* - eine Zugehörigkeit, der einzelne wird Teil eines größeren Selbst, in diesem Fall der Fangemeinde.

2.2.2 Das „belgische“ Rot

Eine der am intensivsten wahrgenommenen Farben unseres Spektrums ist die Farbe Rot. Sie zählt zu den wärmsten der Leuchtfarben und hat auf Grund ihrer Signalwirkung eine beispiellose kulturelle Bedeutung. Da ihre Wellenlängen von rund 650-800nm am oberen Ende des Spektrums des sichtbaren Lichtes angeordnet ist und dadurch unsere Gamma-Zäpfchen im Auge besonders angeregt werden, erstrahlt sie beinahe aus jeglicher Szenerie heraus. (Itten, 2009, S.16)

Nicht ohne Grund wird sie nicht nur im alltäglichen Leben, zum Beispiel als Warnfarbe im Verkehrsgeschehen benutzt, sondern auch im Film ganz bewusst als Blickfänger eingesetzt. Was Rot jedoch so besonders macht, abgesehen vom physiologischen Gehalt, ist die symbolisch-kulturelle Bedeutung. Die ersten Primaten waren wohl von den roten Flammen des Feuers ebenso fasziniert wie wir als moderner Mensch. Man verbindet etwas Wärmendes und Wohltuendes mit der Farbe Rot - ein Feuer, welches in kalten und dunklen Nächten Licht in die Finsternis wirft und Wärme spendet. Auf der anderen Seite lodert das Fegefeuer – rot, heiß und alles Leben verzehrend.

Schon in der Bibel war es der rote Apfel im fruchtbaren grünen Paradies, welcher ins Zentrum der Geschichte gerückt wurde und durch dessen Verzehr das Schicksal von Adam und Eva eine dramatische Wendung erfuhr.

Rot erregt, verführt, erzürnt und blüht.

„In vielen kulturellen Kontexten besitzt Rot nach Schwarz und Weiß die größte Bedeutung. Kultur- und sprachwissenschaftliche Forschungen zeigen, dass Farbbegriffe für Rot in der überwiegenden Anzahl der Sprachen auf der frühesten Entwicklungsstufe entstehen.“ (Marschall, 2009, S.53)

Christine Brinckmann (2014, S.22) berichtet zum Thema Rot, dass bereits ein einziger roter Pullover einer Person bei einem Gruppenfoto das gesamte Bild aus der Balance werfen kann, da diese Farbe eine derart dominante Rolle im Farbspektrum einnimmt.

Diese Farbe steht mit ihrer Bedeutung einerseits für Liebe, Erotik, Wärme und Nähe, andererseits auch für das vergossene Blut der Eifersucht, für den Zorn und die damit verbundene entfesselte Gewalt. Man kann somit die Behauptung aufstellen, dass Rot nicht nur als Farbe existiert, sondern in der Kunst eine große narrative Rolle einnimmt. Das angeführte Beispiel des roten Apfels in der Bibel ist nur eines von schier unzählbaren narrativen Anwendungen dieser Farbe. Wie Susanne Marschall (2009, S.57) in ihrem Buch „Farben im Kino“ anführt, hat der weltberühmte Regisseur Martin Scorsese im Film „Kundun“ (USA 1997), welcher über den Dalai-Lama und den blutigen Konflikt zwischen China und Tibet handelt, die Farbe Rot ins Zentrum der narrativen Gestaltung gestellt.

Als weiteres Beispiel der besonderen Verwendung der Farbe Rot im Film ist Stanley Kubricks Film „2001 – Odyssee im Weltraum“. Von großem Interesse ist hier die Szene, in welcher der letzte übrig gebliebene Astronaut Dave dem Boardcomputer HAL-9000 durch das Herausnehmen der einzelnen Speicherkassetten auf langsame Art und Weise das Leben nimmt. Diese rund fünf Minuten lange Szene ist komplett in rotes Licht getaucht, um auf diese Weise im Zusammenspiel mit dem Sounddesign und der immer tiefer und langsamer werdenden Stimme des Computers den Zusehern ein Gefühl des Unbehagens zu vermitteln - ihnen dadurch die Tragweite dieses Moments durch das Hervorrufen einer physischen Reaktion - das Ansteigen des Blutdrucks, das Schnellerwerden des Herzschlages - mit Hilfe des leuchtenden Rot bewusst zu machen. (Mikunda,2002, S.238)

2 Farbtheorie

Der Regisseur David Fincher ist ebenfalls weltberühmt für sein Verständnis von Farbpsychologie und deren narrativen Wirkung im Film. In seinem Film „Sieben“ (USA, 1995), jagen die beiden amerikanischen Detectives William Somerset und David Mills den Serienmörder John Doe, welcher seine Opfer nach der Liste der sieben Todsünden aussucht. David Fincher beweist hier besonderes farbliches Feingefühl.

Untersucht man die letzte Szene des Filmes, eine Schlüsselszene, in welcher die gesamte Handlung gipfelt, so entdeckt man hier besonderes Fingerspitzengefühl Finchers. Die beiden Detektive fahren mit John Doe an einen abgeschiedenen Ort weit entfernt von der Stadt. Die letzte Todsünde, um Johns Meisterwerk zur Vollendung zu bringen, ist Zorn. In einem Paket, welches ein Lieferwagen zu diesem abgeschiedenen Platz bringt, befindet sich der abgehackte Kopf von Davids schwangerer Frau. Als dieser langsam all das Grauen, welches ihm gerade in diesem Moment widerfährt, realisiert, tötet er John Doe mit einem Schuss in den Kopf. Somit hat der Serienmörder schlussendlich sein Meisterwerk der sieben Todsünden doch vollendet.

In dieser Szene ist auffällig, dass die gesamte Farbpalette sehr monochromatisch in gelblich-bräunlichen Farbtönen gehalten ist. Lediglich John Doe, der zum Zeitpunkt der letzten Szene bereits gefasst und in einen typisch für amerikanische Gefängnisse rot-orangen Overall gesteckt wurde, ist der einzige dafür umso größerer Blickfang innerhalb des Frames. Unterstützt wird seine zentrale Rolle in dieser Schlüsselszene durch das knallige Rot seiner Ausstattung (Abbildung 6). Die narrative Wirkung, da Zorn die letzte Todsünde ist, wird durch das aggressive Leuchten der Farbe zusätzlich unterstrichen.



Abbildung 6. Stillframe aus „Sieben“ mit markantem rotem Overall.

Rot als Farbe und Symbolik ist in vielen Kulturen ein fester Bestandteil des menschlichen Sehens. Erblickt unser Auge einen roten Farbleck, so wandert der Fokus unweigerlich auf diesen Punkt, diese Fläche, diese Form. Nicht ohne Grund wird dieses Phänomen häufig in Werbungen ganz bewusst eingesetzt. Vergleicht man Marken und deren Logos, so wird man auffallend oft auf Rot und ihre nahen Verwandten im Farbspektrum, stoßen. Auch in der Flora und Fauna spielt Rot immer eine zentrale Rolle und wird von Tieren wie auch von Pflanzen zur Abschreckung aber auch zum Anziehen von möglichen Geschlechtspartnern verwendet.

2.2.3 Das „mexikanische“ Grün

Grün zählt man zu den kühlen Leuchtfarben. Mit einer Schwingungszahl von 590-650 Billionen Schwingungen pro Sekunde und einer Wellenlänge von rund 530-490nm zählt die Farbe zum mittleren Spektrum des sichtbaren Lichtes. Im Gegensatz zu Rot hat sie eine beruhigende und kühle Ausstrahlung und besitzt auch nicht die Stärke der Signalwirkung ihrer Komplementärfarbe. (Itten, 2009, S.16)

Betrachtet man die Welt mit wachsamen Augen, so wird man feststellen, dass Grün allerdings eine häufig vorkommende Primärfarbe ist. Die Natur erstrahlt förmlich in satten Grüntönen, sobald der letzte Schnee geschmolzen ist. Grün dominiert unsere Umwelt, wenn sie in voller Pracht die Früchte unserer Saat trägt – so lange bis die Tage wieder kürzer werden und die Temperaturen sich langsam dem Gefrierpunkt nähern. Wir verbinden mit dieser Primärfarbe das Leben und den damit verbundenen Zyklus von Gedeihen und Verwelken. Wir finden in Grün Beruhigung und sie gibt uns ein Gefühl der Sicherheit, dass sich dieser Zyklus immer von neuem wiederholt. Auch in der Moderne, wo in den grauen Großstädten das Grün der Vegetation sich langsam aber sicher wieder ihren Raum zurückerobert, wirken diese fruchtbaren Oasen inmitten der von Menschen erbauten aus kalten Betonwänden bestehenden Gebäude wie ein viel zu selten vorkommender Ruhepol. In erster Linie verbinden wir also mit Grün die Pflanzenwelt in der Natur, die uns umgibt. So kommt sie auch oft im Film, häufig sogar im ersten Kader eines Kinofilmes, bei Landschaftsaufnahmen zum Einsatz und trägt somit viel zum ersten Eindruck bei der Zuseherin/beim Zuseher bei. (Marschall, 2009, S.91)

Grün bedeutet leben, gedeihen und auch verderben.

Im Film „Matrix“ der beiden Wachowski-Brüder aus dem Jahr 1999, wird die Farbe Grün auf eine grundlegend andere Art und Weise verwendet. Die Welt ist bedeckt von einer den gesamten Globus umspannenden Stadt, regiert von einer künstlichen Intelligenz als Anführerin aller Maschinen. Die Menschheit wurde besiegt und die Überlebenden werden in Kapseln als Batterie gehalten, in eine künstliche Matrix versetzt, in welcher sie einen Traum als irrealer Wirklichkeit leben. Die Grenze zwischen Realität und Surrealem ist verschwommen. Neo wird von einer kleinen Rebellen-Gruppe, angeführt durch Morpheus, aus der Matrix befreit und soll als der „Auserwählte“ (Abbildung 7) die Menschheit ein für alle Mal von der Tyrannei der Maschinen befreien.



Abbildung 7. Stillframe aus „Matrix“

Da dieser Film eine Fiktion darstellt, in welcher Maschinen die Weltherrschaft an sich gerissen haben, wird hier über weite Strecken vollkommen auf Grün im klassischen Stil verzichtet. Grün als ein großer Bestandteil von Landschaftsaufnahme existiert in einer toten Welt nicht. Die gesamte Umgebung, in welcher die Handlung spielt, ist kalt und mechanisch-elektronisch. Passend zu diesen Attributen überwiegen daher kühle und dunkle Farbtöne.

Im gesamten Kinofilm sind Szenen, welche innerhalb der Matrix spielen, in einem grünlichen Farbstich gehalten. Vergleicht man einen Stillframe von „Matrix“ mit anderen Filmen, so wird diese Farbgebung noch intensiver und auffälliger wahrgenommen. (Abbildung 8 und 9)



Abbildung 8. Stillframe aus „Matrix“



Abbildung 9. Stillframe aus „Matrix“

Es lässt die Vermutung zu, dass die Wachowski-Brüder auf Grund der kargen, zerstörten futuristischen Welt dem Film Leben einhauchen wollten – und das über eine sehr subtile Weise, in dem sie den Szenen innerhalb der Matrix einen Grünstich verleihen. Andererseits wirkt das verwendete Grün, gerade im Zusammenhang mit den weltbekannten grünen Zahlenkombinationen der Matrix, eher kränklich als gesund, eher tot als lebendig, eher maschinell als natürlich. Zusätzlich werden die Hauttöne durch diesen Farbstich „entmenschlicht“ - grüne Haut wirkt auf den Betrachter immer ungesund und unnatürlich. Die Szenen in der Wirklichkeit hingegen sind zwar ebenfalls kühl, jedoch eher in Blautönen gehalten. Blau schmeichelt zudem den menschlichen Hauttönen, da sie komplementär zu Gelb-Orange ist, und rückt die Protagonisten so mehr ins Zentrum, weil sie sich besser vom kühlen Hintergrund abheben. Wir erhalten innerhalb des Filmes eine klare, farbliche Trennung der beiden Welten. Bewertet man den Kinofilm farbpsychologisch, so ist die meisterhafte Umsetzung dieser Idee ein Paradebeispiel für die richtige Untermalung der Narration durch Farben.

2.2.4 Das „französische“ Blau

Blau ist die in der Natur am häufigsten vorkommende Primärfarbe. Sie ist im Spektrum eine der energiereichsten elektro-magnetischen Schwingungen mit einer Wellenlänge von 420-490nm – lediglich Violett ist energiereicher als Blau. (Itten, 2009, S.16)

Diese Farbe liefert uns eine erste Vorahnung, wie sich Unendlichkeit anfühlen könnte, wenn man in die schier grenzenlosen Weiten des blauen Himmels blickt oder inmitten eines Ozeans einsam und verlassen auf einem Floß sich befindet. Blaue Farbflächen, wie sie in der Natur vorkommen, nehmen meist einen großen Raum ein, der uns grenzenlos vorkommen mag. Es lässt die Schlussfolgerung zu, dass die Primärfarbe Blau den anderen Farben eine Art Spielwiese bietet, auf welcher sie sich kontrastiert entfalten können. Doch was verbinden wir Menschen mit dieser Farbe? Schweift der Blick in die Ferne, so sieht das menschliche Auge Landschaften, Gebäude und andere Objekte von einem blauen Schleier umhüllt. Diese Erkenntnis nutzen seit jeher Maler in ihren Werken, in dem sie mit Hilfe der Farbe Blau eine optische Tiefe in ihr Schaffen auf einer zweidimensionalen Fläche bringen. (Marschall, 2009, S.58)

Wasser und Luft sind für Lebewesen von unbeschreiblicher Wichtigkeit. Ein Leben ohne diesen blau erscheinenden Grundstoffen wäre in der Form, wie wir es kennen und im gesamten Universum vermuten, sofern Leben anderswo existiert, nicht möglich. Im Blau steckt die Kraft des Lebens. Sie ist auch dafür bekannt, dass sie, aufgrund ihrer Ferne, uns einen beruhigenden Pol in einer reizüberfluteten Welt schenkt.

Blau ist distanziert, kühl, in ständiger Bewegung und dunkel.

„Während Rot aus der Nähe betrachtet zu leuchten beginnt, strahlt Blau in der Ferne. Rot verdrängt andere Farben, Blau unterstützt sie.“

(Marschall, 2009, S.60)

Psychologisch verbindet man nicht nur Entfernungen mit Blau. Vielmehr ist es auch das Dunkel der Nacht, in der sich der Mensch verlieren kann. Im Film ist die Finsternis, um auch dem wärmer wirkenden Tag einen farbliche Kontrast entgegenzusetzen, in ein tiefes, dunkles Blau gehüllt. Auf der anderen Seite wird es oft für dämonische und düstere Zwecke benutzt und sogar der Tod selbst erscheint in den bildenden Künsten und Filmen am häufigsten in einer bläulichen Gestalt.

2.2.5 Das „brasilianische“ Gelb

Zwar ist Gelb in der additiven Farbmischung keine Primärfarbe, so ist sie dies jedoch im subtraktiven Farbsystem. Von all den Farben ist Gelb jene mit der größten Leuchtkraft – sie überstrahlt mit ihrer Kraft alle anderen. Weder Rot, Blau noch Grün besitzen in ihrer spektralen Reinheit diese Macht wie jene von Gelb – in der Mitte des Farbspektrums gelegen mit einer Wellenlänge von 580-550nm. (Itten, 1970, S.16)

Unsere Sonne leuchtet vom Firmament mit schier unbeschreiblicher Stärke. Zwar ist Licht an sich farblos, so verbinden wir dennoch Sonnenlicht mit der Farbe Gelb. Dies mag daran liegen, dass gerade in den frühen Morgenstunden oder erst am späten Abend – zur „Golden Hour“ - das gelb-orange Licht der Sonne für ein unbeschreibliches Farbspektakel sorgt und sich mit der Kühle der bevorstehenden Nacht ein atemberaubendes, kontrastreiches Duell um die letzten Minuten des Tages liefert, ehe sich der blaue Mantel der Dunkelheit auf die Landschaft legt.

„Gelb ist in seiner Grundbedeutung Blau entgegengesetzt – Gelb ist Leben, Blau ist der Tod.“ (Marschall, 2009, S.68)

Auch wenn die psychologische Wirkung in erster Linie eine positive ist, so kann durch das Abdriften aus der spektralen Reinheit schnell die Stärke der einstigen Leuchtkraft eingebüßt werden. Wird zum Beispiel Grün beigemischt, so wirkt die daraus entstandene Farbe verschmutzt – ihrer einstigen Schönheit beraubt. Vielmehr wird dadurch Wahnsinn und Krankheit untermalt. Nicht ohne Grund werden Erkrankungen auch nach dieser Farbe benannt – Gelbsucht und das Gelbfieber sind nur zwei Beispiele aus einer langen Liste. Auch Eifersucht findet sich im Gelben wieder so wie auch das Dämonische, das Teuflische. (Marschall, 2009, S.68-70)

Der Film „O Brother, Where Art Thou?“ (USA, 2000) der US-Regisseure Ethan und Joel Coen ist eine Geschichte über drei Männer, die aus ihrer Haft entfliehen und auf ihren Abenteuern unterschiedliche, teils kuriose Erlebnisse gemeinsam durchstehen müssen. Interessant in Bezug auf Gelb als Farbe im Film ist, dass zum Zeitpunkt der Filmproduktion Hochsommer herrschte und die Flora ihren Zenit erreicht hatte. Die gesamte Landschaft erstrahlte in sattem Grün. Genau diese von Leben sprühende Umgebung war den Coen-Brüdern ein Dorn im Auge. Vielmehr sollte der Film eine karge, bräunliche und dadurch herbstliche Farbwelt widerspiegeln. Aus diesem Grund war „O Brother, Where Art Thou?“ der erste Film, welcher in seiner gesamten Länge farblich digital nachbearbeitet wurde – so gesehen ein Meilenstein in der jungen Geschichte für Coloristinnen und Coloristen.

So wurde im Prozess der Nachbearbeitung Stück für Stück das Grün durch ein gelbliches Braun ersetzt, wie in Abbildung 10 zu sehen ist.



Abbildung 10. Stillframe aus „Oh Brother Art Thou?“ zeigt die gelb-bräunliche Farbgebung der Szenerie

2.2.6 Schwarz oder Weiß

Ob Schwarz oder Weiß per Definition als Farbe gelten oder nicht, bleibt an dieser Stelle bewusst ungeklärt, da diese Klärung farbpsychologisch nicht von Bedeutung ist. In seiner Totalität ist Weiß die Summe aller Spektralfarben und erstrahlt dadurch in voller Stärke. Schwarz hingegen entsteht durch das Fehlen von Licht.

Diese Feststellung trifft auch Paul Coates in seinem Buch „Cinema and Colour“. Er führt an, dass Schwarz und Weiß neben Rot die ersten Farben sind, welche in unseren Sprachen Namen bekommen haben. Auch bezeichnet er die Tatsache, dass diese nicht als Farben angesehen werden, als ein Phänomen des späten 19. Jahrhunderts. Diese beiden stellen die Totalität unseres Farbspektrums dar und sind somit gleichzeitig die Limitation unserer Farben, welche niemals überwunden werden kann. (Coates,2010, S.45)

Laut Mikunda besitzen wir Menschen für unser Sehempfinden drei Zweierpaare als Erregungsleiter, Blau-Gelb, Rot-Grün und Schwarz-Weiß, um den von den Augen empfangenen und von den Sehzellen verarbeiteten Lichtstrahl mit der einhergehenden elektrischen Spannung an unser Hirn weiterzuleiten, um darauffolgend diese als Farbe erscheinen zu lassen. Wird Schwarz beigefügt, so erscheinen Farben dunkler. Gleiches gilt für Weiß in umgekehrter Art. Wenn Farben mit Weiß gemischt werden, so werden sie heller. (Mikunda, 2002, S.253)

Weiß erweckt unsere Aufmerksamkeit, reißt uns aus unseren Träumen und bringt Licht in die Dunkelheit.

Psychologisch gesehen ist Weiß im Film immer mit dem Göttlichem, dem Menschen Überlegenem und damit Übernatürlichen eng verbunden. Auch vermittelt sie auf Grund ihrer Farblosigkeit das Gefühl der Reinheit und der Unschuld. Nicht zufällig erscheinen uns in Filmen „reine“ Gestalten, verwendet in Fantasyfilmen, in weißen Gewändern. Als Beispiel kann die Filmtrilogie „Herr der Ringe“ (USA, 2001-2003) dienen. Hier durchlebt Gandalf, der Zauberer, eine Verwandlung, untermalt durch den Übergang von Grau zu reinem Weiß, womit er zum mächtigsten und reinsten Magier von gesamt Mittelerde emporsteigt. Im ersten Teil der Film-Trilogie zu Beginn der Geschichte war es noch „Gandalf der Graue“, der durch seine ebenso intelligente, wie auch leicht verwirrte Art den Zuseherinnen/den Zusehern in Erinnerung bleibt. Mit der dramatischen Wendung zum Schluss von „Die Gefährten“ und dem darauffolgenden unerbittlichen Kampf mit einem Dämon aus der Finsternis, einem feuerroten Urwesen aus längst vergessenen Zeiten, beginnt die Transformation des Zauberers, ehe er nach überstandenen Prüfungen als „Gandalf der Weiße“ wieder in die Haupthandlung eingreift. Auch ist sein erstes Erscheinen gekennzeichnet durch einen weißen Blitz, welcher die Kinoleinwand und damit den gesamten Kinosaal für kurze Zeit erhellt. Dieser Flash soll dem Zuseher die Empfindung vermitteln, als ob man gerade aus der absoluten Finsternis einer Höhle emporsteigt und nun das gleißende Licht des Tages mit den Augen verarbeiten muss – erst langsam lassen sie uns die Realität, welche außerhalb der Dunkelheit liegt, erkennen. Mit Weiß wird mit dem Erscheinen von Gandalf auch gleichzeitig das Übernatürliche, Übermenschliche gestärkt und seine bedeutsame Rolle im Film wird dadurch herausgehoben. (Mikunda,2002, S.253-256)

Da der Signalweg unseres Sehvermögens für die Helligkeit einen gleichen Aufbau wie für die reinen Spektralfarben aufweist, ruft der Einsatz von weißem Licht im Film eine ähnliche Reaktion hervor wie das Wahrnehmen von spektralreinen Farben, wenn sie grell über große Flächen der Leinwand vor unseren Augen flackern.

Schwarz wie die Nacht.

Psychologisch besitzt Schwarz immer etwas Endgültiges, Schlichtes und trotzdem Weites. Wir denken an das unendliche Schwarz des Universums – für uns Menschen ist diese Größe des schwarzen Raumes nicht mehr fassbar. Zwar ist der Weltraum per se nicht Schwarz, dennoch wird er seit jeher damit assoziiert.

Man hat Angst in der absoluten Dunkelheit der Nacht, dem Schwarz, welches einen einhüllt und Unbehagen spüren lässt. Im Film wird durch den richtigen Einsatz von Schwarz den restlichen Farben einer Bildkomposition mehr Bedeutung verliehen.

Ein einzelner kleiner Kerzenschein erfährt seine Wirkung und Kraft erst durch die ihn umschließende Dunkelheit.

2.2.7 Das Spiel der Farben

„Mit der Fluktuation, dem Fluss der Farben von Augenblick zu Augenblick, entfaltet sich die filmische Palette in der Zeit. Ähnlich den Tönen, der Musik, ist diese Wirkung nicht arretierbar. In der Zeit entfaltet sich auch die Dramaturgie der Farbe.“ (Brinckmann, 2014, S.18)

Nähert man sich dem Themengebiet der Farben, so muss man zwei grundlegende Dinge voneinander unterscheiden - und zwar Farbwirklichkeit und Farbwahrnehmung.

Die Wirklichkeit der Farben kann man messen und in weiterer Folge die Ergebnisse auswerten und analysieren. Diese chemischen und physischen Prozesse sind dem Menschen bekannt und über weite Strecken erforscht. Jedoch entspricht die Farbwirklichkeit nicht zwingend der von unserem Gehirn empfundenen Farbwahrnehmung. Die von unserem Sehsinn aufgenommenen Farbeindrücke werden mit einer subjektiven Deutung unseres Gehirnes verfälscht. Jeder sieht für sich seine subjektive Farbwirklichkeit. (Itten, 2009, S.23-28)

„Die Farbwahrnehmung ist im Gegensatz zur physikalisch-chemischen Wirklichkeit der Farbe deren psycho-physische Wirklichkeit.“ (Itten, 2009, S.17)

Eine Studie aus dem Jahr 2017 stellte fest, dass Menschen zu verschiedenen Emotionen eine bestimmte Farbe beziehungsweise Farbpalette assoziieren, welche bei einer größeren Gruppe an Versuchspersonen immer zu ähnlichen Ergebnissen gekommen ist. Zuerst wurden anhand einer umfangreichen Bildanalyse mit Zuhilfenahme eines Algorithmus 8608 Bilder auf ihre Farbwerte analysiert. Entscheidende Faktoren waren hier die Werte des Farbtones, der Sättigung und der Helligkeit. Die Ergebnisse dieser Analyse wurden in weiterer Folge auf 36 Farben reduziert und dann anhand von Farbpaletten in Verbindung mit der jeweiligen Emotion 76 Versuchspersonen präsentiert. Interessanterweise

2 Farbtheorie

kam sowohl die Versuchsgruppe als auch der Algorithmus auf ähnliche Assoziationen. So verbinden Menschen mit dem Wort „ruhig“, „verspielt“ und „positiv“ gesättigte, strahlende und warme Farben. „Vertrauenswürdig“ hingegen ist weniger hell und gesättigt bei zusätzlich etwas kühleren Farben. Dunkle und entsättigte Farben werden meistens mit Adjektiven wie „ernst“, „verstörend“ oder „negativ“ in Verbindung gebracht. Wie in der Studie beschreiben, kann man dadurch nicht mit absoluter Sicherheit jede Gefühlsempfindung beschreiben. Man kann jedoch mit Hilfe der gewonnenen Resultate sehr wohl jene Farben ausschließen, welche mit Sicherheit nicht in eine gewisse Gefühlswelt passen. (Bartram et al.,2017, S.8)

„For example, we can say with some authority that highly saturated light colors will NOT be appropriate for Serious or Trust, or Calm; light blues, beiges and greys are never likely to convey Playful; dark red and browns are not Positive, and light colors, particularly green, do not communicate Negative affect.“ (Bartram et al.,2017, S.8)

Ein weiterer Versuch der Studie „Key Color Generation for Affective Multimedia Production: An Initial Method and Its Application“ von EunJin Kim und Hyeon-Jeong Suk, ist es, Bilder dahingehend zu analysieren, ob eine einzige Farbe dominant in einem Bild auftritt und inwieweit diese alleine unsere Gefühlswelt beeinflusst. Um diese auf ihre Wirkungen einordnen zu können, wurde eine 2x2 Matrix erstellt, in welcher vier Gefühle, nämlich „verängstigt“, „aufgeregt“, „deprimiert“ und „entspannt“ anhand der PAD Theorie, diese nach Freuden- und Erregungszustand einteilt. (Abbildung 11)

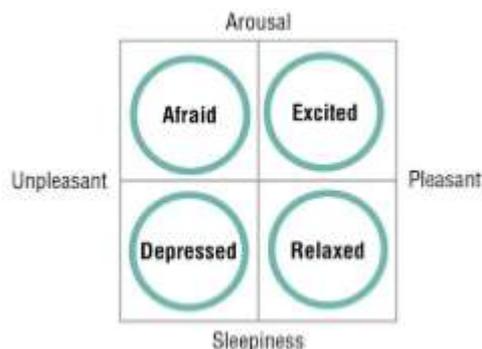


Abbildung 11. 2x2 Matrix der PAD Theorie

Mit Hilfe von Grafikerinnen und Grafikern extrahierte man aus Bildern eine dominante Farbe, eine sogenannte Schlüsselfarbe, welche von den Farbspezialisten verfeinert und anschließend mit Hilfe von Adobe Color CC ® auf

40 Farbpaletten zu je 5 Farben vereint wurden. Anhand der Sättigung, Helligkeit und dem Farbton kann man die Farben einer 10x10 Matrix zuordnen und sie so je nach Gefühlserregung genau bestimmen. Unterschiedliche Tests an Versuchsgruppen ergaben, dass in Bezug auf Farben und deren emotionale Wirkung diese Methode zu ähnlichen Ergebnissen wie in der Studie von „Bartram et al“ kommt. So sind positive Gefühlsebenen farblich im gesättigten und hellen Bereich zu finden, negative Erregungen sind dunkler und weniger farbenfroh. (Kim und Suk,2016, S.3-5)

Es lässt sich also feststellen, dass die Farben und deren Zusammenspiel auf die menschliche Wahrnehmung von enormer Bedeutung sind. Die Studie „Affective Color in Visualisation“ bestätigt diese Vermutung anhand der Tatsache, dass die Versuchsgruppen immer zu sehr ähnlichen Ergebnissen der Farbpaletten gekommen sind. Menschen verknüpfen mit Emotionen, mit Gefühlserregungen, bestimmte Farbpaletten und umgekehrt. Durch das bewusste Einsetzen dieser im Film kann man eine enorme Wirkung erreichen und so der Bildkomposition auf der farblichen Ebene noch mehr Tiefe schenken. (Bartram et al.,2017, S.8)

„We react emotionally as well as cognitively to visual imagery, and those emotions influence both how we use the information presented to us and how we are affected by its presence in our visual environment.“ (Bartram et al., 2017, S.1)

Nachdem zu Beginn meiner Diplomarbeit die physikalischen Prozesse des Lichtes geklärt, der biologische Aufbau des Auges erläutert und die grundlegende psychologische Wirkung der einzelnen Farben besprochen wurde, ist es nun für das Verständnis dieser separat betrachteten Spektralfarben unumgänglich, deren Zusammenspiel und Kontraste zu beleuchten.

2.2.8 Ittens Farbakkordik

Unter der Farbakkordik versteht man in der Farbenlehre das Zusammenspiel aus verschiedenen Farben, welche zueinander in einer Beziehung stehen und so einen Akkord bilden – ähnlich dem musikalischen Mehrklang. Generell unterscheidet man diesbezüglich Zwei-, Drei-, Vier-, - und Sechsklänge, welche jeweils durch verschiedene geometrische Formen miteinander fungieren. Sechsklänge finden in der Praxis im Film kaum eine Anwendung und werden daher an dieser Stelle nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Diese Farbakkordik bietet eine Grundlage in der Erstellung einer Farbpalette sowohl in der Malerei als auch im Film. (Itten, 2009, S.72)

2.2.8.1 Zweiklänge

Als Zweiklang versteht man die komplementären Farben, welche sich im Farbkreis gegenüber liegen und so durch eine gerade Linie miteinander verbunden werden können. Ein Beispiel für diese wäre der im Film beliebte „Orange-Teal“-Look, also ein komplementärer harmonischer Zweiklang aus Rotorange und Blaugrün. (Itten, 2009, S.72)

2.2.8.2 Dreiklänge

Drei Farbe, welche sich durch ein gleichseitiges Dreieck im zwölfteiligen Farbkreis miteinander verbinden lassen, bilden einen Dreiklang. (Abbildung 12) (Itten, 2009, S.72)



Abbildung 12. Darstellung zweier harmonischer Dreiklänge

2.2.8.3 Vierklänge

Vierklänge werden anhand verschiedener geometrischer Figuren gebildet. So erhält man durch Einzeichnen eines Trapezes im zwölfteiligen Farbkreis einen harmonischen Vierklang, wie es Abbildung 13 zeigt. (Itten, 2009, S.73)



Abbildung 13. Darstellung der möglichen Farb-Vierklänge

„Andere Vierklänge erhält man durch eine Rechteckfigur, welche zwei Komplementärpaare enthält, zum Beispiel Gelbgrün-Gelborange – Rotviolett – Blauviolett oder Gelb- Orange – Violett – Blau.“ (Itten, 2009, S.72)

2.2.9 Ittens Farbkontraste

Itten schrieb 1970 im Bereich der Malereien ein viel zitiertes Werk „Kunst der Farbe“, welches sich den Kontrasten der Farben, deren Vorkommen und dem dazugehörigen Verständnis widmet. Auch in Susanne Marschalls Buch „Farbe im Kino“ wird unter anderem Ittens Buch erwähnt und zitiert.

„Eine Linie wird von uns als lang empfunden, wenn eine kürzere zum Vergleich daneben ist. Die gleiche Linie erscheint kurz, wenn eine längere zum Vergleich danebensteht. Ebenso können Farbenwirkung durch Kontrastfarben gesteigert oder geschwächt werden.“ (Itten, 2009, S.33)

Farben bekommen erst dank von Kontrasten ihre Wirkung und gewünschten Effekte. Diese Annahme trifft sowohl auf die Malerei, die Fotografie als auch den Film zu. Johannes Itten beschreibt in seinem Buch „Kunst der Farbe“ (Itten, 2009, S.33) sieben grundlegende Kontrastarten, welche von enormer Bedeutung sind:

1. Farbe-an-sich-Kontrast
2. Hell-Dunkel-Kontrast
3. Kalt-Warm-Kontrast
4. Komplementär-Kontrast
5. Simultan-Kontrast
6. Qualitäts-Kontrast
7. Quantität-Kontrast

Diese sieben Kontraste gehören zum Grundverständnis für jede Malerin und jeden Maler, Bühnenbildnerin und Bühnenbildner, Ausstatterin und Ausstatter, Kamerafrau und Kameramann, Regisseurin und Regisseur, Coloristin und Coloristen. Man muss jedoch verstehen, dass diese Kontraste selten in ihrer Singularität auftauchen. Gerade im Film ist es deren Zusammenspiel, welches die Bildkomposition vielschichtig und interessant macht - ein Arrangement aus verschiedenen Kontrasten. (Itten, 2009, S.33)

2.2.9.1 Farbe-an-sich-Kontrast

Der Farb-an-sich-Kontrast beschreibt den Kontrast innerhalb der Farben, sprich, wie sehr sich eine Farbe von anderen gleicher Helligkeit und Sättigung abheben kann. Spricht man von diesem Kontrast, so spricht man stets von spektralreinen Farben, also jenen, welche in ihrer Leuchtkraft am stärksten und nicht vermengt mit anderen sind. Rot, Gelb und Blau weisen hierbei den größten aller möglichen Farb-an-sich-Kontraste auf (Abbildung 14) – sie sind auch im subtraktiven Farbsystem die drei Primärfarben. (Itten, 2009, S.34)

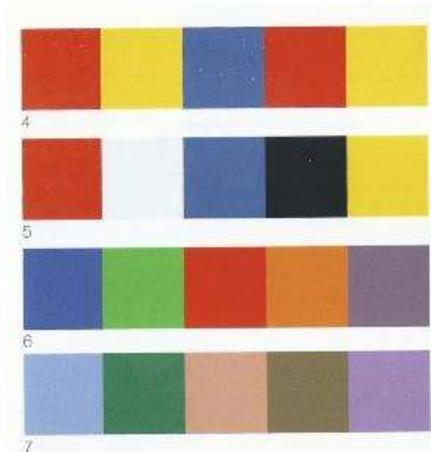


Abbildung 14. Farb-an-sich-Kontrast

2.2.9.2 Hell-Dunkel-Kontrast

Schwarz und Weiß sind die zwei am weitesten voneinander entfernten Kontrastpole von hell und dunkel. Doch gibt es zwischen diesen Extremwerten eine Unmenge an Abstufungen an Grautönen, welche in ihrer Helligkeit entweder näher dem Schwarz oder dem Weiß sind. (Abbildung 15) Ein geschultes Auge kann auch feinste Unterschiede erkennen. Mischt man reinen Farben Grau bei, so erhält man neue „abgeschwächte“ Farbtöne, die sich anhand ihrer Leuchtkraft voneinander unterscheiden. (Itten, 2009, S.37)

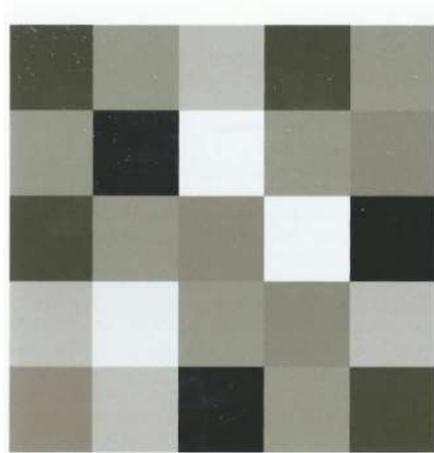


Abbildung 15. Hell-Dunkel-Kontrast

2.2.9.3 Kalt-Warm-Kontrast

Der Kalt-Warm-Kontrast ist wohl die bekannteste Art des Kontrastes. Betrachtet man das Farbspektrum in seiner Gesamtheit, so lässt es sich in wärmere und kühlere Farbtöne einteilen. Zu den wärmeren zählen im Farbkreis alle Farben von Gelb bis Rotviolett; kalte reichen hingegen von Gelbgrün bis Violett. Als Kältepol gilt Blaugrün wogegen die Wärme von Rotorange am stärksten auf uns Menschen wirkt. Dieser Kontrast findet in der Kunst viele Anwendungen und kann einem Bild Tiefe verleihen. Zu Beginn meiner Arbeit wurde bereits erwähnt, dass Blau in der Ferne liegt, wogegen Rot die Nähe widerspiegelt. In Abbildung 16 erkennt man das Zusammenspiel aus warmen und kalten Farben nach Itten. (Itten, 2009, S.45)

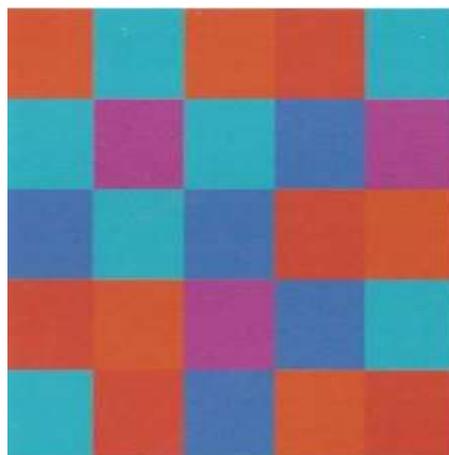


Abbildung 16. Warm-Kalt-Kontrast

2 Farbtheorie

Im Film wird der Kalt-Warm-Kontrast häufig verwendet, da unsere Hautfarbe, welche im warmen Spektrum des Farbkreises liegt - zwischen Rot und Orange, - eine kontrastierende Farbe im kühlen Spektrum besitzt. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist der klassische, von Hollywood-Blockbustern geprägte, „*Orange and Teal*“-Look (deutsch: Orange und Blaugrün), welcher in meiner Filmanalyse und in weiterer Folge im praktischen Teil näher besprochen wird.



Abbildung 17. Stillframe aus „Transformers“ zeigt den klassischen „*Orange-Teal*“-Look, ein Beispiel für Ittens Kalt-Warm-Kontrast.

Durch den Kontrast von farblich warmer Haut und farblich kalter Umgebung, wie es in Abbildung 17 zu sehen ist, erreicht man ein Hervorheben der Schauspielerin oder des Schauspielers. Dies ist auch der Grund dafür, dass man speziell in Actionblockbustern oder Science-Fiction-Filmen auf diese Mittel in ihrer extremsten Ausprägung zurückgreift, um auf diese Weise die Protagonisten übertrieben in Szene zu setzen. „*Orange-Teal*“ ist jedoch nicht nur ein Kalt-Warm-Kontrast. Blaugrün, neben seiner Eigenschaft als Kältepol, ist ebenfalls die Komplementärfarbe zum Rotorange, unserer Hautfarbe. Somit bildet sich durch das Zusammenspiel dieser beiden Itten’schen Kontraste eine starke farbliche Wirkung auf der Leinwand.

2.2.9.4 Komplementär-Kontrast

Der Komplementär-Kontrast besagt, dass sich zwei im (additiven) Farbkreis gegenüberliegende Farben durch ihr Zusammenmischen neutralisieren, also ein Grau erzeugen, und in Kombination auftretend sich gegenseitig unterstützen, sich zu maximaler Leuchtkraft treiben, einander verlangen und sich dennoch vereint auslöschen. Diesen Komplementär-Kontrast erkennt man in Abbildung 18. Nicht nur die sich komplementären Spektralfarben, sondern auch alle reinen

Helligkeitsabstufungen zwischen den beiden Extremen, ergeben zusammen ein neutrales Grau. Dieses Verlangen nach der Komplementärfarbe reicht dahingehend soweit, dass unser Auge sogar diese erzeugt, sofern sie nicht im Bild vorhanden ist, um so eine Harmonie, einen Ausgleich, herzustellen. Diesen Effekt nennt man auch den Sukzessiv-Kontrast – ein Phänomen, welches bis heute weitgehend ungeklärt, jedoch bekannt und wissenschaftlich akzeptiert ist. Durch einen Selbstversuch kann man diese Reaktion sogar ohne viel Aufwand testen. Man nimmt eine einheitliche Farbfläche in den Fokus und starrt konzentriert diese an. Wichtig ist es, möglichst das gesamte Blickfeld damit abzudecken. Nach einiger Zeit schließt man die Augen und es wird ein Geisterbild, ein nicht echtes Bild, die Komplementärfarbe beinhaltend, entstehen. (Itten, 2009, S.49)

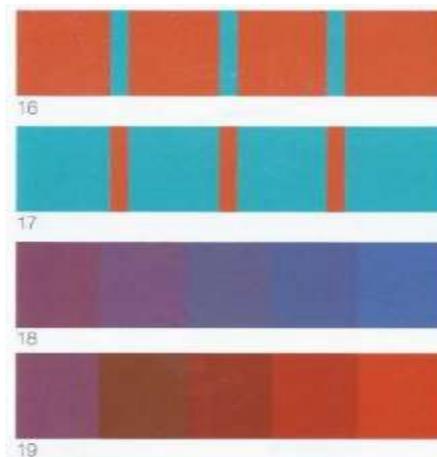


Abbildung 18. Komplementär-Kontrast

2.2.9.5 Simultan-Kontrast

Der Simultan-Kontrast ist per Definition dem Sukzessiv-Kontrast sehr nahe. Hierbei handelt es sich allerdings nicht um die bloße Erscheinung der Komplementärfarbe vor unseren geschlossenen Augen, sondern um ein reelles, wenn auch bloß von unserem Gehirn fehlinterpretiertes Phänomen. Unser Auge verlangt förmlich nach der ausgleichenden Komplementärfarbe. Bekommt sie diese Harmonie nicht im Bild, so können Farben verfälscht gesehen werden, um diesen Ausgleich dennoch herstellen zu können. In der untenstehenden Abbildung

19 erreicht man durch Fokussieren auf die Farbflächen unterschiedliche, wobei farblich idente, graue Schattierungen der Vierecke im Zentrum. (Itten, 2009, S.52)

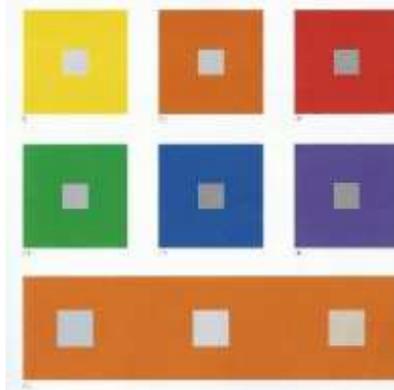


Abbildung 19. Simultan-Kontrast

Johannes Itten erzählt in seinem Buch von einem Krawattenstoffhersteller, welcher auf ihn zukam und ihn um seinen Rat bat. So berichtet der Hersteller von einem teuren Krawattenstoff, welcher keinen Abnehmer fand, da auf Grund des Simultan-Kontrastes, „[..],weil ein auf rotem Grund gewebter schwarzer Streifen nicht schwarz, sondern grün wirkte und dem Stoff eine unruhige Vibration gab[..]“ (Itten, 2009, S.54), die Käufer ausblieben und den Stoff für mindere Qualität hielten. Laut Itten hätte man diesem Problem entgegenwirken können, sofern man „anstatt des grauschwarzen Garnes ein braunschwarzes Garn verwendet hätte.“ (Itten, 2009, S.54) Dies beweist, dass der Simultan-Kontrast ein sehr reelles Problem darstellen kann, wenn nicht darauf im Vorhinein geachtet wird. (Itten, 2009, S.54)

2.2.9.5.1 Der Sukzessiv-Kontrast

Hunt beschreibt in seinem Buch ebenfalls den Sukzessiv-Kontrast als reelles Phänomen, welches ein „Nachglühen“ eines Farbeindrucks auch nach der Stimulation erzeugt. Als Selbstexperiment soll das von ihm angeführte Beispiel dienen.

Konzentriert man seinen Blick in Abbildung 20 auf den schwarzen Punkt zwischen dem roten und blauen Quadrat und fokussiert dann nach kurzer Zeit den darunter liegenden Punkt, so erscheinen die beiden in der Praxis farblich gleichen Quadrate in unterschiedlichen Färbungen. (Hunt,2011, S.269)

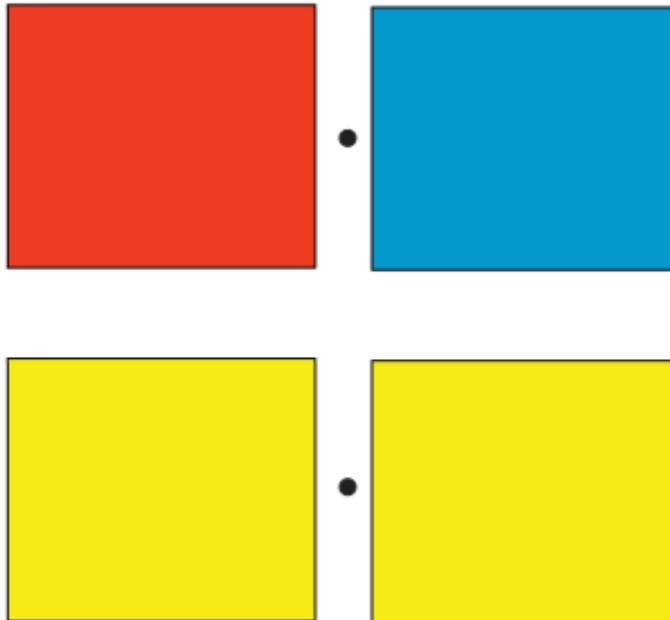


Abbildung 20. Selbstexperiment nach Hunt

2.2.9.6 Qualitäts-Kontrast

Unter dem Qualitäts-Kontrast versteht man die jeweilige Sättigung eines Farbtones im Verhältnis zu „*stumpfen, getrübbten Farben*“. (Itten,1970, S.55)

Ein sehr außergewöhnliches Beispiel aus dem Bereich der Filme ist hier „Sin City“ (USA, 2005), welchen man als modernen „Film Noir“ einordnen kann (Abbildung 21). Hier wird nur partiell Farbe, dafür sehr leuchtkräftig, eingesetzt als zusätzliches stilistisches Element, um besondere Ereignisse oder Merkmale noch deutlicher herausarbeiten zu können und ihnen dadurch noch mehr narrative Gewichtung zukommen zu lassen.



Abbildung 21. Vier Stillframes aus „Sin City“ als Beispiel für Qualitäts-Kontraste im Film.

2.2.9.7 Quantitäts-Kontrast

Je nach Größe einer Farbfläche bekommt sie im Zusammenspiel mit anderen eine gewisse Quantität, also ein Verhältnis zu diesen. Durch die unterschiedliche Leuchtkraft der Farben ergeben sie so individuelle Größenverhältnisse, welche Goethe vereinfacht wie in Tabelle 1 so beschrieb:

Tabelle 1. Numerische Werte des Quantitäts-Kontrastes

Gelb	Orange	Rot	Violett	Blau	Grün
9	8	6	3	4	6

Da diese in der Tabelle angeführten Zahlen sehr vereinfacht dargestellt sind und anhand der Komplexität der Bilder es beinahe unmöglich ist, hier eine richtige Aussage gegenüber der Quantitätsverhältnisse der Farben zueinander zu tätigen, sollte man in der Realität mehr dem persönlichen Gespür - dem geschulten Auge - vertrauen. Dennoch kann man diese Tabelle als Grundlage für die Einschätzung der flächenmäßigen Verhältnisse verwenden und somit auch anwenden. (Itten, 2009, S.59)

2.2.10 David Katz' Erscheinungsweisen

David Katz erweitert Ittens Farbkontraste und beschreibt Farbwirkungen mit drei unterschiedlichen Erscheinungsarten. Er kategorisiert diese grundsätzlich als Flächenfarben oder auch „reine“ Farben, Raumfarben oder Oberflächenfarben. *Flächenfarben* sind laut Katz jene, welche großflächig ohne erkennbare Oberflächenstruktur und Grenze gesehen werden können. Da die Strukturlosigkeit und Gestaltlosigkeit der Farbe es einem schwer macht, ein räumliches Gefühl für diese zu bekommen, können Flächenfarben für das Erforschen einer Farbwirkung verwendet werden. Sie kennzeichnen sich durch ihre Objektlosigkeit, sie besitzen keine Form oder Grenze. *Raumfarben* entstehen, wenn „*ein leerer Raum in einer Weise beleuchtet wird, dass sich aus dem Licht Farbwirkungen ableiten.*“ (Marschall, 2009, S.127)

Als Beispiel nennt Katz einen dichten Nebel, eingehüllt in monochromatisches Licht. Hier offenbart sich das Zusammenwirken von Flächen- und Raumfarben. Nebel ist lebendig, ist in Bewegung. Daher ergeben sich in ihm Stellen von Strukturlosigkeit aber auch aufnehmbare Abstufungen der Dichte. Zwischen diesen beiden Erscheinungen formen sich fließende Übergänge, weshalb Flächen- und Raumfarben in Realität nie voneinander getrennt auftreten. Dieses Phänomen macht man sich auch oft im Medium Film zu Nutze. Personen können so zum Beispiel, ohne einer räumlichen und zeitlichen Zuordnung zu unterliegen, in eine Geschichte eingeführt werden aber auch aus dieser entfernt werden. Solche Beispiele finden sich in den später analysierten Filmen wieder. *Oberflächenfarben* sind im Gegensatz zu den „freien“ Farben immer an ein Objekt, an eine bestimmte Form gebunden und spiegeln so diese wider. Interessant für den Film ist hier besonders das Zusammenspiel aus allen drei Farberscheinungen. Räumlich treten Flächenfarben immer in den Hintergrund und bieten so den Oberflächenfarben und deren Objekten erst die Spielfläche der Bildkomposition. (Marschall, 2009, S.126)

3 Technische Grundlagen

„Die gefilmte Welt erscheint aquariumsartig, wie durch feuchtes Glas gezeigt, und oft entsteht der Eindruck, als glühten die Dinge selbsttätig von innen – eine Art Lampioneffekt.“ (Brinckmann,2014, S.24)

Die Entwicklung der „Camera Obscura“ bildet den Startpunkt des Zeitalters der Fotografie. Damit war auch die Idee des Filmes geboren. Als der Mensch technisch soweit im Stande war, Fotografien zum Laufen zu bringen, sie zum Leben zu erwecken, war es der stumme Schwarz-Weiß Film, welcher in den ersten Kinosälen begeisterte. (Monaco,2008, S.70)

Bis aus den flackernden schwarz-weißen Bildern farbliche Meisterwerke entstanden, dauerte es noch fast bis zum Ende der 30er Jahre des neunzehnten Jahrhunderts. Mit der Einführung des berühmten Technicolorfilmes mit seiner „Three-Strip“-Technik war man dem heutigen Kinofilm schon einen bedeutenden Schritt näher gerückt. (Brinckmann,2014, S.25)

3.1 Farben im digitalen Zeitalter

Mit dem digitalen Abspeichern der von der Kamera aufgezeichneten Daten und den neuen technischen Möglichkeiten, zum Beispiel die Aufzeichnung in RAW-Formaten oder verschiedenster Log-Kurven zur optimalen Speicherung eines maximalen Dynamikbereiches, wurde es notwendig, in der Nachbearbeitung, der Postproduktion, das Bild dahingehend so zu manipulieren, damit es letztendlich wieder das erwünschte Ergebnis liefert.

RAW-Formate bieten in der digitalen Filmbranche die Möglichkeit der beinahe verlustfreien Speicherung des Videomaterials. Dieser Vorgang bietet der Postproduktion die maximale Datenmenge um das bestmögliche Resultat zu erzielen, hat jedoch den Nachteil, dass das Datenvolumen um ein Vielfaches höher ist als bei herkömmlicher Komprimierung. Dieser rechenintensive Workflow wird daher meist nur in High-Budget Filmproduktionen beziehungsweise Werbefilmen angewandt.

Eine deutliche Datenmengenreduktion erhält man durch die Anwendung einer komprimierteren Speicherung in einem Containerformat mit einem effizient arbeitenden Codec mit hohen Bitraten, wie zum Beispiel MXF-Dateien mit AVCHD-Codec, unter der zusätzlichen Verwendung von log-Kurven. Diese logarithmischen Kurven ermöglichen es Kameras, einen möglichst großen Dynamikumfang, oftmals auch als Blendenumfang beziehungsweise Kontrastumfang bezeichnet, zu speichern. Hierfür ebenfalls typisch ist der „graue“ und „ausgewaschene“ Look des Rohmaterials. Dieser entsteht dadurch, dass die log-Kurven einen höheren Dynamikumfang aufzeichnen, als es das Wiedergabegerät darstellen kann. Dieses Phänomen kann man auf die Verwendung von Gamma-Korrekturen zurückführen, welche ich im technischen Teil meiner Arbeit beschreiben werde.

Die sparsamste Methode mit den dadurch beschränktesten Möglichkeiten zur digitalen Bildnachbearbeitung ist die Datenspeicherung in einem hoch komprimierten Codec im Rec.709-Farbraum, welcher auch dem derzeit am weitesten verbreiteten Standard auf Endconsumer-Gerät entspricht. Rec.709 bezeichnet neben dem Farbraum auch gleichzeitig die Transformations-Kurve, mit welcher das Bild in seiner Helligkeit, in weiterer Folge dem Kontrast, angepasst wird.

3.1.1 Farbräume

Durch die Quantisierung von Farben in Kameras, sprich durch das Zuordnen von klar definierten Positionen von Farbwerten in einer dreidimensionalen Matrix in Form von Zahlenwerten, ist es entscheidend, welche drei Primärfarben zur Reproduktion dieser gespeicherten Daten verwendet werden. Diese Farbkörper, oder auch Farbräume genannt, oftmals als Gamut bezeichnet, werden durch die drei gewählten Ausgangsfarben aufgespannt und spielen eine wesentliche Rolle in der Farbechtheit und Wiedergabe. Je nach Wahl der drei Farben verändert sich das Gamut. Im Idealfall entspricht der in der Kamera aufgezeichnete Farbkörper jenem des Wiedergabedisplay und in weiterer Folge jenem des menschlichen Sehvermögens - die gesamte Signalkette wird durch ein und denselben Farbraum verbunden. Dadurch würden sich Fehler in der Reproduktion der Farben vermeiden lassen. Wechselt man von einem Farbraum in einen kleineren, so kommt es zum „Abschneiden“ jener Werte, welche sich außerhalb des Ziel-Gamuts befinden. Dieser Problematik kann man entgegenwirken, in dem man eine sogenannte Gamut-Konvertierung, also eine mathematische Umrechnung der Werte, durchführt. (Tooms,2012, S.2009)

3 Technische Grundlagen

Jeder größere Kamerahersteller, ob Arri, RED oder Sony, implementiert ein in der Kamera eigens festgesetztes Gamut, um Farben passend zum verbauten Sensor zu speichern. So verwendet zum Beispiel Sony S-Gamut oder den weiterentwickelten S-Gamut3.Cine. Diese umfassen in der Regel einen viel größeren Farbraum, als es die Endgeräte überhaupt wiedergeben können. Daher ist das Wissen über die Eigenschaften eines Gamuts essenziell wichtig für jede Coloristin/jeden Coloristen.

3.1.1.1 CIE 1931 XYZ/CIE 1976 LUV

Dieser 1931 von der internationalen Beleuchtungskommission, kurz CIE, eingeführte Standard entspricht dem weltweit anerkannten Gamut, welcher alle vom Menschen erfassbare Farben als RGB-Werte in einem Diagramm darstellen kann. Somit umfasst dieser Farbkörper auch in weiterer Folge alle von einer Kamera und einem Display jemals aufgezeichneten Farben und wird als Basis aller anderen Farbräume herangezogen. Ziel des 1931 entwickelten zweidimensionalen Diagrammes der CIE war es, dass es zu keinen negativen Farben mehr kommen kann, sprich alle sehbaren Farben sich innerhalb des Farbkörpers befinden. Die Zweidimensionalität ermöglicht es auch, den dritten Wert aus den vorhanden zwei berechnen zu können. Zentrale Rolle in dem CIE XYZ Diagramm ist der Weißpunkt D65. Dieser entspricht einem perfekten Weiß, sofern alle drei gewählten Primärfarben zur gleichen Menge vorkommen. In Abbildung 22 erkennt man die RGB-Farben im XYZ-Diagramm der CIE. (Tooms,2012, S.64-66)

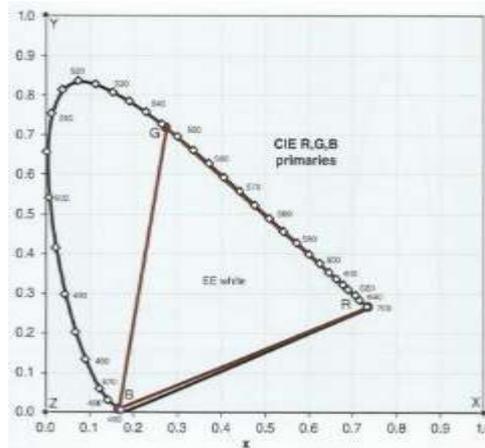


Abbildung 22. CIE XYZ RGB Primärfarben

3 Technische Grundlagen

Das CIE XYZ Farbmodell wurde 1976 erweitert um den $L^*u^*v^*$ Farbraum, kurz CIELUV, aufgrund der Disparität von Farbmessung und tatsächlicher menschlicher Wahrnehmung. Dieser verwendet, im Gegensatz zu den X, - Y, - und Z-Achsen mehr auf Farben spezifizierte Werte – nämlich Luminanz, Chrominanz und Sättigung, wobei sich diese Werte anhand von u' und v' berechnen lassen. Die Vorteile des LUV Farbraumes, zu sehen in Abbildung 23, ergeben sich daraus, dass sich anhand dieser Darstellung und Berechnungsmethode genaue Unterschiede zwischen den Farben ermitteln lassen können. (Tooms,2012, S.76-81)

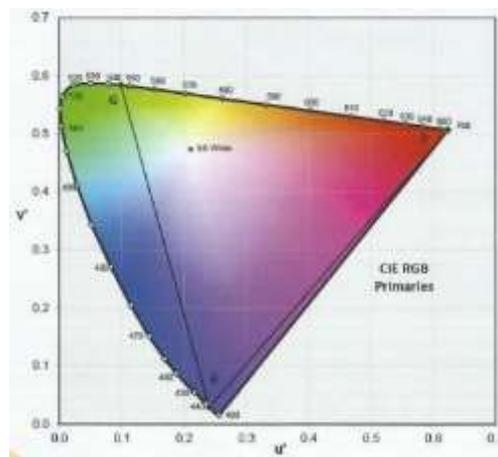


Abbildung 23. CIELUV RGB Primärfarben

Dieses Farbmodell bildet somit die Basis aller Farbräume, welche in der digitalen Nachbearbeitung von Interesse sind und ist daher Grundlagenwissen für alle sich mit dem Thema Farben auseinandersetzenden Menschen.

3.1.1.2 sRGB/ITU-R BT.709

Die Farbräume sRGB, eingeführt von Microsoft und Hawlett-Packard, und ITU-R BT.709 der International Telecommunication Union, besser als rec.709 bekannt und von der International Telecommunication Union 1993 als Standard für HDTV erstmals standardisiert, sind in ihrem Farbkörper ident und werden dadurch auch gemeinsam angeführt. Rec.709 gilt als der direkte Nachfolger von Rec.601, und ist in seiner heutigen sechsten Form 2015 überarbeitet worden. (Tooms,2012,343-344) (Dreher,2009, S.6)

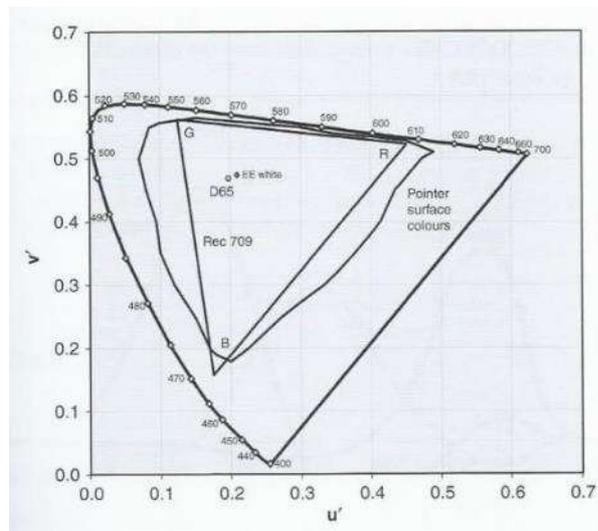


Abbildung 24. Rec.709 im LUV-Diagramm

Vergleicht man den Farbkörper von Rec.709 mit dem des LUV-Farbraumes in Abbildung 24, so wird man feststellen, dass es nur einen kleinen Teil des möglichen Farbraums umfasst. So liegen die verwendeten Primärfarben und dadurch alle daraus erzeugbaren Farben innerhalb des CIE 1931-Gamuts. Die RGB-Primärfarben definieren sich anhand ihrer X,- und Y-Koordinaten wie in der folgenden Tabelle 2 angeführt:

Tabelle 2 Tabelle der Rec.709 Primärfarben im CIEXYZ-Diagramm

Koordinaten	X	y
Rot	0.640	0.330
Grün	0.300	0.600
Blau	0.150	0.060

Rec.709 ist internationaler Standard bei beinahe allen Endconsumer-Displays, obwohl professionelle Kameras zumeist einen viel größeren Farbkörper intern aufzeichnen können. Somit hinkt das Endverbraucher-Segment dem technischen Fortschritt der professionellen Welt hinterher, was zur Folge hat, dass nicht alle Möglichkeiten ausgereizt werden können. Dennoch muss in der Postproduktion Rücksicht auf diesen weit verbreiteten Standard genommen werden, um so eine

3 Technische Grundlagen

akkurate Farbwiedergabe auch in einem kleineren Gamut gewährleisten zu können. (ITU-R BT.709-6,2015, S.3) (Tooms,2012, S.344)

3.1.1.3 ITU-R BT.2020

Als Nachfolger des mittlerweile veralteten Rec.709 Standards, gilt die ebenfalls letztmalig 2015 überarbeitete zweite Version des BT.2020. Dieser unterstützt nicht nur höhere Pixelauflösungen als sein Vorgänger, auch der Farbraum ist um ein Vielfaches größer und deckt beinahe das für das menschliche Auge ideale Gamut ab. (Abbildung 25)

Tabelle 3. Auflistung der Rec.2020 Primärfarben im CIEXYZ-Diagramm

Koordinaten	X	y
Rot	0.708	0.292
Grün	0.170	0.797
Blue	0.131	0.329
Weißpunkt D65	0.3127	0.3290

Tabelle 3 gibt Aufschluss über die drei in Rec.2020 verwendeten Primärfarben. Gleich zu Rec.709 wird im neuen Standard als Referenz-Weißpunkt D65 verwendet. Dies entspricht einem Kelvin-Wert von 6500K. (ITU-R BT.2020-2,2015, S.3)

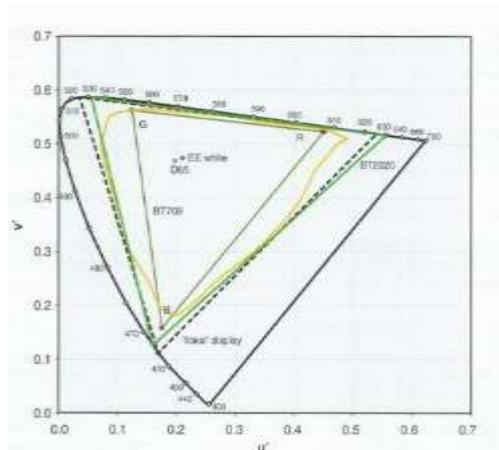


Abbildung 25. Rec.2020 Gamut im Vergleich mit Rec.709 und CIEXYZ

Da immer mehr Display- und Fernsehhersteller diesen Standard übernehmen und in die hergestellten Geräte implementieren, ist es nur eine Frage der Zeit, ähnlich wie bei Rec.709, bis auch dieser sich gegenüber seinem Vorgänger durchsetzt. Mit diesem steigt die Farbreichweite und die Anzahl der darstellbaren Farben um ein Vielfaches an, was zur Folge hat, dass ein ähnliches Endprodukt wie in der Filmindustrie erreicht werden kann, da die Limitierung des Farbkörpers somit entschärft wird.

3.1.1.4 ACES

Der Farbraum ACES, Academy-Color-Encoding-System, ist ein Farbraum, definiert von der „Academy of Motion Picture Arts and Sciences“, welcher die vollkommene Abdeckung des von der CIE 1931 XYZ definierten Farbraumes gewährleisten will. Die Primärfarben befinden sich also zum Teil außerhalb des maximalen Bereiches des CIE 1931 XYZ Diagrammes, wie man der Tabelle 4 entnehmen kann. Der verwendete Weißpunkt wird mit D60 beschrieben, was der internationalen Norm im digitalen Kino entspricht.

Tabelle 4. Tabelle der ACES Primärfarben im CIEXYZ-Diagramm

	X	Y	Z
Rot	0.7347	0.2653	0.0000
Grün	0.0000	1.0000	0.0000
Blau	0.0001	-0.0770	0.0002
Weißpunkt D60	0.3217	0.3377	0.3407

Dieser Standard befindet sich in einer ständigen Weiterentwicklung und wird immer häufiger bei großen Filmproduktionen angewandt, da er auf Grund seines linearen Farbmodells einen kontinuierlichen Workflow von Produktion bis Endprodukt gewährleisten kann und es somit zu keinen Farbverfälschungen kommt. (Tooms,2012, S.573)

3.1.2 Gamma-Korrektur

Große Problemstellen in der Postproduktion finden sich im Umgang mit verschiedenen Gamma-Korrekturen beziehungsweise mit der Tatsache, dass unterschiedliche Gamma-Kurven für verschiedene Endnutzungsbereiche zum Einsatz kommen. Da das Auge eine non-lineare Helligkeitswahrnehmung aufweist, muss das Bild bei seiner Reproduktion via Bildschirm, Kinoleinwand oder Fernseher, mit einer Transformations-Kurve hinterlegt werden, um unserem menschlichen Sehvermögen wieder angepasst zu werden und die Linearität auszugleichen. So empfindet der Mensch einen berechneten Helligkeitswert von 18% bei weitem dunkler, als er in der Realität erscheint. Unsere Wahrnehmung entspricht eher einer logarithmischen Funktion. (Poynton,1998, S.3, Abs.3/4)

Es haben sich im Laufe der Geschichte mehrere Gamma-Werte etabliert. Diese finden ihre Berechtigung darin, dass sie angepasst an die jeweilig zu erwartende Helligkeit der Umgebung sind. Als Ausgangswert dient der durch die, mittlerweile schon ausgedienten, Röhrenfernseher festgelegte Wert von 2.5. Dieser historische Wert begründet sich auf die natürliche Wiedergabekurve der Röhrentechnik und ist dem des menschlichen Sehverhaltens am nächsten. Der Gamma-Wert von 2.6 ist typisch für das „Digital Cinema“, da der Kinosaal in der Regel zur Gänze abgedunkelt ist und daher das Bild sich nicht gegen andere Lichtquellen durchsetzen muss. Daraus resultiert ein scheinbar „dunkleres“, kontrastreicheres Bild. Heutige Windows und Mac OS X Betriebssysteme verwenden einen Wert von 2.2. (Hurkman,2011, S.9) (Poynton,1998, S.4, Abs.5)

3.1.3 Look-Up-Tables

Unter LUTs, oder auch Look-Up-Tables, versteht man einen simplen mathematischen Vorgang, bei welchem einem bestimmten Input ein bestimmter Output zugewiesen wird - eine Transformation der RGB-Eingangs-Werte auf durch das Lut vordefinierte RGB-Ausgangs-Werte. Grundsätzlich unterscheidet man hier zwei verschiedene Arten an LUTs, nämlich 1D- und 3D-LUTs.

3.1.3.1 1D-LUT

Als 1D-Look-Up-Table bezeichnet man die Transformationen, bei welcher genau ein Input auch einem Output zugewiesen ist. So wird zum Beispiel dem Grünen Kanal von 0-255 jeweils ein vordefinierter Ausgangswert zugeteilt. Diesen Vorgang kann man in der untenstehenden Tabelle 5 entnehmen.

Tabelle 5. Auflistung von Inputs und dazugehörigen Outputs

Input	Output
0	5
1	8
2	10
3	12
4	18
5	23
6	28
...	...

1D-Luts sind ideal, um Gamma-Korrekturen durchzuführen. Jedoch können sie, da sie nur jeweils einen Wert speichern, keine Änderungen der Sättigung und des Farbwertes durchführen. Für diese Anwendung gibt es sogenannte 3D-Luts. [What Is a Lut, (o.J.). Abgerufen von <https://www.lightillusion.com/luts.html>]

3.1.3.2 3D-Luts

3D-Luts werden verwendet, um aufwändige Farbkorrekturen innerhalb einer dreidimensionalen Matrix, in Form eines Würfels, darzustellen. So wird für jeden RGB-Input ein dazugehöriger RGB-Output errechnet. Diese Formeln zum Bestimmen des Ausgangswertes werden in einem 3D-Lut gespeichert. Eine veranschaulichende Grafik wird in Abbildung 26 gezeigt. Hier erkennt man den würfelartigen Aufbau der Matrix, in welcher die einzelnen RGB-Punkte anhand vordefinierter Farbwerte transformiert werden. [Inhofer, P. (22. August 2014). 1D vs 3D Luts – The Colorists’ Perspective. Abgerufen von <https://www.lightillusion.com/luts.html>]

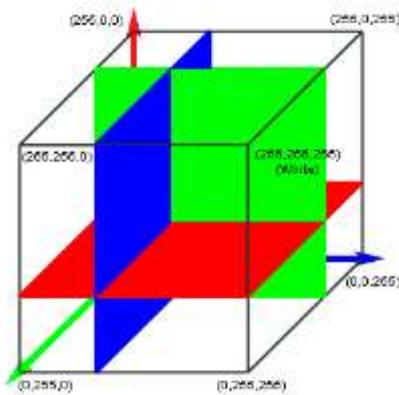


Abbildung 26. Dreidimensionaler Würfel eines 3D-LUTs

„Because 3D LUTs describe the precise behavior of all colour points throughout volumetric colour space they can deal with any non-linearity attributes of the display, or accurately map film emulation, handling sudden spikes of colour change, etc., as many of today's displays suffer from, and as are inherent in film stocks.“ [What Is a Lut, (o.J.).

Abgerufen von <https://www.lightillusion.com/luts.html>]

Um bei 3D-Luts den Rechenaufwand möglichst gering zu halten, wird nicht jeder Input-Wert mit einem Output versehen. Sind es bei einer 8bit-Farbauflösung, also 2^8 mögliche Werte für jeweils Rot, Grün und Blau, bei älteren Kameras noch rund 16,7 Millionen Farbwerte, steigt dieser Wert bei einer 10bit-Auflösung (2^{10}) auf über eine Milliarde mögliche Farbvariationen. Dadurch würden 3D-Luts in der Praxis nicht verwendbar sein. Aus diesem Grund wird nur jede 17. RGB-Zwischenstufe gespeichert, die dazwischen liegenden Werte werden im Hintergrund von den Color-Grading-Programmen interpoliert. [What Is a Lut, (o.J.). Abgerufen von <https://www.lightillusion.com/luts.html>]

4 Filmanalyse

4.1 Einführung in die farbliche Filmanalyse

„Das filmische Bild ist oft mit einem Aquarium verglichen worden, dessen Durchsichtigkeit, Wässrigkeit, Lichtdurchflutung und selbstständige Bewegung auf ähnliche Weise sensuell faszinieren. Nicht umsonst kommen Aquarien häufig im Spielfilmen vor, sowohl als Metapher für das Medium wie aufgrund ihrer visuellen Qualitäten.“ (Brinckmann,2014, S.17)

Als wichtigen Teil meiner Arbeit sehe ich es, die theoretischen Grundkenntnisse, welche in den Kapiteln zuvor besprochen worden sind, nun in der Praxis anzuwenden, um zu zeigen, dass diese mehr als geschriebene Worte sind und gerade, wenn bewusst eingesetzt, Filmen das nötige Leben einhauchen. Gerade das perfekte Zusammenspiel aus Licht, Ausstattung und Coloration formt die Bildkomposition zu einem lebendigen Kunstwerk.

Um die Analyse durchführen zu können, habe ich die Filme lokal gespeichert und sie in das Schnittprogramm Premiere Pro geladen, um die einzelnen Filme grob inhaltlich und genauer farblich analysieren zu können. Hierbei unterstützen mich bereits die seit längerem in der Creative Cloud implementierten Lumetri-Scopes, welche ähnlich den *Blackmagic Design DaVinci Resolve 14* Videoscopes sind, jedoch nicht die hohe Signalabtastung und die 32-floating-bit Farbdarstellung und Verarbeitung besitzen.

Nachdem jeder einzelne Film analysiert worden ist, werde ich dann einzelne Teile in *DaVinci* genauer unter die Lupe nehmen und so versuchen, die von den Machern der Filme gewählte Farbwelt zu zerlegen und zu verstehen. Mein Hauptaugenmerk wird hier besonders auf die psychologische Wirkung der Farben liegen und die daraus resultierende im Kontext stehende Aussagekraft. Des Weiteren möchte ich einen Teil der Forschungsfragen in diesem Abschnitt beantworten, für jeden Film individuell, und am Ende der einzelnen Filmanalysen ein Resümee ziehen.

4 Filmanalyse

Meine Analyse wird anhand von vorab definierten Parametern und Fragestellungen durchgeführt. Eine Erstellung eines Kataloges, welcher auf alle Filme angewandt wird, ist daher unumgänglich, um eine objektive Deutung der Farben und deren psychologische Wirkung zu erhalten.

Wie bereits in der Farbpsychologie besprochen, gibt es zwar eine Farbwirklichkeit, die Farbwirkung jedoch ist bei jedem Menschen unterschiedlich einzuordnen. Unsere subjektive Wahrnehmung kann man, gerade wenn Farben nicht bloß als reine Farbfläche, sondern in einer mit Kontext versehenen Geschichte betrachtet werden, nicht zur Gänze umgehen.

Folgende Fragestellungen möchte ich daher beantworten:

- Wie ist das Feeling der Farben des gesamten Filmes?
- Gibt es einen speziellen Look, der heraussticht?
- Wir hell oder dunkel wirkt der Film auf die Zuseherin/den Zuseher?
- Werden Ittens sieben Kontrastarten verwendet?
- Wurde in der Ausstattung der Bildkomposition besonderer Wert auf farblich passende Requisiten und Hintergründe gelegt?
- Spielt die Thematik der Farbechtheit eine besondere Rolle?
- Werden bewusst Farben als wesentlicher Bestandteil des Filmes eingesetzt?
- Inwieweit unterstützt die Wahl des Farbschemas die emotionale Stimmung im Film?

Eine inhaltliche Komponente ist meiner Meinung nach für die Analyse von großer Bedeutung, da die Farbpsychologie mitunter sehr stark vom Kontext beeinflusst wird. Erst durch die Zusammenhänge aus Inhalt und Farbe erkennt man das große Bild in seiner Gesamtheit, welches die Regisseurin/der Regisseur in Zusammenarbeit mit seiner Kamerafrau/seinem Kameramann zeichnen möchte.

Zum Thema meiner Analyse habe ich mir sechs Filme ausgewählt, jeweils drei aus internationalen Produktionen mit Schwerpunkt USA, und drei aus nationalen Filmproduktionen. Beim österreichischen Film sei zusätzlich angemerkt, dass diese häufig internationale Filme sind, da ein Zusammenwirken der deutschsprachigen Filmindustrie in Europa zur Gewährleistung der bestmöglichen Qualität meist unumgänglich ist.

Die drei amerikanischen Filme sind Michael Bays' „*Transformers*“ aus dem Jahr 2007, Martin Scorseses „*Shutter Island*“ (USA 2010) und als aktuellen Film Denis Villeneuves „*Blade Runner 2049*“ mit der Veröffentlichung im Jahr 2017.

Auf der anderen Seite werde ich mich mit drei österreichischen Filmen auseinandersetzen. Den Anfang macht hier „*Contact High*“, ein Film des österreichischen Regisseurs Michael Glawogger aus dem Jahr 2009. Danach werde ich mich dem preisgekrönten Film von Regisseur Michael Haneke „*Amour*“ (Ö, 2012) widmen. Zum Abschluss wird der 2014 in den Kinos erschienene Film „*Das finstere Tal*“ von Andreas Prochaska besprochen.

All diese sechs Filme weisen auf ihre eigene Art besondere farbliche Merkmale auf und sind deshalb interessant für meine Analyse. Sie verkörpern auch eine Quersumme der letzten zehn Jahre der Filmgeschichte.

Im Zuge meiner Filmanalysen werde ich spezielle Szenen herausnehmen und insbesondere auf deren farbliche Bedeutung im Kontext der Geschichte eingehen, ohne jedoch immer zur Gänze den Inhalt exakt wiederzugeben.

4.2 Internationale (amerikanische) Filme

4.2.1 Transformers

Der 2007 in die Kinos gekommene Erstling der Transformers-Reihe „*Transformers*“ ist wohl einer der ersten Filme, in welchem CGI, also „Computer generated Images“, und „echte“ Aufnahmen so miteinander verschmelzen, dass das menschliche Auge, wenn nicht Frame für Frame betrachtet wird, diese kaum voneinander unterscheiden mag. Zwar ist man sich der Tatsache bewusst, dass diese aus einer fremden Galaxy stammenden Transformers nicht real sind und erst nachträglich in das Bild eingefügt wurden, jedoch wurde in „*Transformers*“ eine Einheit aus CGI und echtem Bild geschaffen, welche bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht erreicht wurde.

Vielleicht war es gerade deshalb Michael Bays Ansatz, den Film in eine farblich übertriebene Welt zu versetzen, um die Verschmelzung noch eine Stufe weiter zu treiben. Durch überzogen eingesetzte Lens-Flares und überspitzt gewählte Farbkontraste wirkt der Film in seiner Gesamtheit unecht. Realismus wird hier von keiner Seite der gestalterischen Elemente unterstützt. „*Transformers*“, rückblickend betrachtet, nimmt in der Farbgestaltung eine bedeutende Rolle ein.

4.2.1.1 Eine farbliche Analyse von „Transformers“

Der Film startet mit einer dunklen Szene im Weltall. Während dieser gesamten Einstellung erzählt eine, zur dunklen Grundstimmung passende tiefe, männliche jedoch verzerrte und dadurch roboterähnlich-klingende Stimme aus dem Off, Optimus Prime, die Geschichte der Autobots und deren Konflikt mit Megatron, dem Anführer der Decepticons, welcher in einer beinahe totalen Auslöschung ihrer Spezies gipfelte. Der Würfel nimmt nun Kurs auf die Erde. Hier kommt zum ersten Mal das farbliche Spektrum des Filmes zu Tage.



Abbildung 27. Eintritt des Würfels in unsere Erdatmosphäre.

Durch den Eintritt des Würfels in unsere Erdatmosphäre (Abbildung 27), glüht dieser in ein helles Gelborange bis Rot auf, während der restliche Frame durchzogen vom Schwarz des Universums und dem Blau der Ozeane ist. Die Farben des Würfels beim Eintritt in die Erdatmosphäre können zwei Bedeutungen zulassen. Zum einen ist es ein Symbol der Hoffnung, welche diese außerirdische Technik mit sich bringt, zum anderen ist es ein Vorbote für den sich dadurch zusammenbauenden Konflikt, welcher uns durch den gesamten Film begleitet. Anhand dieses Bildes lassen sich schon in der ersten Szene Schlüsse auf die Farbgestaltung des gesamten Blockbusters ziehen.



Abbildung 28. Capt. William Lennox sitzt im Hubschrauber über Qatar.

Anhand der Abbildung 28 kann man bereits einen klassischen Kalt-Warm-Kontrast laut Itten feststellen, ebenso wie den von ihm beschriebenen Komplementär-Kontrast. Die Hauttöne wirken auf Grund ihrer intensiven Sättigung im Bereich des Rotorange im Vergleich zum sehr kühl gehaltenen, blaugrünlichen Hintergrund isoliert. Dadurch heben sich die Personen im Bild noch mehr vom Hintergrund ab. Die Tatsache, dass es sich bei den gewählten Hauptfarben um Komplementäre handelt, verstärkt diesen Effekt noch mehr. Die Protagonisten im Hubschrauber sind offensichtlich US-amerikanische Soldaten, deren Uniform in Grüntönen gehalten ist. Dies untermalt die gesamte Farbstimmung zusätzlich und verleiht dem ansonst größtenteils auf zwei Farben beschränkten Spektrum mehr Breite. Wir lernen in dieser Szene auch den ersten Hauptcharakter der Geschichte kennen, Capt. William Lennox, welcher in der Wüste von Qatar stationiert ist.



Abbildung 29. Landeanflug der US-Hubschrauber auf der Militärbasis

Die Landung der Hubschrauber (Abbildung 29) ist eine sich im gesamten Film öfter wiederholende Szene. Diese symbolisiert einerseits Hoffnung, andererseits auch das Herannahen von Unheil. Das abendliche Gelb der letzten Sonnenstrahlen ist hier bewusst intensiv eingesetzt, um den Menschen eine gewisse Wärme zu schenken, etwas Vertrautes und damit Sicheres. Mit dem Anflug des Militärs erscheint ein Funken Hoffnung am Himmel. Dieser Hoffnungsfunke ist bildlich durch diese Gegenlichtaufnahme vor gelboranger Sonne inszeniert. In einer darauffolgenden Szene lernt man einen kleinen Jungen kennen, welcher mit Captain Lennox einen Dialog führt. Auffallend ist seine weiße Kopfbedeckung, da sie eine der wenigen hellen Bekleidungsstücken ist und dadurch eine Signalwirkung bekommt.



Abbildung 30. Die weiße Kippa des Jungen sticht sofort ins Auge.

4 Filmanalyse

Nun kommt es zum ersten Kontakt zwischen Mensch und Transformers. Diese Szene ist farblich wohl eine der am schönsten gelösten im gesamten Film, da sie eine große narrative Wirkung besitzt. Es handelt sich um eine im cross-cutting Stil gehaltene Schnitttechnik, in welcher zwei beziehungsweise drei simultan ablaufende Handlungen miteinander vereint werden. Doch ist es nicht nur die Art des Schnittes, sondern vielmehr die Ebene der Farben, welche diese Szenen auf eine charmante Weise miteinander verschmelzen lässt. Auf der einen Seite sehen wir die Ebene des Stützpunktkommandanten, gezeigt in Abbildung 31, welcher gerade von einem sich nähernden nicht identifizierten US-Hubschrauber erfährt. Diese Szene wird wieder, wie für den Film bezeichnend, in einer sehr auffälligen Trennung von zwei Farben gehalten – tiefblauer dunkler Hintergrund kontrastiert nur von den menschlichen Hauttönen und der grünen Uniform.



Abbildung 31. Stillframe aus „Transformers“ offenbart ein extremes Beispiel aus blauem Hintergrund und rotem Vordergrund.

Dazwischen werden die Aufnahmen des Helikopters, welcher direkt vor der gleißend hellen Sonne fliegt, geschnitten. (Abb. 32)



Abbildung 32. Der feindliche Hubschrauber schwebt vor der gleißenden Sonne als Silhouette.

4 Filmanalyse

In Abbildung 32 wirkt jedoch das Gelbrot der Sonne nicht hoffnungsvoll. Es besitzt auf Grund seiner Helligkeit etwas Gefährliches – die Silhouette des Kampfhelikopters wirkt durch das Glühen der Sonne im Hintergrund sehr bedrohlich und die gesamte Handlung dieser Szene spitzt sich durch den verweigerten Funkkontakt immer weiter zu. Die dritte Bildebene befindet sich in einem Zelt, aus welchem Captain Lennox mit seiner Frau, welche gerade ihr frischgeborenes Baby in den Händen hält, einen Video-Call hat. Er steht inmitten des Basislagers in Qatar, einem militärischen Umfeld, und seine Frau befindet sich in der Heimat in Sicherheit. Lennox' Frau trägt ein Kleid in einem ruhigen Blau. Das Baby ist in ein weiß-violettes Gewand gehüllt, welches die Unschuld des Kindes symbolisiert. (Abbildung 33).



Abbildung 33. Stillframe aus „Transformers“ zeigt die Farbwelt von Lennox Familie



Abbildung 34. Lennox befindet sich auch farblich im Kontrast zu seiner Heimat.

4 Filmanalyse

Diese Farbwelten von Lennox und seiner Frau ergeben einen farblichen Kontrast und verstärken so die räumliche Distanz zwischen den beiden (Abb. 34). Lennox hingegen - Helikopterszenen wechseln sich ab mit Close-Ups seines Gesichtes - wird in seinem Gesicht von einem aggressiv wirkendem Gelborange erhellt, wie in Abbildung 35 zu erkennen ist, welches die beiden Handlungsstränge miteinander auf farblicher Ebene verbindet und so eine Vorahnung auf das bevorstehende Unheil zeigt. Diese narrative Wirkung der Farbe Gelborange ist eines der schönsten Beispiele bei „Transformers“.



Abbildung 35. Farbe Gelborange wird intensiv verwendet, um die narrative Wirkung dadurch zu unterstützen.

Nachdem der Hubschrauber gelandet ist, kommt es zu einem Blackout, welcher die gesamte Basis lahmlegt. Es beginnt der erste Kampf. Die außerirdische Maschine verwandelt sich in einen Decepticon und eröffnet erbarmungslos das Feuer. Wilde gleißend helle Blitze durchziehen die dunkle blaue Nacht. Die Farbe Rot entfaltet hier ihre zerstörerische, alles verschlingende Kraft – sei es durch das Flammenmeer oder durch die roten Augen des Transformers. Es herrscht pures Chaos auf dem Stützpunkt, welches auch anhand der Kameraführung, der Schnittfrequenz und auch über die Ebene der Farben stark spürbar gemacht wird. Der Decepticon möchte in das Datennetzwerk des Militärs eindringen, um so wichtige Informationen über den in der ersten Szene des Films abgestürzten Würfel, welcher den Namen All-Spark trägt, zu erhalten. Diesen Versuch kann jedoch der Kommandant des Stützpunktes vereiteln, als er mit einer Axt die Stromverbindungen zum Server kappt. Die ganze Stützpunktszene endet mit

4 Filmanalyse

flüchtenden Soldaten, angeführt von Lennox, bevor ein greller weißer Blitz, welcher auch violette Farbfetzen trägt, diese Szene mit einer darauffolgenden Schwarzblende beendet.

In diesem Durcheinander ist es interessant zu sehen, auf welche Art Michael Bay hier ganz bewusst aus der Szenerie herausstechende Farbelemente verwendet, um das Auge der Zuseherin/des Zusehers zu lenken. So wäre zum einen das rote Barrett des Soldaten, zum anderen die rote Axt in Abbildung 36, welche in einer Einstellung zuvor schon der Zuseherin/dem Zuseher unterbewusst als Lösung zum Trennen der Stromversorgung gezeigt wird. In beiden Fällen wird durch den Einsatz der Signalfarbe der Blick des Publikums auf das Wesentliche geleitet.



Abbildung 36. Die Signalfarbe Rot wird hier bewusst als Blickfänger benutzt.

Interessant ist auch die Farbe Violett. Diese wird in Verbindung mit dem Magischen, dem Übernatürlichen gezeigt und auch in „Transformers“ taucht sie immer in dieser Form auf. In einer späteren Szene entdeckt die junge Hackergruppe den Virus dabei, wie dieser gerade versucht, Informationen aus dem Verteidigungsnetzwerk zu stehlen. Dargestellt wird dieser virtuelle Angriff auf das US-Militär durch violette Farben. So versteht man als Zuseherin/als Zuseher instinktiv, dass es sich hier um einen Angriff einer übernatürlichen, außerirdischen Kraft handeln muss. (Abbildung 37)

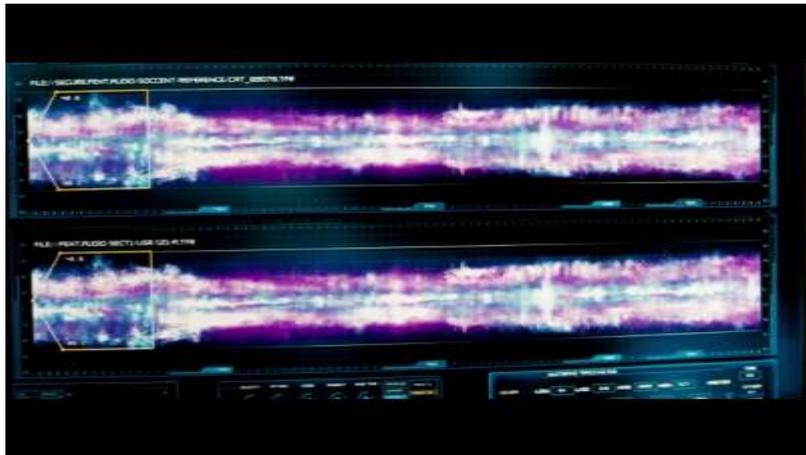


Abbildung 37. Das Violett wird mit dem Übernatürlichen verbunden.

Im Anschluss lernt man den Hauptcharakter der „Transformers“-Reihe kennen, Sam Witwicky. Er hält gerade ein Referat über seinen Entdecker-Großvater, welcher die Antarktis bereiste. Als Utensilien zeigt er alte Originalgegenstände, welche sein Großvater benutzte und möchte diese verkaufen, auch über eBay, um mehr Geld für sein Auto aufzutreiben, das er heute mit seinem Vater kaufen wird. Zwischen diesen befindet sich die Brille seines Großvaters, welche den zentralen Gegenstand der Geschichte bildet. So haben sich auf dieser die Koordinaten des Standortes des All-Spark eingebrannt. In der Schulklasse ist ebenfalls Sams Mädchen der Begierde, Mikaela Banes. Interessant ist, dass ihr Outfit sie aus dieser Szene nicht herausstechen lässt. Lediglich ihr roter Lippenstift lässt sie aus der Menge hervortreten. Beim Gebrauchtwagenhändler wird Sams Traum vom eigenen Auto in Form eines gelben Camaro mit schwarzen Rennstreifen Realität. Die Farbe Gelb gibt dem Auto einen Wiedererkennungswert. Durch das Leuchten dieser Spektralfarbe rückt die Bedeutung des Autos in das Zentrum des Filmes. Hinter der Karosserie des Camaro versteckt sich der Transformer „Bumblebee“ – zu Deutsch „Hummel“. Auch deshalb ist die Farbgebung des Autos, wie sie in der folgenden Abbildung 38 zu sehen ist, so gewählt.



Abbildung 38. Der gelbe Camaro als Mittelpunkt von Sams Träumen.

Da man im Pentagon, dem Zentrum für die strategische Landesverteidigung, keine Informationen bezüglich des Angreifers auf den Stützpunkt in Qatar hat, werden Hacker und Kommunikationswissenschaftler zur Hilfe gebeten, da der einzige Anhaltspunkt auf die Identität der während des Datendownloads simultan hochgeladene Virus ist. Zwischen den anzugtragenden Wissenschaftlern sticht eine Gruppe aus Hackern hervor, welche sich durch ihre Jugend und auch farblich von der Masse abhebt. Verteidigungsminister John Keller tritt in einer Ansprache an die Menschen im Saal heran (Abb. 39). Farblich wird diese Bildkomposition in ein dumpfes Grün getränkt, dabei nimmt John Kellers Hautfarbe einen rötlichen Ton an und hebt sich so komplementär vom Hintergrund ab. Auch hier wird darauf geachtet, den komplementären Kontrast stets aufrecht zu halten.



Abbildung 39. Stillframe aus „Transformers“ zeigt den Verteidigungsminister bei seiner Ansprache im Pentagon.

4 Filmanalyse

Für den gesamten Film lässt sich feststellen, dass die militärischen und politischen Szenen demselben Farbmuster folgen, in welchem dunkle, kühle Farbtöne überwiegen. Dieser Kontrast verleiht den menschlichen Hauttönen umso mehr Präsenz in der Bildkomposition, da sie auf Grund von Ittens beschriebenem Warm-Kalt-Kontrast und dem Komplementär-Kontrast einen harmonischen Akkord innerhalb der Szene bilden.

„Gelb, Rot und Blau können als die Totalität aller Farben gesetzt werden. Das Auge fordert, um befriedigt zu sein, diese Totalität, es befindet sich dann im harmonischen Gleichgewicht. Zwei oder mehrere Farben sind harmonisch, wenn sie zusammengemischt ein neutrales Grau ergeben.“ (Itten, 2009, S.20)

Der „Orange-Teal“-Look bildet ein harmonisches Gleichgewicht, welches unser Auge angenehm empfindet.

Die folgenden Szenen zeigen das Haus der Witwickys. Die Farben geben Aufschluss über das Leben von Sams Eltern. Die gesamte Farbwelt wirkt sehr eintönig - man könnte sie sogar als langweilig bezeichnen. Alles ist in entsättigten Grün-und Brauntönen ausgestattet mit wenig bis gar keinen Highlights in der Farbgebung. Man bekommt den Eindruck eines spießbürgerlichen Haushalts durch die gezeigte Farbwelt in Abbildung 40 und 41 vermittelt. Sams Vater trägt ein grünes, zum Farbschema passendes, Shirt bei der Arbeit im Garten und fügt sich so noch mehr in die Umgebung ein. Auf diese Weise soll die Normalität der Familie Witwicky untermalt werden und im krassen Gegensatz zu den actiongeladenen Szenen des restlichen Filmes stehen.



Abbildung 40. Sams Vater fügt sich farblich der Umgebung seines Gartens ein.



Abbildung 41. Der gelbe Camaro als Kontrast zum Grün des Gartens.

Diese Kontraste aus „alt-jung“ und „konservativ-modern“ werden in einer späteren Szene noch intensiver dargestellt (Abbildung 42). Während Sam bei der Balkontür mit seinem Vater diskutiert und die Autobots versuchen, sich unauffällig zu verhalten, steht sein Vater hinter dem Fliegengitter. Auf der rechten Seite, auf der Sam steht, dominieren starke Helligkeits- und Farbkontraste. Das Blau der Nacht dominiert im Hintergrund mit den bunten Farbflächen der Autobots. Sams Vater wiederum wirkt auf Grund des Fliegengitters eher trüb, er verblasst förmlich in dieser Bildkomposition. Die rechte Seite wirkt sehr modern, wogegen die linke sich altmodisch darstellt. Diese bildtechnische Gestaltung trägt auch einen großen narrativen Wert, da es ein entscheidender Wendepunkt der Geschichte ist. Hier übernimmt Sam das Kommando und setzt sich gegen seinen Vater durch.



Abbildung 42. Hier wird der Kontrast zwischen Jung und Alt bewusst auch durch die Bildkomposition dargestellt.

4 Filmanalyse

Als Meteoriten getarnt sind die Autobots auf der Erde eingeschlagen und haben unterschiedliche Gestalten von Autos angenommen. Ihr Anführer „Optimus Prime“ ist ein feuerroter bis tiefblauer Truck. Die Farbwahl lässt auf den Kalt-Warm-Kontrast schließen. Farblich wirkt das Rot aggressiv und im weiteren Sinne mächtig, wie man Abbildung 43 entnehmen kann. Wogegen sich im Blau die Ruhe und Besonnenheit von „Optimus Prime“ widerspiegelt.



Abbildung 43. „Optimus Prime“ – der weise Anführer der Autobots.

Nach einem erneuten Angriff auf das Verteidigungsnetzwerk der USA, diesmal in der berühmten „Air Force One“, in welcher sich auch der Präsident der Vereinigten Staaten befindet, spitzt sich die Lage weiter zu.

„Demgegenüber empfindet man Leuchtfarben als scheußlich, wenn sie in einem Kontext stehen, der eine gewisse Ernsthaftigkeit signalisiert. Krawatten zum Anzug sind ein Medium, das ein Giftgrün in den Augen der meisten Menschen geschmacklos erscheinen lässt.“ (Mikunda, 2004, S.261)

Dieses Zitat verdeutlicht, dass in ernsten Situationen Leuchtfarben der Zuseherin/dem Zuseher das Gefühl von einer gewissen Deplatzierung vermitteln. In diesem Fall sind es die roten Socken des wohl mächtigsten Mannes der Welt, welche auf dem Schreibtisch liegen während es zu einem Angriff einer außerirdischen Lebensform kommt. So ist Rot immer ein Blickfänger und rückt ins Zentrum des Geschehens. Die knallroten Socken sind humoristisch zu verstehen. So beschreibt Mikunda (2004, S.261) in seinem Buch „Kino Spüren“ den Zusammenhang zwischen Leuchtfarben und Kontext. Dieser Kontrast aus

4 Filmanalyse

Ernsthaftigkeit und Geschmacklosigkeit, aus Dramatik und Humor macht diese Szene besonders. (Abbildung 44)



Abbildung 44. Die roten Socken des US-Präsidenten

Obwohl die junge Hackerin Maggie den Hackangriff durch den Decepticon „Frenzy“ entdeckte und durch ihren Rat, das Netzwerk abzuschalten, wohl Schlimmeres verhindert werden konnte, versucht sie vergeblich dem Verteidigungsminister klar zu machen, dass nicht eine andere Nation hinter den Angriffen steckt, sondern eine womöglich außerirdische Lebensform. Nicht ernstgenommen nimmt sie eine Kopie des aufgezeichneten Fremdsignals und zeigt es einem Freund, welcher als Virtuose in der „Hacker-Szene“ bekannt ist. Auch hier stößt man beim Scan des Virus auf das bereits öfter erwähnte Violett als Zeichen des Übermenschlichen.

„Frenzy“ ist es auch, gegen den sich Sam und Mikaela während des ersten Kampfes zwischen „Bumblebee“ und „Barricade“, behaupten müssen. Diese Szene ist vom „Orange-Teal“-Look stark geprägt. Die Hautfarben heben sich beinahe künstlich von der Umgebung ab. Die ganze Kampfszene bekommt dadurch einen Dual-Tone-Charakter, der nur durch kleine farbliche Details durchbrochen wird.

Die glühend-roten Augen von „Barricade“ aus Abbildung 45 stechen sofort aus der dunkelblauen Nacht heraus. Die Erscheinung des Decepticons ist farblich in seiner Gesamtheit als eine Verkörperung des Bösen einzustufen. So sind die Hauptfarben von „Barricade“ ein dunkles Grau bis Schwarz in Verbindung mit den roten Augen. Ohne die Absichten dieser Kreatur zu kennen, bekommt man durch das bei ihm eingesetzte Farbschema das Gefühl des Bösen.



Abbildung 45. Die Decepticons stehen farblich im Kontrast zu den Autobots.

„Bumblebee“ auf der anderen Seite vermittelt durch seine hellblauen Augen und seine gelbe Karosserie einen freundlichen Eindruck - beinahe menschliche Züge zieren sein Gesicht in Abbildung 46. Diese Aussage trifft auch auf die restlichen Autobots zu, welche sich ebenfalls farblich sehr von den monochromatisch wirkenden Decepticons abheben.



Abbildung 46. „Bumblebee“ – Sams persönlicher Beschützer

Bei einem weiteren Angriff auf die überlebenden Soldaten rund um Captain Lennox wird klar, dass es sich bei den Angreifern um eine außerirdische Lebensform handelt. Daraufhin schaltet sich die geheime „Sektion 7“, welche nach dem Fund von Megatron in der Antarktis durch Sams Großvater ins Leben gerufen worden ist, in das Geschehen ein. Diese spüren schnell Sam auf und verhaften diesen, da er im Kontakt mit den Autobots steht.

4 Filmanalyse

Auf Befehl des Verteidigungsministers, welcher die Tragweite des Angriffes realisiert, werden sowohl Sam als auch Maggie und ihr Hacker-Freund Glen freigelassen und zum Staudamm gebracht, unter dessen Wassermassen sich der durch Kälte erstarrte Megatron und der All-Spark befinden, um gemeinsam mit „Sektor 7“ und den kürzlich aus Qatar eingetroffenen Soldaten die Welt vor der Zerstörung durch die Decepticons zu bewahren.

Hier verstricken sich nun die einzelnen Handlungsstränge. Von Raketen der Decepticons getroffen, droht der Staudamm einzustürzen. Eine kurze Sequenz aus dem Kontrollzentrum des Kraftwerkes zeigt ein in Grün getauchtes Bild. Man spürt förmlich die Gefahr, welche über die Menschheit herein zu brechen droht. Da sich in diesem geheimen Ort auch der All-Spark, Megatrons Objekt der Begierde, befindet, müssen sie nun diesen in Sicherheit bringen.

Megatron erwacht aus seiner Starre (Abb. 47), da das Kühlsystem versagt, zum Leben. Megatrons rote Augen stechen aus dem kühlen Inneren des Staudammes hervor. Da die restliche Szenerie bläulich ausgestattet ist, wird durch die Verwendung der Signalfarbe Rot ein starker Kalt-Warm-Kontrast erzeugt. Das Feuer der Idee zur Vernichtung der Erde kommt förmlich aus seinen Augen heraus.



Abbildung 47. Megatron erwacht aus seiner Kältestarre.

Während der All-Spark in die nächstgelegene Stadt gebracht wird, sammeln sich die Decepticons und starten einen Angriff auf die vereinten Helden des Filmes. Es entbrennt eine wilde Schlacht um den All-Spark, welche darin gipfelt, dass Sam den Würfel in Megatron lädt und dessen Energie ihn letztendlich zerstört. Durch Sams Heldentat wird „Optimus Prime“ das Leben gerettet.

4 Filmanalyse

Dieser Kampf wird durch oftmaliges Verwenden von weißen, grellen Blitzen unterstrichen, welche das menschliche Auge intensiv stimulieren und so Hitze des Gefechtes, wie in Abbildung 48 gezeigt, spüren lassen. Unterstrichen durch die schnellen Schnittfolgen und das laute Sounddesign, empfindet man eine tatsächliche physische Reaktion des Körpers auf das gezeigte Chaos.



Abbildung 48. Die finale Schlacht führt zu purem Chaos.

Die letzten beiden Szenen sind farblich wieder vom Rest des Filmes zu unterscheiden. So finden beide während des Sonnenuntergangs statt und bekommen durch das rotorange Licht eine angenehme, friedliche Wärme. Interessant ist auch, dass das letzte Bild (Abbildung 49) des US-Soldaten ähnlich aufgebaut ist wie die öfter verwendeten Gegenlichtaufnahmen der US-Flugstreitkräfte.

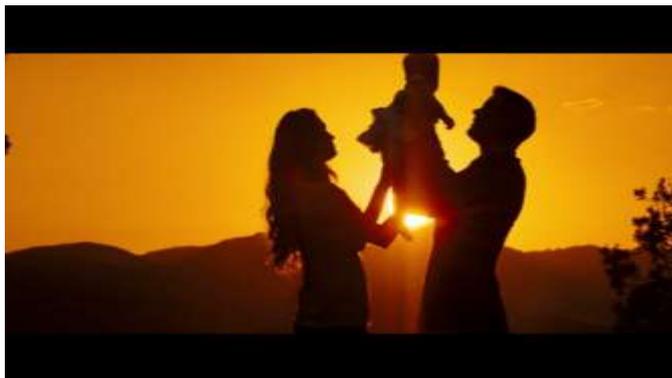


Abbildung 49. Capt. Lennox ist glücklich mit seiner Familie wiedervereint.

Auch Sam und Mikaela liegen nun glücklich vereint auf „Bumblebees“ Motorhaube, den Sonnenuntergang im Rücken.

4.2.1.2 Die farbliche Conclusio von „Transformers“

Das gesamte Feeling des Filmes entspricht dem eines klassischen Science-Fiction Actionfilms. Die Wahl der Kontraste und damit verbundenen Farben unterstreichen einen modernen, in manchen Phasen übertriebenen Look. Interessant ist es, dass gerade dieser Film den „Orange-Teal“-Look, welcher mittlerweile über ein Jahrzehnt als ein gewisser Standard in der Actionfilmwelt betrachtet wird, sehr geprägt hat. Das Verwenden des Warm-Kalt-Kontrastes in Verbindung mit einem Komplementär-Kontrast ermöglicht es, die Schauspielerin/den Schauspieler besonders in Szene zu setzen, da sich die warme menschliche Hautfarbe vom kühlen Hintergrund abhebt.

Der Film wirkt insgesamt dunkel - gerade die Nachtszenen nehmen einen großen Teil der Handlung ein. Das mag daran liegen, dass Michael Bays Liebe zur exzessiven Verwendung von Lens-Flares bei nächtlichen Szenen am besten ausgelebt werden kann. Auch fällt auf, dass er bewusst bestimmte Signalfarben, wie zum Beispiel das Rot der Axt, das Weiß der Kopfbedeckung, das Violett des Virus oder auch das Rotorange des Sonnenuntergangs, einsetzt, um in chaotisch wirkenden Szenen Anhaltspunkte zu geben und so die Augen lenken zu können. Auf Farbechtheit wird hier über weite Strecken wenig geachtet, da das Ziel eines Science-Fiction Filmes nicht diese ist. An oberster Stelle steht die Wirkung auf das Kinopublikum. Daher lässt sich durchaus die Behauptung aufstellen, dass der gewählte Look, wenn auch teilweise zu intensiv verwendet, dem ganzen Blockbuster erst sein Feeling verleiht – durch diese bewusst stark gewählten Kontraste bekommt „Transformers“ seine typische Farbwelt.

4.2.2 Shutter Island

„Shutter Island“ des weltbekannten Regisseurs Martin Scorsese kam 2010 in die Kinos und war sein letzter Kinofilm, welcher noch zur Gänze auf Film gedreht worden ist. Dieser Film über den Wahnsinn eines ehemaligen US-Marschalls ist ein Paradebeispiel dafür, auf welche Art man zwei oder mehr verschiedene Erzählstränge miteinander verknüpft, sie jedoch auch farblich differenzierbar macht. In diesem Fall sind es Rückblicke aus Marschall Teddy Daniels Erinnerungen vermischt mit Halluzinationen. Diese farbliche Trennung und gleichzeitige Verschmelzung stellt ein wahrliches Meisterwerk dar, da die farbliche Ebene um eine narrative erweitert wird.

4.2.2.1 Eine farbliche Analyse von „Shutter Island“

Der Film beginnt auf offener See umgeben von einer strukturlosen Nebelwand. Erst nach kurzer Zeit kristallisiert sich ein Schiff heraus (Abbildung 51), anfangs sind nur Umrisse zu erkennen (Abbildung 51).

Diese Flächenfarbe lässt keinen räumlichen Bezug zur Umgebung herstellen – man fühlt sich als Zuseherin/Zuseher verloren und verlassen.



Abbildung 50. Man erkennt nur eine einheitliche Farbfläche.



Abbildung 51. Ein Boot taucht wie aus dem Nichts auf.

Den Übergang von Flächenfarbe in Raumfarbe beschreibt schon Katz mit seinen drei verschiedenen Farbwahrnehmungen; Flächenfarben, Objektfarben und Raumfarben. Genau dieses Phänomen des Nebels und dessen Gestaltlosigkeit erwähnt Katz und erklärt, welche Wirkung eine Flächenfarbe in uns auslöst –

4 Filmanalyse

nämlich ein Gefühl der Verlorenheit durch das Fehlen jeglicher Orientierungsmöglichkeiten. (Marschall, 2009, S. 127)

Diese Orientierungslosigkeit ist von Scorsese an dieser Stelle bewusst eingesetzt, um den Zuschauerinnen/Zuschauern keine Anhaltspunkte über Raum und Zeit zu geben.

Auf dem Boot lernen wir den US-Marschall Teddy Daniels und seinen Kollegen Chuck Aule kennen. Teddy übergibt sich wegen seiner Seekrankheit auf der Schiffstoilette. Er wirft einen Blick aus dem Bullauge und erblickt die Weite des Ozeans, welcher in tiefem dunklem Blau erscheint. Auffallend ist die grünliche Färbung der Abbildung 52 mit rötlichen, leicht ins Magenta reichenden Hautfarben. Grün ist auch Teddys Krawatte, welche mit rosa Farbflecken verziert ist. In der ersten Szene wirkt diese etwas deplatziert, die Farben eher geschmacklos.



Abbildung 52. Teddy blickt in den Spiegel auf der Boots-Toilette.

Als er sich in den Spiegel schaut, erkennt man seine stechenden Augen. Sie sind in einem leicht grünlichem Blau markant im Zentrum der Bildkomposition. Der Blick wirkt verstörend und krank.

Am Deck wartet bereits Teddys Kollege Chuck, welcher das erste Mal mit ihm auf einer Mission ist. Er trägt eine dunkelrote mit gelben Streifen versetzte Krawatte. Dieser Farbkontrast zwischen den beiden Marschalls sticht insofern besonders heraus, da es sich um die einzigen Farbflächen in einer sonst sehr monochromen Farbwelt handelt. Bis auf die zwei Krawatten gibt es keine farblichen Ausreißer in dieser sehr kühlen und ernst wirkenden Bildkomposition. Es beherrschen Blau-, Grün- und Grautöne das Bild, welches in Summe eher als düster und bedrückend zu beschreiben ist. Der Himmel und das Meer verschmelzen farblich im

4 Filmanalyse

Hintergrund zu einer dunkelblauen Einheit. Dies unterstützt das Empfinden der Einsamkeit auf hoher See.

Mit der Frage, ob Teddy eine Freundin hätte oder verheiratet sei, löst Chuck in ihm eine Erinnerung aus. In dieser Rückblende reicht ihm Dolores, Teddys Frau, die grässliche Krawatte und bindet sie ihm um. Diese Szene steht in komplettem Kontrast zur kühlen entsättigten Farbwelt auf hoher See. In seiner Erinnerung sind die Farben bunt gemischt und das gesamte Bild ist von der Dynamik viel heller. Die grünliche Färbung der Highlights (Abbildung 53) verleiht jedoch dem Ganzen eine kränkliche Erscheinung. Trotz der Wärme der Hauttöne wirkt die Farbwelt in Teddys Erinnerung eher bedrückend.



Abbildung 53. Dolores legt Teddy die grässliche Krawatte um.

Teddy erklärt Chuck, dass seine Frau bei einem Feuer in ihrem Apartment ums Leben gekommen sei. Im Anschluss sieht man zum ersten Mal die Insel, Shutter Island, auf welcher sich eine Anstalt für geisteskranke Straftäter befindet. Dies ist das Ziel der beiden US-Marschalls, da vor Kurzem eine hochgefährliche Insassin aus dem Gefängnis geflohen ist und seither abgängig ist.

Die Aufnahme der Insel zeigt diese in ihrer Gesamtheit, die Leinwand ausfüllend und komplett vom Meer umschlossen. Die Klippen sind schroff und felsig. Die Insel ist von einem leichten bläulichen Schleier umhüllt, welcher dieser ihre Ausdehnung in die Tiefe verleiht. Blau ist stets in der Ferne anzutreffen. Man erkennt das sich im Hintergrund dunkelblau zusammenbrauende Unwetter. Beim Annähern an die Insel kommt das satte Grün zum Vorschein. Der grünen Pflanzenwelt zum Kontrast stehen dunkelrote Backsteinhäuser. Durch das bedachte Einsetzen der roten Farbflächen nach Ittens Quantitäts-Kontrast (2009, S.59), wirkt die Landschaftsaufnahme sehr harmonisch, wenn zugleich auch düster. Dieses

4 Filmanalyse

Farbschema zieht sich während der gesamten Fahrt zur Irrenanstalt durch. Wenige rote, flächenmäßig geringere Farbflecken tauchen in der grünen Flora der Insel auf.



Abbildung 54. Ankunft auf „Shutter Island“

Die beiden US-Marschalls werden von Deputy Warden (Abb. 55), dem Sicherheitsoffizier der Anstalt, in Empfang genommen. Seine Uniform in einem dunklen, beinahe schwarz wirkenden Blau hebt seine orangerote Hautfarbe schön aus dem grünen Hintergrund heraus.



Abbildung 55. Deputy Warden empfängt die beiden US-Marschalls

Angekommen in der Anstalt, geben nach Aufforderung Wardens die US-Marschalls, wenn auch widerwillig, ihre Waffen ab und betreten das Gebäude. Diese offenbart eine sehr gleichbleibende Farbwelt. So überwiegen die rötlichen Backsteinhäuser im Kontrast zu den grünen Wiesen und Bäumen der Parks,

4 Filmanalyse

welche diese umgeben. Die wenigen Blumenbeete stellen kleine farbliche Ausreißer dar. Die Bildgestaltung wirkt sehr erdrückend und das Feeling einer Anstalt für Irre wird dadurch umso mehr unterstrichen. Die in Weiß gekleideten Pfleger sind im starken Hell-Dunkel-Kontrast zu den Anstaltswärtern, welche, wie Deputy Warden, mit sehr dunklen Uniformen ausgestattet sind. Die beiden Marschalls hingegen wirken in ihren braun-beigen Trenchcoats, weißen Hemden und den bunten Krawatten fehl am Platz. (Abbildung 56)



Abbildung 56. Teddy und Chuck betreten die Anstalt

Diese lernen im Anschluss nach allen Sicherheitschecks den leitenden Doktor der Nervenheilanstalt, Dr. Cawley, in dessen Office kennen. Im Gegensatz zu den Marschalls trägt dieser eine Fliege, jedoch in den selben Farben, ein dunkles Rot mit gelben Akzenten, wie Teddys Kollege Chuck. Diese farbliche Übereinstimmung lässt auf eine Zusammengehörigkeit deuten. Somit wird bereits zu Beginn des Filmes auf subtile Weise über die Farbwelt mehr verraten, als es auf den ersten Blick hin scheint. Auf diese Art schenkt Scorsese auf eindrucksvolle Weise den Farben der Ausstattung eine narrative Ebene.



Abbildung 57. Teddy steht im farblichen Kontrast zu den anderen beiden.

Sie unterhalten sich über die Patientin Rachel Solando und den genauen Zeitpunkt ihrer Flucht. Sie hat ihre drei Kinder im See ertränkt, weswegen sie auf Shutter Island ihr Dasein fristet. Der Doktor zeigt Teddy ein Foto von Rachel. Dieses Foto

4 Filmanalyse

löst in ihm eine Erinnerung aus, welche das Konzentrationslager in Dachau im Winter bei der Befreiung zeigt. Unzählige tote Menschen liegen am Boden vor den Zügen. In dieser Vision taucht ein sichtlich totes Mädchen auf, das auf dem eiskalten Boden liegt, den Arm um ihre Mutter geschlungen. Ihr helles Kleid ist mit roten Blumen verziert. Dieses Rot, wenn auch nicht unnatürlich aus der restlichen Farbwelt herausstechend, fällt in Abbildung 58 sofort ins Auge. Dadurch wird dem Publikum bereits vermittelt, dass dieses Mädchen eine wichtige Rolle im Laufe der Geschichte einnehmen wird. Scorseses Feingefühl beim Umgang mit den Farben wird hier ebenfalls offensichtlich. So vermag er es, mit wenigen knalligen Mitteln dennoch das Auge der Zuseherin/des Zusehers zu lenken, ganz im Gegensatz zum zuvor analysierten Film „Transformers“, welcher auf dieser Ebene sehr plakativ arbeitet.



Abbildung 58. Das Mädchen mit dem roten Kleid im KZ.

Diese Ebene der Rückblende hebt sich farblich vom restlichen Film ab. So sind die Szenen im KZ Dachau von einem starken bläulichen Schleier bedeckt (Abb. 59), welcher die Kälte des Winters verdeutlicht und sich als blauer Tod über das Bild legt.



Abbildung 59. Der kalte blaue Winter beherrscht die Farbwelt

4 Filmanalyse

Teddy bittet den Arzt um ein Aspirin, da ihn üble Kopfschmerzen plagen. Es folgt ein längeres Gespräch zwischen den Marschalls und Cawley über Rachel Solando und ihre Scheinwelt, welche sie sich aufgebaut hat, um ihr Verbrechen zu verdrängen. Bei der Inspektion der Zelle von Rachel, entdeckt Teddy hinter dem Bett einen unter einer lockeren Fliese versteckten Zettel mit der Nachricht: „*The Law of 4. Who is 67?*“.

Als Teddy den Arzt darum bittet, mit dem Personal reden zu dürfen, kommt es zur ersten Konfrontation der beiden. Der Marschall fordert als staatlicher Gesetzeshüter sein Recht auf die Befragung der Anstaltsbediensteten ein. Anfangs noch zögerlich willigt der Doktor schließlich ein. Die Konfrontation der beiden findet sich auch in der Bildkomposition und Farbgestaltung wieder. Teddy steht in der linken Hälfte (Abbildung 60) vor gelb-grünlichem, leicht kränklich wirkendem Hintergrund mit Schatten im Gesicht. Der Arzt befindet sich auf der blauen rechten Seite des Kaders, erhellt durch das Licht der Deckenlampe.



Abbildung 60. Die Konfrontation zwischen Dr. Cawley und Teddy wirkt sich auch farblich auf den Hintergrund aus.

Bei einer ersten Inspektion der Küstenregion sticht Teddy der weiße Leuchtturm ins Auge, welcher von mehreren Sicherheitsbeamten der Anstalt und einem Stacheldrahtzaun geschützt wird. Der Turm ragt schroff vom dunklen Felsen in den düsteren wolkenbedeckten Himmel empor.

4 Filmanalyse

Beim abendlichen Verhör des Personals werden zwei farbpsychologische Phänomene eingesetzt. Zum einen fällt der klassische „Orange-Teal“-Look auf – nicht aber in der Intensivität wie bei „Transformers“ (Abbildung 61). Zweitens trägt die Krankenschwester, welche sich als einzige auf Teddys bohrende Fragen zu Wort meldet, einen roten Lippenstift. Dadurch wird schon bei der ersten totalen Einstellung unterbewusst die Aufmerksamkeit auf diese gelenkt.



Abbildung 61. Dieser Stillframe zeigt das Verhör (links) und den „Orange-Teal“-Look (rechts).

Es fällt der Name „Doktor Sheen“, der behandelnde Arzt von Rachel Solando, welcher sich derzeit auf Urlaub befindet. Im Anschluss an die Befragung bittet Dr. Cawley die Marschalls zu sich auf einen Drink. Dort lernen die beiden einen weiteren Arzt, nämlich Dr. Nähring, kennen. Diesen beschuldigt Teddy indirekt der NS-Verbrechen, da nach seinen Kenntnissen dieser rechtzeitig aus Deutschland vor der Befreiung durch die alliierten Streitkräfte geflohen ist und in die USA immigrierte. Ausgelöst durch den Schallplattenspieler, erlebt Teddy seine zweite Erinnerung an das KZ Dachau, in welcher man sich im Büro eines NS-Offiziers befindet. Dieser liegt blutüberströmt mit einer Schussverletzung am Kopf, jedoch noch lebend, am Boden. Er wollte sich seiner gerechten Strafe entziehen und Selbstmord begehen. Dieser Versuch scheiterte jedoch. Teddy Daniels tritt an diesen heran und inspiziert ihn von oben herabblickend. Der deutsche Soldat versucht mit letzter Kraft nach der neben ihm liegenden Pistole zu greifen, um damit sein Leid zu beenden. Teddy jedoch, mit Blick aus dem Fenster die erfrorenen Menschen erblickend, zieht diese außer Reichweite, so dass die Sterbensqualen des Offiziers noch über Stunden andauern.



Abbildung 62. Teddy tritt näher an den NS-Soldaten heran

Auf der farblichen Ebene vollziehen sich hier einige interessante Aspekte. So tritt das erste Mal vermehrt die Farbe Rot in Form des Blutes ins Zentrum des Farbschemas. Durch den seltenen Einsatz dieser Farbe wirkt sie in dieser Szene umso dramatischer. Das verstärkt das Leiden des am Boden liegenden NS-Offiziers.

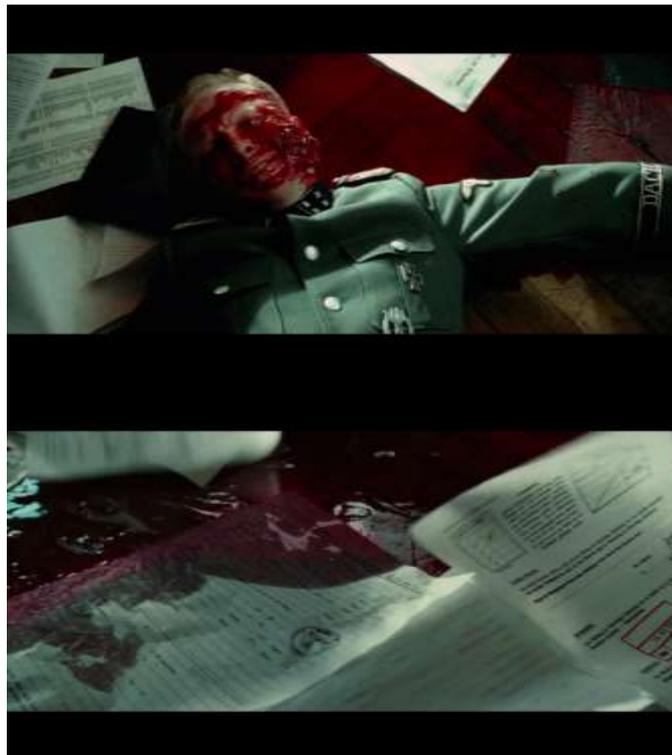


Abbildung 63. Das Rot des Blutes wirkt hier sehr intensiv.

4 Filmanalyse

Die weißen Zettel (Abb.63), die in die Blutlache fallen und sofort das Blut aufsaugen, stehen symbolisch für die abscheulichen Taten, welche die NS-Soldaten in Dachau verbrochen haben – ein einst weißes, unschuldiges und unbeschriebenes Blatt Papier wird durch die begangenen Verbrechen in ein Meer von Blut getaucht.

Ebenso fällt auf, dass in diesem Teil der Erinnerung die Farbe Grün die Rolle von Blau eingenommen hat. So wirkt es nicht mehr kalt, sondern eher kränklich und verstörend. Ganz im Gegensatz zu der Szene, in welcher Teddy durch das Fenster nach draußen blickt. Im ersten Bild der Abbildung 64 überwiegt wieder das dunkle kalte Blau. Diese Szenen aufeinander geschnitten vereinen auch Ittens erwähntes Phänomen des Sukzessiv-Kontrastes. So erlangt eine Szene farblich mehr Gewichtung, wenn sie von ihrer Komplementärfarbe „vorbereitet“ wird.



Abbildung 64. . Die beiden Stillframes zeigen den Farbkonflikt zwischen Realität, Irrsinn und Erinnerung.

Betrachtet man den Schnitt aus dem Fenster mit dem Close-Up auf Teddys Gesicht, so offenbart das Vectorscope genau diesen Kontrast. Die Farbwelt „springt“ förmlich von der blauen in die grün-gelbliche Hälfte. Diese Disparität der beiden Farbschemen lassen auch auf eine narrative Funktion der Farben

4 Filmanalyse

schließen, welche sich jedoch erst im Verlauf der Geschichte manifestiert. Das Bedürfnis unseres Auges nach farbllichem Ausgleich bringt in diese sehr erschütternde, ernste Szene eine konträre Harmonie. Laut Itten (2009, S. 46) treibt uns immer das Verlangen nach einem harmonischen Bild an, diesen Einklang der Farben zu suchen und schließlich auch zu finden. Wird uns diese visuelle Befriedigung nicht geschenkt, so erschaffen wir durch den Sukzessiv-Kontrast uns selbst diese Harmonie. Diese Szene gewinnt gerade durch diesen Einklang an Bedeutung, da eine offensichtlich dramatische und ergreifende Thematik auf Grund des farbllichen Zusammenspiels eine gewisse Schönheit verliehen bekommt, welche das menschliche Unbehagen und den Irrsinn, den man vermittelt bekommt, noch verstärkt.

Nach Teddys Flashback ereilt ihn bei Nacht eine weitere Illusion. Dies ist eine Schlüsselszene in der Geschichte und offenbart auch farblliche Raffinessen von Scorsese. Teddy geht den Flur entlang auf seine Frau Dolores zu, welche ihn anfleht, mit dem Trinken aufzuhören (Abbildung 65). Langsam schreitet er auf sie zu, sichtlich gezeichnet von seinen Erinnerungen an den Krieg.



Abbildung 65. Dolores versucht verzweifelt in Teddys Illusion, ihn vom Trinken abzuhalten.

Langsam wendet sie sich von Teddy ab und geht auf das Fenster zu, aus welchem man einen See bei Sonnenuntergang sieht. Er nimmt Dolores in die Arme und gesteht ihr seine Liebe. Aus ihrem Bauch tritt Wasser und dann Blut heraus. Von einer Bildeinstellung auf die nächste ist ihr ganzer Körper nass, als wäre sie eben aus dem See gekommen. Währenddessen regnet es Asche in der Wohnung. Sie flüstert ihm zu, er solle aufwachen und teilt Teddy mit, dass „er“ noch hier sei,

4 Filmanalyse

nämlich Andrew Laeddis. Eng umschlossen löst sie sich langsam in Asche auf (Abb. 66). Teddy bleibt alleine in der plötzlich in lodernden Flammen stehenden brennenden Wohnung zurück.



Abbildung 66. Dolores löst sich in Teddys Armen in Asche auf.

Farblich hebt sich diese Szene zur Gänze vom restlichen Film ab. Grün wird hier bewusst als Farbe des Irrsinns eingesetzt, welcher sich sogar in Teddys Augen intensiv widerspiegelt (Abbildung 67). Um die Farbwelt in ein nach Itten harmonisches Schema zu bringen, wirken dem Grün magentafarbene Hauttöne entgegen, um so einen Komplementär-Kontrast zu erreichen. Diesen Ausgleich liefert auch das Close-Up auf Dolores, hier in Abbildung 66, das sich farblich in einer warmen, rötlichen Welt befindet.



Abbildung 67. Die Farbe Grün steht in der Illusion im Zentrum der Farbwelt.

4 Filmanalyse

Dolores' gelbes Kleid wirkt durch den grünlichen Schleier kränklich - ihre Transformation von einem positiven zu einem negativen Charakter der Geschichte wird in dieser Szene aus Abbildung 68 klarer. So verliert sie das helle weiße Strahlen, welches sie zuvor umgab. Auch der Kontrast zwischen den entgegengesetzten Elementen, Wasser und Feuer, wird visuell hervorgehoben als Zeichen für eine Unstimmigkeit in Teddys Illusion.



Abbildung 68. Dolores' Transformation.

Die beiden Detectives erkunden die Umgebung rund um die Anstalt. Als das Unwetter anfängt heftiger zu werden, finden die beiden Unterschlupf in einer kleinen Kapelle auf einem naheliegenden Friedhof. Im Gespräch mit Chuck erzählt Teddy von seinen wirklichen Erlebnissen im KZ Dachau und von der Hinrichtung der deutschen NS-Soldaten, welche sich kurz zuvor freiwillig ergeben haben. Er schildert Chuck dieses Kriegsverbrechen und lässt ihn in weiterer Folge an seiner Theorie zu dieser Nervenheilanstalt teilhaben, in welcher dieselben Verbrechen wie einst in den KZs begangen werden sollen. Darauf entfacht eine hitzige Diskussion zwischen den beiden. Es sei kein Zufall, dass gerade jetzt eine Patientin geflohen und Teddy mit der Aufklärung vertraut gemacht worden ist. Chuck vermutet eine Verschwörung gegen Teddy. Ein greller weißer Strahl eines Autoscheinwerfers unterbricht das Gespräch der beiden. Deputy Warden findet die beiden in der Kapelle und bringt sie in die Anstalt zurück.



Abbildung 69. Teddy erinnert sich an die wahre Geschichte aus dem KZ Dachau.

Auffallend ist, dass in der Schilderung aus Teddys Erinnerung diese sonst im KZ verwendete bläuliche Farbwelt nicht mehr eingesetzt wird. Die Farben wirken eher realer (Abb.69), nicht mehr umhüllt von einem Schleier. Das lässt darauf schließen, dass es sich bei dieser Erzählung um die Wahrheit handelt. So ist Teddy selbst zum Täter geworden. Diese narrative Entwicklung findet man auch in den Farben wieder. Der weiße grelle Blitz der Scheinwerfer reißt die Zuseherin/den Zuseher ebenfalls aus dem Gespräch. Dieser starke Hell-Dunkel-Kontrast vermittelt auch einen Bruch in der Handlung. Mit dem Austausch seiner durchnässten Sachen durch Kleider der Anstalt wird Teddy ab diesem Zeitpunkt Schritt für Schritt weniger US-Marschall und mehr Patient auf Shutter Island.



Abbildung 70. Deputy Warden findet die beiden US-Marschalls im Sturm.

In der Nervenheilanstalt treffen die beiden US-Marschalls auf die plötzlich wieder aufgetauchte Rachel Solando. Bei der Konfrontation mit dieser erleidet Teddy einen Schwächeanfall (Abb.71), ausgelöst durch enorme Kopfschmerzen. Der Arzt verabreicht ihm ein Mittel, damit Teddy sich schlafen legen und erholen kann.



Abbildung 71. Teddy leidet an enormen Kopfschmerzen.

4 Filmanalyse

Im Traum ereilt ihn eine weitere Illusion. Diesmal ist er als Marschall im KZ, wie Abbildung 72 zeigt. Es schneit, es ist kalt, es ist dunkel. Vorsichtig nähert er sich den mit erfrorenen Menschen bedeckten Bahngleisen. Wieder rücken die tote Frau und das junge Mädchen in sein Blickfeld. Diesmal erwacht das Mädchen aus seiner Totenstarre und klagt Teddy an, dass er sie nicht gerettet hat.



Abbildung 72. Drei Stillframes aus Teddys Illusion im KZ Dachau.

4 Filmanalyse

Daraufhin springt die Szenerie zurück in die Anstalt. Der US-Marshall trifft auf Andrew Laeddis, der das Haus in Brand setzte, in welchem Dolores ums Leben kam. (Abbildung 73)



Abbildung 73. Teddy trifft auf den Feuerteufel Andrew Laeddis.

Andrew hält ihm den Flachmann entgegen, welcher Teddy im Gesicht blendet. Ein lauter Schrei durchbricht die Stille, in welcher lediglich das Ticken der Standuhr zu vernehmen ist. Es ist Rachel Solando blutverschmiert im Gesicht – vor ihr drei tote Kinder - eines davon das tote Mädchen aus dem KZ. Teddy nimmt es in die Hände und trägt es davon. „*Ich bin tot. Warum hast du mich nicht gerettet?*“, fragt ihn das Kind. Teddy und Rachel legen die drei Kinder in den See.



Abbildung 74. Vier Stillframes aus „Shutter Island“

Teddy erwacht scheinbar aus seinem Albtraum. Grelle weiße Blitze durchziehen das Bild. Es ist mitten in der Nacht. Nun betritt Dolores den Raum und fordert ihn auf, Laeddis zu finden und ihn umzubringen. (Abbildung 75)

In dieser Illusion beherrschen sowohl kühle als auch später wärmere Farbtöne die Bildkomposition. Das KZ ist wieder im Dunkeln der Nacht mit bläulichen Farben getränkt. Die Verwendung von Blau macht narrativ Sinn, da diese symbolisch für den Tod verwendet wird. Sie steht zum Kontrast der wärmenden Farbe Rot, der Farbe des Lebens. Jedoch wird Rot auch hier nur in Form des Blutes, welches Rachels Gesicht verschmiert, bewusst als Kontrast eingesetzt. Rot verkörpert, hier

4 Filmanalyse

in Abbildung 74, das brutale Verbrechen, das Rachel an ihren Kindern begangen hat. Die weißen Blitze, welche jeweils den Übergang von einer Ebene in die nächste kennzeichnen, verbinden wir Menschen automatisch mit einem Erwachen, geblendet vom hellen Licht der Sonne.



Abbildung 75. Teddy erwacht aus der ersten Ebene seiner Illusion und trifft auf Dolores.

Rund um den Marschall herrscht Chaos – der Hurricane hat die ganze Anstalt lahmgelegt und gefährliche Patienten laufen frei herum. Diese Chance nutzen er und Chuck, um auf der gefährlichsten Station nach Andrew Laeddis zu suchen. Dort trifft Teddy auf George Noyce, welcher offensichtlich von einem Kampf Verletzungen im Gesicht davongetragen hat. Dieser beschuldigt Teddy, dafür verantwortlich zu sein und erklärt ihm, dass Teddy bloß „eine Ratte im Labyrinth“ sei und hier gar nichts untersucht. *„Wenn du die Wahrheit aufdecken willst, musst du sie (Dolores) gehen lassen,“* bittet George Teddy.

Teddy bricht mit Chuck Richtung Meer auf. Sein Ziel ist der Leuchtturm, in welchem er all die Nazi-Experimente und Versuche an Patienten vermutet. Teddys Vertrauen gegenüber Chuck wurde durch das Gespräch mit George ebenfalls schwer erschüttert. Daher macht sich Teddy alleine auf den Weg zum Leuchtturm, während Chuck bei der Klippe warten sollte. Da er aber keine Möglichkeit findet, dorthin zu gelangen, kehrt er wieder zurück zur Stelle, an welcher er Chuck

4 Filmanalyse

verlassen hat. Dieser ist jedoch vom Erdboden verschlungen, lediglich seine Zigarette liegt am Abgrund der Klippe, wie Abbildung 76 zeigt. Teddy tritt an diesen heran und sieht Chuck am Fuße der Klippen liegen, umspült von den Wellen des Meeres. Geschockt versucht er, zu ihm hinab zu klettern. Dabei entdeckt er eine kleine erleuchtete Höhle, in der er auf Rachel trifft. Diese entpuppt sich als ehemalige Ärztin der Anstalt, welche für verrückt erklärt worden ist, da sie zu viele Fragen gestellt hat. Sie ist die Manifestation Teddys Theorie über die NS ähnlichen Versuche an Patienten.



Abbildung 76. Teddy klettert die Klippen hinab, in der Hoffnung, Chuck noch lebend zu finden.

Bestätigt durch das Gespräch mit Rachel, macht sich Teddy auf den Weg zum Leuchtturm. Er möchte ein für alle Mal die ganze Verschwörung auffliegen lassen. Doch als er in der Spitze des Turmes ankommt, trifft er lediglich auf Dr. Cawley, der ihn bereits erwartete. Dieser konfrontiert ihn mit der Wahrheit, dass Teddy selbst Andrew Laeddis ist und Rachel Solando eigentlich Dolores Chanal, die ihre

4 Filmanalyse

drei gemeinsamen Kinder im See ertränkt hat, woraufhin Andrew sie durch einen Bauchschuss getötet hat (Abb. 77). Um diesen Horror verkraften zu können, hat sich Andrew selbst eine Welt erschaffen, in welcher er als Teddy Daniels immer noch ein Held als Aufdecker eines enormen Verbrechens ist. Chuck, der in Wahrheit der sich auf Urlaub befindende Dr. Sheen, der behandelnde Arzt von Andrew, ist, betritt ebenfalls den Raum und gemeinsam erklären sie Teddy, dass sie ihn seine Fantasien durchspielen lassen wollten, um ihn so aus seiner fiktiven Welt herauszuholen. Erst als er nach seiner Waffe greift und auf Dr. Cawley feuert, ihn damit aber nicht verletzen kann, realisiert er sein wahres Schicksal als Andrew Laeddis. Von all dem überfordert, bricht Andrew zusammen. Als er aufwacht und noch immer die Wahrheit kennt, vermuten die Ärzte, dass ihre Methode Andrew zurückgeholt hat.



Abbildung 77. Teddy realisiert seine fiktive Welt und erkennt sein Verbrechen.

In der letzten Szene sitzt Andrew eine Zigarette rauchend vor der Station, als Dr. Sheen auf ihn zukommt. „*Wir müssen von diesem Felsen runter, Chuck,*“ sagt

Andrew, sichtlich wieder in seine fiktive Welt zurückgefallen, zu Dr. Sheen. Somit stellt sich heraus, dass Teddy nicht geheilt wurde und immer noch an seine absurde Theorie glaubt. Mit der abschließenden Aussage, „*An diesem Ort frage ich mich, was wäre schlimmer? Zu leben wie ein Monster oder als guter Mann zu sterben?*“, hinterlässt Teddy das Publikum mit einem offenen, für Interpretationen viel Spielraum gebenden Ende. Freiwillig folgt er den Pflegern und Doktoren zur Lobotomie.



Abbildung 78. Der Leuchtturm ist in warmes Sonnenlicht getaucht.

Abbildung 78 zeigt das Ende des Filmes, in welchem der Leuchtturm in warmes Licht getränkt ist.

Auch wenn die Geschichte mit einer offenen Fragestellung endet, die Interpretationsfreiraum in beide Richtungen zulässt, so ist es doch die Farbwelt, welche hier einen eindeutigen Hinweis auf den Ausgang des Filmes zulässt. Der Wahnsinn wird von Scorsese mit der Farbe Grün in Verbindung gebracht. Zum Höhepunkt von Teddys Irrsinn blitzen seine Augen förmlich vor Grün – den Wahnsinn in seiner Iris eingefangen, den starren Blick direkt in die Kamera gerichtet. Scorsese konfrontiert uns direkt mit diesem Wahnsinn, indem er in Schlüsselszenen Andrew's Augen auf uns richtet.

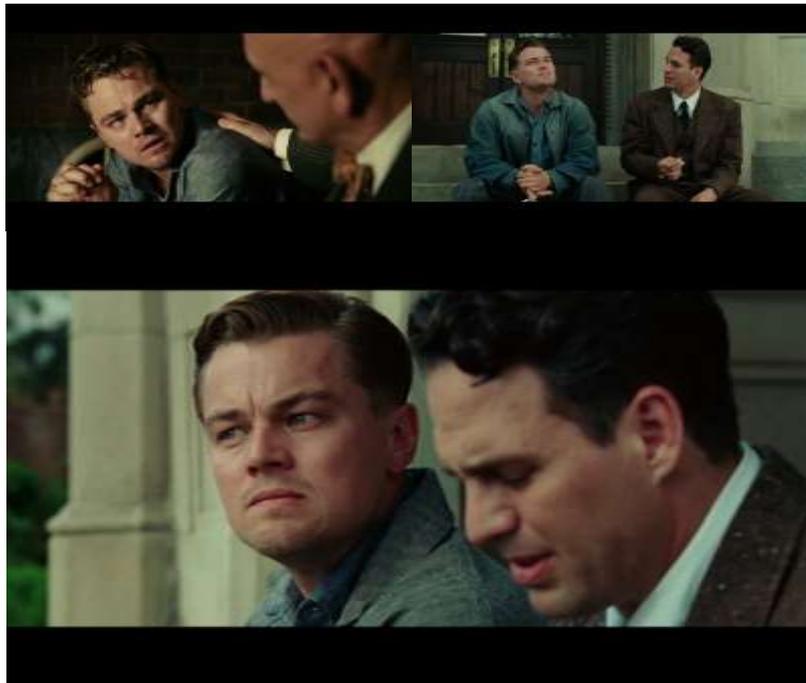


Abbildung 79. Dr. Sheen führt ein letztes Gespräch, bevor Teddy freiwillig zur Lobotomie schreitet.

Während der letzten Szene (Abb.79) , als Dr. Sheen auf Andrew trifft, sind seine Augen in einem Blau gehalten – ein klares Indiz für sein Akzeptieren der Wahrheit.

Meiner Meinung nach ist Andrew, dank der farblichen Gestaltung seiner Augen, wieder klar bei Sinnen, möchte jedoch nicht mit der Wahrheit leben und fordert somit die Lobotomie ein – lieber als guter Mann sterben.

4.2.2.2 Die farbliche Conclusio von „Shutter Island“

Farblich unterscheidet sich „Shutter Island“ in vielen Bereichen von „Transformers“. Die Farbwelten, welche Scorsese sehr behutsam einsetzt, geben oftmals nur subtil Aufschluss über die tiefere Bedeutung.

Der gesamte Film wirkt eher kühl und düster. In den Szenen auf der Insel überwiegen hauptsächlich Farben des kalten Farbspektrums. Lediglich in wenigen Momenten, in welchen zum Beispiel ein wärmendes Lagerfeuer oder ein Streichholz Licht spendet, wird diese Kälte durchbrochen. Jedoch sind die rotorangen Farben sehr fragil und drohen immer von der blauen Übermacht im Keim erstickt und verschlungen zu werden. Das Fehlen von warmen Farben wird einem gerade in der letzten Einstellung des Leuchtturmes umso bewusster. Hier

4 Filmanalyse

erfährt man das erste Mal die wohltuende und positive Wirkung des wärmenden Sonnenlichtes.

„Ein heller, sonniger Tag, der einer Periode trüben Wetters folgt, stimuliert auf angenehme Weise.“ (*Mikunda, 2004, S.253*)

Selten verwendet Scorsese die Signalfarbe Rot- und wenn, dann ist sie stets sehr dezent eingesetzt, mit dem Zweck die Blicke des Publikums auf das Wesentliche zu lenken. So ist es meistens in Form von Blut, in welcher sie im Film zu Tage tritt. Das tote Mädchen im KZ trägt rote Schuhe und ein helles Kleid mit roten Blumen. Dadurch wird sofort die Aufmerksamkeit auf dieses gelenkt.

Die grün-rosa Krawatte, welche als Symbol für Teddys Irrsinn steht, spiegelt auch die Farbwelt seiner Illusionen wieder. Im Gegensatz zu seinen echten Erinnerungen, überwiegt in seinen Illusionen mit Dolores der Farbkontrast Grün-Magenta. Grün setzt Scorsese ein, um Teddys Wahnsinn zu verstärken und so auf der Leinwand sichtbar zu machen, während die magentafarbene Haut hier als Komplementär-Kontrast dient.

Teddys Erinnerungen an das KZ hingegen sind immer in einem dunklen Blau gehalten. Bei seinem Geständnis gegenüber Chuck wechselt das Farbschema im KZ Dachau – man findet keinen über das gesamte Bild gelegten Blauschleier mehr, als ob sich mit der Wahrheit dieser ebenfalls gelüftet hätte.

Auch kommt es bei der Vermischung aus Rückblende und Illusion, nämlich in der Szene mit dem sich selbst hingerichteten am Boden liegenden NS-Offizier, auch zu einer Vermischung der beiden Farbwelten. Das Grün in Teddys Augen steht im direkten Kontrast zur bläulichen Erinnerung an das KZ.

Die Farben unterstützen während des gesamten Filmes die fragile Stimmung der einzelnen narrativen Ebenen, wobei hier jede ihren eigenen besonderen „Look and Feel“ besitzt. Bis zum Ende wirkt der Film stets dunkel und düster, was sich auch im ständig stärker werdenden Unwetter rund um die einsame Insel im Meer widerspiegelt. Bewusst wird bei „Shutter Island“ auf Farbechtheit verzichtet, um auf diese Weise den Wahnsinn, welchen Teddy durchleben muss, sichtbar zu machen. Wie bereits oben analysiert spielen hier die Farben Blau und Grün eine wesentliche Rolle, welche sowohl die narrative als auch die emotionale Welt stets beeinflussen.

Scorsese vermag es in „Shutter Island“ auf sehr subtile Art und Weise, versteckte Informationen und Hinweise über die Gefühlswelt des Hauptcharakters zu vermitteln. Stets bedeckt, doch bei genauerem Betrachten ergibt sich so ein sehr aufschlussreiches Bild.

4.2.3 Blade Runner 2049

Der 2017 erschienene Film „Blade Runner 2049“ des Regisseurs Denis Villeneuve bildet die Fortsetzung des ersten Teiles aus dem Jahr 1982. Villeneuve zeigt eine utopische Welt der Zukunft, welche von Replikanten als moderne Sklaven gestützt ist. Villeneuve zeichnet in seinem Film eine karge und düstere Zukunft, lediglich durch bunte Leuchtreklame und Werbehologramme erhellt.

4.2.3.1 Eine farbliche Analyse von „Blade Runner 2049“

Der Film beginnt mit einer kurzen Einführung in die Vorgeschichte, welche vor dem Jahr 2049 passiert ist. So war es Niander Wallace, der durch die Erfindung der synthetischen Herstellung von Essen die Welt rettete und die letzten Überbleibsel der Tyrell Corp. aufkaufte. Diese ging bankrott, da deren Replikanten Nexus-6 bis Nexus-8 in blutige Aufstände verwickelt waren. Die Wallace Company führte die Herstellung von Replikanten fort, in dem sie diese jedoch mit menschlichen Erinnerungen speisten, machten sie die Replikanten gefügig und zuverlässig.

Officer K, ein Replikant welcher die wenigen noch überlebenden alten Versionen als „Blade Runner“ jagt, fliegt mit seinem Spinner über unendlich wirkende Weiten von Los Angeles des Jahres 2049. Sein Ziel ist die Proteinfarm, wo er Sapper Morton vermutet. K erwartet Sapper in seiner Hütte, als sich dieser jedoch weigert zu kooperieren, kommt es zu einem wüsten Kampf zwischen den beiden Replikanten, in dem Officer K die Oberhand gewinnt und schlussendlich Sapper erschießt. Mit einem Scanner analysiert er das Auge des alten Replikanten, um dessen Identität festzustellen. Daraufhin meldet er seiner Vorgesetzten Lieutenant Joshi die Erfüllung des Auftrages. Dabei fällt K eine aus der kargen Landschaft herausstechende gelbe Blume auf, welche unter einem abgestorbenen Baum zu gedeihen scheint. Er veranlasst einen Scan und findet dabei eine in der Erde vergrabene Kiste, in der sich menschenähnliche Knochen befinden.

Farblich sticht sofort die gezeigte Landschaft ins Auge. So ist sie wider Erwarten nicht in leuchtendem Grün, wie es normalerweise Luftaufnahme zeigen. Ganz im Gegenteil beherrscht Blau die Landschaft und formt ein Bild einer kargen Zukunft, in welcher die Natur unter dem Einfluss der Menschheit über große Teile zerstört

4 Filmanalyse

worden ist. Blau vermittelt der Szenerie (Abbildung 80) auch eine enorme Größe der Felder unter Ks Spinner.



Abbildung 80. Officer K befindet sich in seinem Spinner über den kühlen Feldern der Zukunft.

Dem Blau zum Kontrast steht die im wärmeren Farbspektrum befindliche Hautfarbe von Officer K. Es kommt dadurch wieder zum „*Orange-Teal*“-Look, wobei hier das Blau im Vergleich zum Orange dominiert und die Hauttöne sehr entsättigt wirken. Dieses Schema wird durch die erste Einstellung auf Sapper gebrochen, der knallig rote Handschuhe trägt. Auch das Blut, welches sich K nach dem Kampf von den Händen wäscht, wirkt in der sonst so trüben Szenerie sehr kräftig. Der spärliche Einsatz von bunten Farben verleiht diesen erst ihre starke Wirkung.



Abbildung 81. Die Farbe Orange spielt in „Blade Runner 2049“ stets eine wichtige Rolle.

Als Signalfarbe verwendet Villeneuve vermehrt Gelb, wie Abbildung 81 vermuten lässt. Gelb als die am kräftigsten strahlende Leuchtfarbe besitzt einen besonderen Platz in unserem Farbspektrum. In der Mitte des Regenbogens, ist sie leuchtstärkste Kraft am Himmel. Sie wird mit der Sonne in Verbindung gebracht als Leben spendende Kraft der Erde – obwohl die Sonne in glühendem Weiß erstrahlt. Villeneuve verwendet deshalb Gelb als Signalfarbe im Film, da gerade das Sonnenlicht in der futuristischen Welt verdeckt wird durch den industriellen Smog der Stadt. Sie dient in den ersten Szenen dazu, die Blicke zu lenken – so wird auch die Aufmerksamkeit von Officer K erregt. Der Eingang in Sappers Hütte - in einem kräftigen Gelb gehalten - wie auch die Blume (Abb. 82), welche Officer K unter dem Baum entdeckt und somit die Geschichte erst ins Rollen bringt.



Abbildung 82. K entdeckt eine gelbe Blume in der kargen Landschaft.

4 Filmanalyse

Officer K verbringt mit seiner Freundin Joi, einem virtuellen Hologramm, den Abend. Er schenkt ihr einen Apparat, mit dem sie sich nun frei in der Welt bewegen kann. Joi ist sichtlich überwältigt von ihrem Glück und folgt K auf das Dach, wo sie einander näherkommen, ehe ein Anruf von Joshi die beiden stört. Diese verlangt von K, dass er sich auf der Stelle im LAPD meldet, da sich beim Scan der Knochen herausgestellt hat, dass es sich um eine alte Version einer weiblichen Replikantin handelt, welche schwanger gewesen war. Doch das Baby wurde per Kaiserschnitt aus dem Bauch entfernt. Dieses Wunder würde verheerende Folgen nach sich ziehen, da es als unmöglich galt, dass sich Replikanten fortpflanzen können. Joshi befiehlt K, das Baby zu suchen und zu beseitigen. Um die entdeckte Seriennummer einem Exemplar zuordnen zu können, bricht er auf zum Wallace Komplex, um dort in deren Archiven die Antwort auf die offene Frage zu finden.

Los Angeles im Jahr 2049 ist in einer trüben Suppe aus Smog untergegangen. Kein Sonnenlicht dringt mehr durch die Dunstglocke und die Stadt ist in eine trübe Wolke aus Abgasen gehüllt. Das einzige Licht, welches die Schluchten aus Hochhäusern erhellt, ist jenes der überdimensionalen Leuchtreklamen, Neonschilder und bunten Hologramme von unterschiedlichen Firmen. Diese bilden einen enormen Hell-Dunkel-Kontrast zu dem sonst so düsteren Stadtbild (Abbildung 83). Es werden bewusst komplementäre Farben verwendet, um so das düstere Los Angeles farblich harmonischer darzustellen. Das Fehlen von natürlichem Licht unterstützt auch die Künstlichkeit der Moderne.

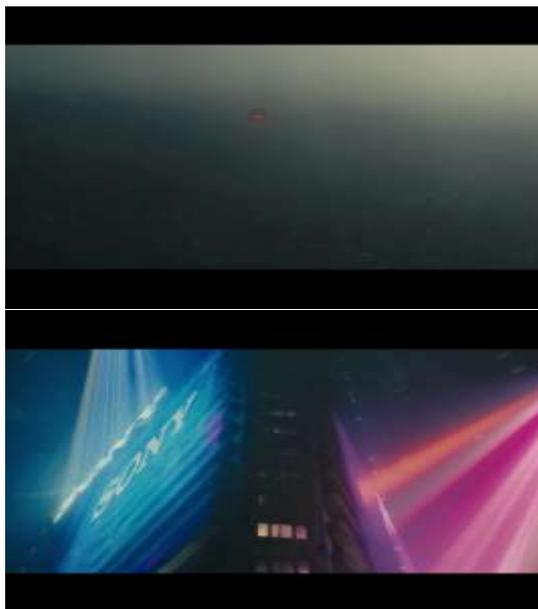


Abbildung 83. Los Angeles der Zukunft.

4 Filmanalyse

Ks Wohnung befindet sich in einem eher heruntergekommenen Viertel der Großstadt. Dieses Feeling vermitteln die dunklen, wenig erleuchteten Straßen und der gewählte Grünschleier, welcher die ganze Umgebung einzunehmen scheint (Abb. 84). Unweigerlich wird das Gefühl vermittelt, das moderne Los Angeles wäre kränklich - gezeichnet von der wirtschaftlichen Ausbeute unseres Planeten und der damit einhergehenden Zerstörung der Umwelt. Grün wird oftmals für diese Zwecke eingesetzt. So ist diese Farbe zwar auch Zeichen für Leben, kann aber außerhalb der Pflanzenwelt für eine ungesunde Stimmung sorgen. Schon in der Malerei wird zum Beispiel grünliche Hautfarbe als Zeichen für Übelkeit eingesetzt.



Abbildung 84. Der Stiegenaufgang in Ks Apartmentgebäude.

Seine Wohnung ist sehr schlicht und spartanisch gehalten. So gut wie keine Farben zieren die Ausstattung. Lediglich Joi sticht mit ihren bunten Outfits, die sie mehrmals während dieser Szene wechselt, aus der kahlen Umgebung heraus.



Abbildung 85. Ks schlichte moderne Wohnung und Officer Joshis Büro.

Lieutenant Joshis Büro ist ähnlich spartanisch eingerichtet. Auch ihre Kleidung spiegelt dieses karge Schema wieder, da sie zur Gänze Schwarz trägt.



Abbildung 86. Drei Stillframes aus „Blade Runner 2049“, welche die imposante Farbwelt des Filmes darstellen.

4 Filmanalyse

Die in Abbildung 86 gezeigten Stillframes geben einen schönen Einblick in die detailreiche Bildkomposition von „Blade Runner 2049“. Bewusst werden harmonische Farbakkorde eingesetzt, um die utopische Welt von LA darzustellen. Es regieren bläulich-grünliche Farbtöne als Zeichen des futuristischen Bildes. Ein kleines rotes Licht in der Mitte zwischen Grün und Blau bildet ein Zentrum um K und Joi. Das Rot umschließt die Zwei mit ihrer Wärme, umgeben von großen schwarzen Farbflächen, durch welche das kleine Licht erst seine Stärke erfährt. Hier wird das Phänomen des fließenden Überganges von Flächenfarbe in Raum- und Objektfarbe genutzt, um so die schier unendlich groß wirkende Megacity in der Unendlichkeit verschwinden zu lassen.

Im Wallace Komplex trifft Officer K auf Luv, die persönliche Stellvertreterin von Niander Wallace. Diese führt ihn durch die weiten Räume und Hallen und schließlich zum alten noch übrig gebliebenen Tyrell Archiv, wo sich die fragmentierten Daten vor dem einstigen Blackout, welches beinahe alle Festplatten dieser Zeit zerstörte, befinden. Wie sich herausstellt, wurde die Replikantin Rachel genannt und in der noch vorhandenen Audioaufzeichnung fällt der Name eines Blade Runners Rick Deckard, dessen Kollege Gaff sich in einem Altersheim befindet. K macht sich auf den Weg zu diesem und erfährt in einem Gespräch, dass Rick tatsächlich vorhatte, abzutauchen und zu verschwinden. Luv berichtet in der Zwischenzeit Niander Wallace von Officer Ks Besuch. Dieser befiehlt ihr, ebenfalls das Baby von Rick und Rachel zu finden, um so den Schlüssel zu besitzen Replikanten zu erzeugen, die sich fortpflanzen können.

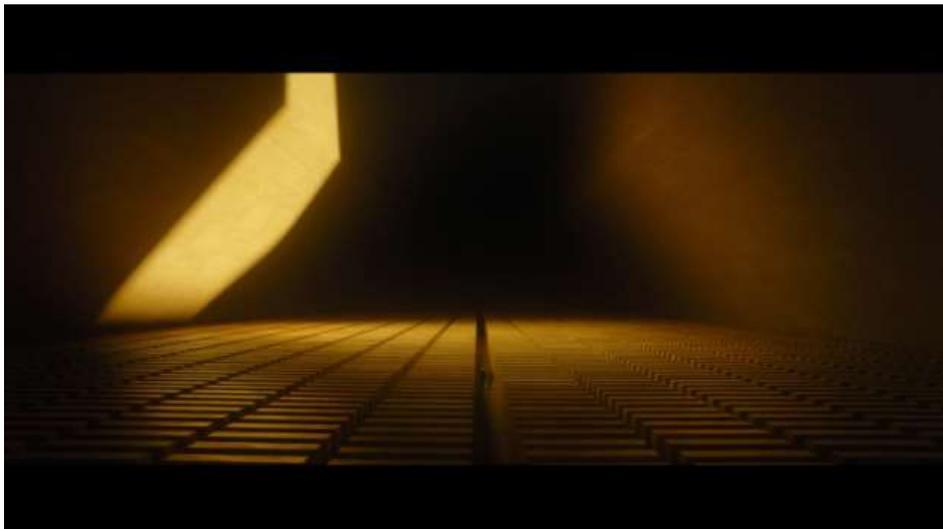


Abbildung 87. Das Innere des Wallace-Komplexes.

4 Filmanalyse

In der farblichen Gestaltung des Wallace Komplexes wird hauptsächlich Gelb verwendet (Abb. 87). Die gesamte Anlage ist in diesem Farbton gehalten, mit Ausnahme des noch vorhandene alte Tyrell Archivs, dargestellt in Abbildung 88, welches sehr metallisch und clean wirkt. Dieses steht somit im direkten Kontrast zu dem restlichen Gebäude.



Abbildung 88. Das alte Tyrell Archiv.

Schon beim Eingang erkennt man einen breiten gelben Spalt. Die Farbe Gelb wird hier komplementär durch den blauen Bildschirm (Abb. 89) kontrastiert und somit wird ein harmonisches Bild im Auge erzeugt.



Abbildung 89. Einlass in den Wallace-Komplex.

Die Bauweise des Inneren erinnert sehr stark an eine ägyptische Pyramide, ein Gefühl, das durch den gelben Flair des Gebäudes noch verstärkt wird. Wallace fühlt sich auch als Erschaffer von Replikanten göttergleich – die Farbe Gelb als

4 Filmanalyse

Symbol für die Sonne und das Göttliche dadurch unterstreichend. Der Wallace Komplex erhält so als architektonisches Werk ebenfalls eine narrative Ebene. Der Einsatz von Hell-Dunkel-Kontrasten wirkt hier besonders effektiv, da sich das Licht mit den Menschen fortbewegt und weite Teile der Räume und Hallen im Finsternen versinken lässt. Dadurch erscheint das Ausmaß des Gebäudes schier unendlich – die Grenzen zwischen Flächenfarben, Raumfarben und Objektfarben verschwimmen vor unseren Augen.



Abbildung 90. Architektur des Inneren des Wallace Gebäudes.

Eine Frau namens Mariette möchte K im Vergnügungsviertel von LA zu Sex verführen. Er lehnt jedoch ab und macht sich auf den Weg zu Sappers Farm, um dort weitere Hinweise zu finden. Er entdeckt nach einiger Zeit, versteckt im Klavier, eine kleine blecherne Schachtel, in der eine Babysocke und ein Foto versteckt sind. Auf dem Foto befindet sich Rachel mit einem Neugeborenen im Arm. Officer K inspiziert daraufhin den Baum und entdeckt an dessen Wurzel ein Datum eingeritzt – „6.10.21“, vermutlich ein Geburtsdatum. Währenddessen erstattet Luv dem Labor im LADP einen Besuch ab, tötet dabei den Forensiker und stiehlt die Knochen aus dem Inventar. Lieutenant Joshi besucht am Abend Officer K in seiner Wohnung. Dort erzählt er ihr von seiner Erinnerung, in welcher er als kleines Kind vor einer Bande flüchtete, die sein Holzpferd stehlen wollte. So versteckte er es gut und täuschte vor, dieses verbrannt zu haben. Da Replikanten jedoch nur

4 Filmanalyse

eingesetzte Erinnerungen besitzen, ist auch Officer Ks Geschichte frei erfunden. Im DNA Archiv sucht er nun nach Hinweisen zu einer Geburt an dem gefundenen Datum. Er entdeckt eine Anomalie, ein Bub und ein Mädchen mit exakt der gleichen DNA – praktisch unmöglich. Der Junge wurde in ein Waisenhaus am Stadtrand von Los Angeles gebracht, während das Mädchen gestorben ist. Luv, die Officer K stets aus der Ferne beobachtet, beschützt diesen mit ferngelenkten Raketen vor einem Angriff einer Räubergruppe. K findet nach dem überstandenen Überfall das Waisenhaus am Stadtrand. Er trifft auf Mister Cotton, den Besitzer des Hauses. Als K in das Innere des Waisenhauses vordringt, entdeckt er die Stelle aus seiner Erinnerung und findet dort auch das versteckte Holzpferd wieder.

Im Labor (Abb.91), in dem K die DNA-Datenbank durchstöbert, herrscht ein grünbläulicher Farbton vor, welcher durch das komplementäre Rotblau der Monitore in eine Farbharmonie gebracht wird. Mit dem Gelb von Jois Regenjacke entsteht in dieser Szene auch ein harmonischer Vierklang. Durch das bewusste Einsetzen von Gelb als Highlight-Farbe erreicht Villeneuve im sonst sehr klassischen „Orange-Teal“-Look eine farbliche Spannung, welche die Bildkomposition erst interessant macht.

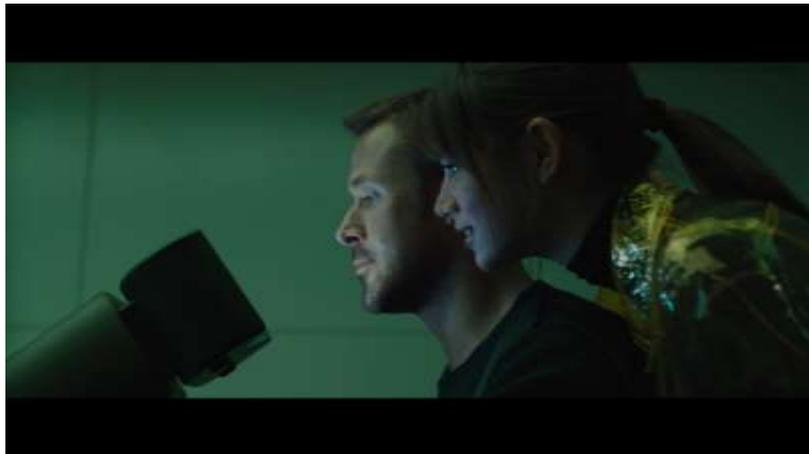


Abbildung 91. K und Joi suchen im DNA-Labor nach Spuren.

Als K Joi von seiner Entdeckung berichtet, ist sich diese sicher, dass seine Erinnerung dadurch wahr ist. Daher macht er sich auf zu Dr. Ana Stelline. Ana ist zuständig für die Erschaffung von Erinnerungen bei Replikanten. Ihre Liebe zum Detail lässt diese so real wirken, als hätten sie diese tatsächlich erlebt. K bittet sie daher, herauszufinden, ob seine Erinnerung an das Waisenhaus echt ist oder ebenfalls frei erfunden. Von Emotionen überwältigt, bestätigt Dr. Stelline, dass sein Blick in die Vergangenheit der Wahrheit entspricht. Verwirrt und erzürnt zugleich

stürmt K nach draußen, wo ihn bereits eine Polizeistreife erwartet. Diese führt ihn zu Joshi, welche ihm 48 Stunden gibt, um zu verschwinden.



Abbildung 92. Die grünen Wälder in Dr. Stellines Welt.

Das Labor von Dr. Stelline sticht aus der gesamten Farbwelt des Filmes heraus (Abbildung 92). Man lernt sie in einer von ihr erschaffenen grünen Landschaft kennen. Dieses saftige Grün, welches in der restlichen utopischen Welt vollkommen verschwunden ist, wirkt im Film wie ein Fremdkörper, eine Illusion, welche sie auch in Wahrheit ist, erschaffen frei nach Anas Vorstellungskraft. Grün als Zeichen für Leben steht in vollkommenem Kontrast zur sonst kargen Welt. Sonnenstrahlen fallen durch die Blätter der Bäume. Dr. Stellines weißes Gewand macht sie zu einer Art Ruhepol in der modernen, kalten Welt (Abb. 93).



Abbildung 93. Dr. Stelline beim Erschaffen einer Erinnerung.

In seiner Wohnung erwartet ihn Joi, die Mariette eingeladen hat, um sich mit ihr zu synchronisieren. Auf diese Art kann sie sich mit Officer K vereinen und mehr als nur ein virtuelles Hologramm für ihn sein. Am nächsten Morgen versteckt Mariette einen Peilsender in Ks Jacke und verschwindet aus der Wohnung. K lässt das hölzerne Pferd auf seinen Ursprung überprüfen und findet heraus, dass die Spur nach Las Vegas deutet. In der Zwischenzeit dringt Luv beim LAPD ein und tötet

4 Filmanalyse

Joshi. Officer K bricht mit Joi in Richtung Las Vegas auf, wo er auf Rick Deckard stößt. Nach einem kurzen Kampf zwischen den beiden, einigen sie sich drauf, die Sache bei einem Glas Whiskey aus der Welt zu schaffen. Dabei erzählt ihm Rick, dass Rachel in der Tat schwanger war und er untergetaucht ist, um sein Kind davor zu bewahren, entdeckt zu werden. Die beiden werden durch Luv unterbrochen, welche K gefolgt war. Diese zerstört mit einer Rakete Ks Spinner und verletzt dabei sowohl K als auch Rick, welchen sie anschließend mitnimmt und K liegen lässt, in dem Glauben, dass er seinen schweren Wunden erliegen wird. Luv vernichtet den Apparat, durch welchen Joi sich frei bewegen kann, was zur Folge hat, dass diese für immer verloren ist.

Las Vegas ist in ein intensives Orange getaucht, wie Abbildung 94 zeigt. Durch den über einen längeren Zeitraum dauernden Einsatz dieser hellen Leuchtfarbe erregt Villeneuve das Publikum auch physisch. Die Augen reagieren auf diese starke Reizung und intensivieren dadurch unser Erlebnis der Szene. Untermalt von einer sich langsam steigenden Soundkulisse spürt man förmlich die Spannung auf der Suche nach Antworten.



Abbildung 94. Officer K auf der Suche nach Antworten im verlassenen Las Vegas.

Unterstützt wird dieser Eindruck durch die davor gezeigte Szene, in der Luv Joshi tötet (Abb. 95). Die weiß-grauen Wände kontrastieren das folgende dunkle, stark gesättigte Orange-Rot - Rot als Weg zur Erkenntnis und Offenbarung, wie es schon in der Bibel in Form des roten Apfels verwendet wurde. Auf der Suche nach Antworten verschwindet K in einem roten Nebel der Unwissenheit.



Abbildung 95. Luv in Josh's Office.

K wird von den Rebellen, einer Freiheitsbewegung der Replikanten, der auch Mariette angehört, gerettet und vor dem Sterben bewahrt. In einem sicheren Versteck trifft er auf Freysa, die Anführerin der Bewegung. Diese erklärt ihm, dass das Baby, der Beweis der Fruchtbarkeit der Replikanten, in Wahrheit das Mädchen ist und K nur Teil des Täuschungsplanes war. K fängt nun an zu verstehen, dass das gesuchte Mädchen Dr. Ana Stelline ist, da sie beim Durchleben seiner Erinnerung eine so heftige emotionale Reaktion erlebte, als ob es ihre eigene wäre. Rick Deckard wird unterdessen zu Wallace gebracht, der ihn zwingen will, den Aufenthaltsort seiner Tochter zu verraten. Er versucht ihn durch eine Replikation seiner geliebten Rachel davon zu überzeugen zu kooperieren. Rick weigert sich jedoch, woraufhin Wallace Rachel erschießen lässt. In der nächsten Szene torkelt K durch das nächtliche Los Angeles, wo er ein großes Hologramm einer Werbung für Joi erblickt. Völlig in seinen Grundfesten erschüttert, weil er Joi für immer verloren hat, entschließt er sich, Rick aus den Fesseln von Wallace und Luv zu befreien.



Abbildung 96. Wallace hält Rick im Inneren des Gebäudes gefangen.

Der Raum (Abb. 96), in welchem Rick gefangen gehalten wird, ist in den für das Gebäude typischen gelben Farbtönen gehalten. Durch Verwendung von dem Prinzip der Flächenfarben und Raumfarben nach Katz lässt der Regisseur Niander wie aus dem Nichts erscheinen, in dem er aus dem konturlosen Schwarz heraustritt, wie Abbildung 97 erahnen lässt.

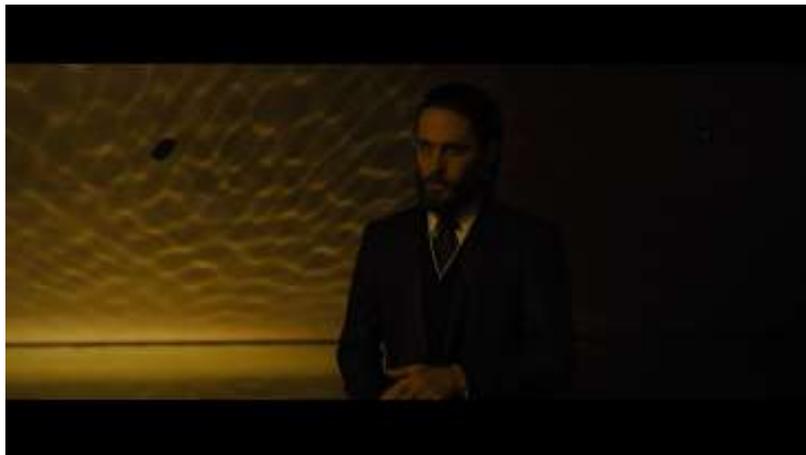


Abbildung 97. Niander tritt aus dem Schwarz heraus.

Durch diesen Effekt wird auch das Feeling verstärkt, dass sich Wallace für eine Art Gottheit hält, die wie aus dem Nichts erscheinen kann – Hüter und Herrscher über Leben und Tod zu gleich - unterstützt vom Wechsel aus Schatten und Licht (Abb. 98).

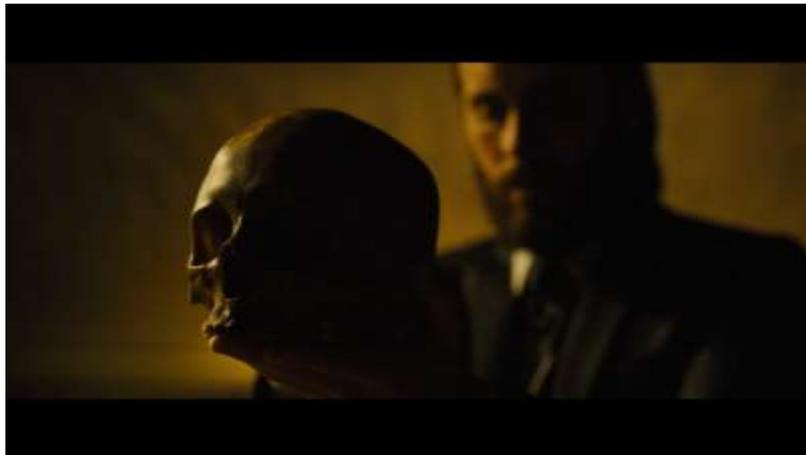


Abbildung 98. Stillframe zeigt Niander Wallace als Hüter über Leben und Tod.

Mit dem Schnitt (Abb.99) von Deckards Rücken auf eine Einstellung von K wird ein starker Warm-Kalt-Kontrast erzeugt. Das Gelb aus dem Wallace Komplex fordert förmlich das Blau aus der nächtlichen Szene in LA – ein Phänomen des Sukzessiv-Kontrastes.

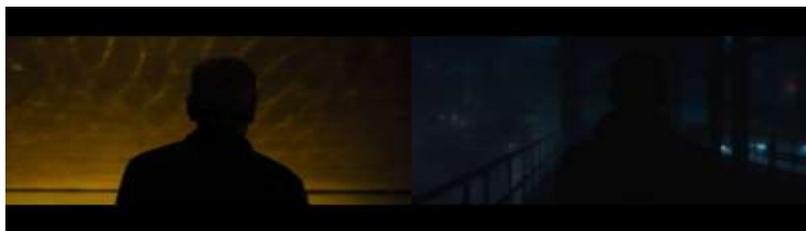


Abbildung 99. Der Schnitt zwischen den beiden Szenen zeigt die verschiedenen Farbwelten.

Im Hologramm in Abbildung 100 finden sich knallige Farben von Magenta bis Blau wieder, welche sich in Ks Gesicht widerspiegeln. Durch den leicht cyangrünen Hintergrund erzeugt der Regisseur einen selten gewählten Kontrast aus den komplementären Farben Magenta und Grün. Als das Hologramm zurückweicht und das dunkle Blau wieder die Szene einnimmt, entschließt sich K Rick zu retten, als ob er in den Tiefen des Dunkelblau seine Zweifel und sein Leid ertränkt hätte und nun Rache an Wallace und Luv nehmen möchte.

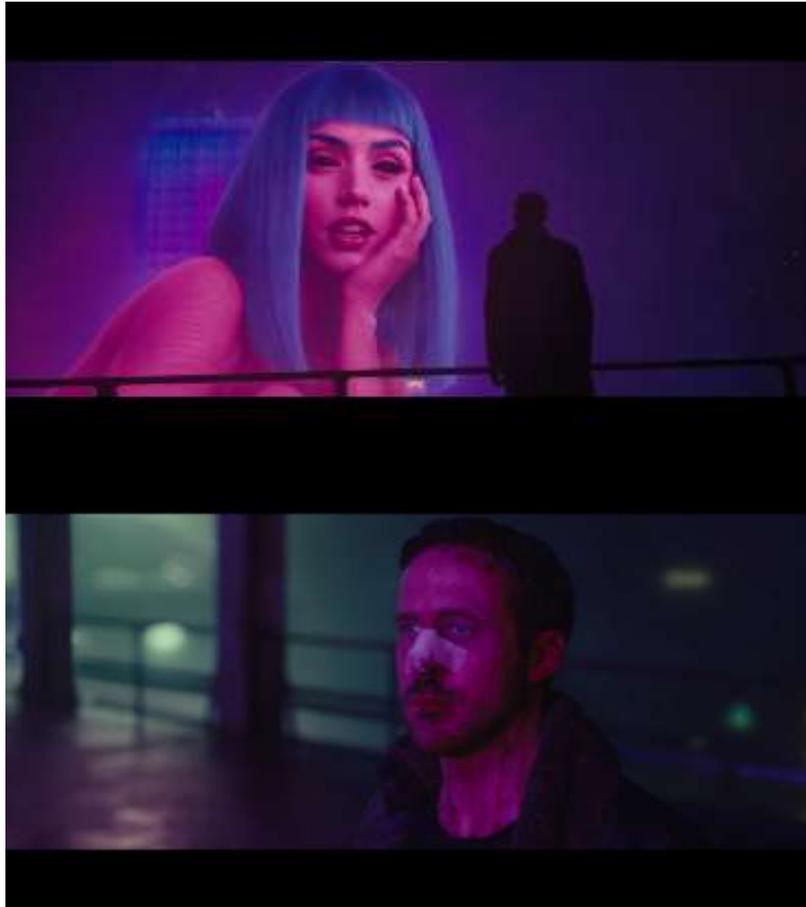


Abbildung 100. Officer K wird von Jois Hologramm-Werbung angesprochen.

Luv fliegt in einem Spinner mit Rick, gefesselt an einen Stuhl, durch die dunkle Nacht aus Los Angeles hinaus. Officer K verfolgt diese und eröffnet das Feuer. Er trifft den Spinner und zwingt diesen zur Notlandung am Strand. Es kommt zu einem unerbittlichen Kampf zwischen Luv und K, in welchem K schließlich Luv im Meer ertränkt, ehe Deckard selbst in den Wassermassen umkommt. K befreit Rick und bringt diesen in Sicherheit. Daraufhin bringt er ihn zu Dr. Ana Stelline, Ricks Tochter. Während dieser langsam das Labor betritt, legt sich K - schwer verletzt vom vorangegangenen Kampf - auf die Stiegen, bereit im Schnee zu sterben (Abb. 101).



Abbildung 101. Officer K führt Rick zu seiner versteckt gehaltenen Tochter Dr. Stelline.

4.2.3.2 Die farbliche Conclusio von „Blade Runner 2049“

Villeneuves Farbwelt, welche er in „Blade Runner 2049“ erschafft, vermittelt dem Publikum eine karge und tote moderne, utopische Welt. Grün als Farbe des Lebens ist vollkommen gelöscht aus dem Farbspektrum der Umwelt und wird ersetzt durch ein kühles Blau, welches die vom Menschen zerstörte Fauna und Flora vor Augen führt. Los Angeles der Zukunft hat sich in einen schwarz-grauen Deckmantel aus Smog gehüllt und blockt somit jeglichen Versuch der Sonne ab, mit ihrem weißen Licht die finsternen Straßenschluchten zu erhellen. Allein die überdimensionierten Leuchtreklamen und Hologramme an den Hochhäusern fungieren als Licht spendende Quellen in der finsternen Stadt. Diese Neonfarben erzeugen ein farbiges Spektakel, welches im Kontrast zu der dunklen Stadt steht.

In dieser Finsternis kristallisiert sich auch bei „Blade Runner 2049“ ein „Orange-Teal“-Look heraus, der nicht so ausgeprägt ist wie bei „Transformers“. Gerade die Hauttöne werden von Villeneuve meist in einer angenehmen Stärke gehalten, um nicht zu übersättigen und dadurch unecht zu wirken. Das Blau entsteht hier auch natürlich aus der Umgebung ohne ins Extreme forciert zu werden. Somit fügen sich die zwei komplementären Farben zu einer harmonischen Tonalität zusammen.

4 Filmanalyse

Die Ausstattung des Filmes trägt zu dem futuristischen Weltbild bei. Niemals übertreibt sie mit knalligen Farben oder auffälligen Mustern, sondern fügt sich dem Gesamtbild ein. Die Einrichtung von Ks Wohnung wirkt spartanisch und es überwiegen Schwarz und Grau. Farbe bringt lediglich Joi in sein Leben.

Auffallend ist Villeneuves Einsatz der Farbe Gelb. Durch die Verwendung der am leuchtkräftigsten Farbe wird das Publikum vom Regisseur gelenkt und geleitet. Niander Wallace' Götterkomplex wird durch das Sonnengelb zusätzlich verstärkt – die Gottheit Ra aus der ägyptischen Kultur wird mit einer gelben Sonne über dem Kopf dargestellt. Diese Symbolik findet sich in Villeneuves „Blade Runner 2049“ im sich mitbewegenden Licht wider. Auch Wallace wird von Lichtstrahlen umspielt, welche ihn im ständigen Wechsel zwischen Schatten und Licht erscheinen lassen. Das Gebäude der Wallace Group wirkt architektonisch ebenfalls von den alten Pyramiden beeinflusst - die gelbe Farbe kommt dem damals verwendeten Sandstein in seiner Tonalität wohl am nächsten. Gerade durch die Abstinenz der Sonne, welche im Smog von LA untergegangen ist, wirkt die punktuelle Verwendung von Gelb als Ersatz für die fehlenden Lichtstrahlen und gibt dem Bild eine vom Auge geforderte Harmonie. Das Rotorange in Las Vegas erinnert in seiner Wirkung an Stanley Kubricks Verwendung von heißen Leuchtfarben im Film „2001 – A Space Odyssey“. Ähnlich wie Kubrick verwendet auch Villeneuve das Zusammenspiel aus dem sich aufbauenden Sounddesign und den über lange Zeit intensiv eingesetzten hellen Leuchtfarben, um dadurch eine physische Reaktion beim Menschen hervorzurufen. Oftmals wird in „Blade Runner 2049“ mit Komplementär-Kontrasten, Hell-Dunkel-Kontrasten und Warm-Kalt-Kontrasten gearbeitet. Vor allem in den hellen Leuchtreklamen und Hologrammen finden sich ausgefallene, komplementäre Farben wieder, welche in einem Hell-Dunkel-Verhältnis zur umliegenden Stadt Los Angeles stehen.

Villeneuve zeichnet unsere Welt 2049 dunkel und triste, des Lebens beraubt. Menschliche Interaktionen werden durch Hologramme ersetzt, unser Essen auf Funktionalität reduziert und das Sonnenlicht im ewigen Smog ertränkt. Die farbliche Gestaltung entspricht der Stimmung des Filmes und ist bis auf das kleinste Detail auf diese utopische Welt abgestimmt. So schön dieses Farbspektakel auf der Kinoleinwand auch zu betrachten ist, so gering ist der Wunsch nach einer ähnlichen Zukunft – einer Welt ohne Sonnenlicht.

4.3 Der österreichische Film

Der österreichische Film ist gerade in den letzten beiden Jahrzehnten seinen Kinderschuhen entwachsen und zeigt sich spätestens mit dem Film „Das finstere Tal“ aus dem Jahr 2014 als eine ernstzunehmende, stetig wachsende Filmindustrie. Für meine Filmanalyse habe ich drei Filme ab dem Jahr 2009 ausgewählt, welche besonders herausstechen. „*Contact High*“ von Regisseur Michael Glawogger aus dem Jahr 2009, Hanekes Film mit Originaltitel „*Amour*“, und dem deutschen Titel „*Liebe*“, welcher 2012 seine Premiere feierte und Andreas Prochaskas „*Das finstere Tal*“, der düstere Alpen-Western, welcher im Februar 2014 in die Kinos kam.

4.3.1 Contact High

„*Contact High*“ aus dem Jahr 2009 trägt seinen Namen auf Grund der Theorie über den telekinetischen Effekt der simultanen Reaktion auf Drogen, obwohl nur eine Person diese eingenommen hat. Kurz gefasst handelt es sich bei diesem Film um einen Drogenfilm, bei dem es zu einem Wettrennen und Streit um eine ins Zentrum der Begierde gestellte Ledertasche geht, welche in Polen vom spanischen Kartellboss Carlos vergessen worden ist.

4.3.1.1 Eine farbliche Analyse von „*Contact High*“

Der Film startet mit einer Aufnahme einer hellbraunen Ledertasche, welche von 3D-animierten Papiervögeln umkreist wird. Der Inhalt der Tasche scheint lebendig zu sein, da sich dieser auffallend bewegt (Abb. 101). Das Grün der Landschaft wirkt sehr satt und freundlich - auch der blaue Himmel vermittelt eine positive Stimmung. Auffallend sind hier zwei Farben des im Laufe des Films immer wiederkehrenden Schemas von Grün und Gelb. Diese bilden stets eine untrennbare Einheit. Diese Farbkombination lässt auch bereits auf die Zeit, in welcher die Handlung von „*Contact High*“ stattfindet, Rückschlüsse ziehen - Mitte der 90er Jahre.



Abbildung 102. Eine ungewöhnliche Ledertasche liegt auf einem breiten Kürbisfeld.

Danach wird auf eine Landschaftsaufnahme in Wien geschnitten. Das Bild wirkt trister und nicht mehr so farbenfroh. In *Abbildung 103* lernt man die beiden Hauptfiguren des Filmes kennen, Max und Johann, welche erfolglos einen Imbissstand, „Wurst & Durst“, an der Donau betreiben. Dieser ist auffallend in knalligen Leuchtfarben gehalten. Man bekommt somit einen direkten farblichen Einblick auf die Welt der beiden. Max, kein Feind von diversen Rauschsubstanzen, erklärt Johann seine Theorie über den Kellner der Zukunft, welcher sich direkt in Gedanken mit seinen Gästen verknüpfen kann und so weiß, was diese möchten.



Abbildung 103. Max und Johann, die beiden Wurstbuden-Besitzer.

Daraufhin läuft ein Junge durch eine finstere spanische Stadt. Er holt einen blinden Mann, auch als „Regenmacher“ bezeichnet, aus seiner Kapelle. Dieser tritt vollkommen in Weiß in Erscheinung. Carlos, welcher zur Gänze in Schwarz gekleidet ist, klärt den „Regenmacher“ über die Tasche auf, die man in der ersten Szene gesehen hat. Er steht somit im direkten Hell-Dunkel-Kontrast zum

4 Filmanalyse

„Regenmacher“, welchen er mit der Wiederbeschaffung der Ledertasche beauftragt.



Abbildung 104. Carlos trifft auf den „Regenmacher“.

Die Szenerie mit Carlos wirkt sehr düster und ernst (Abb. 104). Wenig farbliche Highlights findet man in der Ausstattung der Räume. Rot wird ganz bewusst in Verbindung mit der kleinen Statue des Sensenmannes gebracht, wie Abbildung 105 zeigt. Durch diese Signalwirkung vermutet man eine dramatische Entwicklung der Geschichte. Diese farblichen Hinweise verleihen dem Beginn des Filmes eine sichtbare Ernsthaftigkeit.



Abbildung 105. Die rote Statue als Blickfang in der Bildkomposition.

Nach dem Gespräch mit dem „Regenmacher“ ruft Carlos seinen Handlanger Harry in Österreich an, der diesem versichert, dass seine Tasche in zwei Tagen wieder bei ihm ist, da er selbst seinen besten Mann mit dieser Aufgabe betraut hat. In

4 Filmanalyse

diesem Zuge lernen wir Schorsch kennen, der in einem grünen Ford Mustang einen Fremden mit seiner Waffe bedroht. Er wirkt sehr aggressiv, seine Aussagen wirr. Der Fremde kann jedoch flüchten, als sich Schorsch mit Mao trifft, der Besitzerin der Imbissbude, in welcher Johann und Max beschäftigt sind.



Abbildung 106. Zwei Stillframes aus „Contact High“

Als Komplementär-Kontrast zu Maos violetter Lederjacke (Abb. 106) bildet der grüne Hintergrund der Mauer ein harmonisches Bild. Dieser wird bereits in den Szenen davor durch eine Vogelperspektive aufgebaut, in welcher man das Wohnhaus und den davor anhaltenden Ford Mustang sieht. Dieser Effekt wird durch den Sukzessiv-Kontrast vorbereitet.



Abbildung 107. Stillframe zeigt die im Film stets verwendete Harmonie aus Gelb und Grün.

4 Filmanalyse

Die Farbe Gelb trägt ebenfalls, wie zu Beginn bereits festgestellt, eine stetig wichtige Rolle in der Farbkomposition des Frames. Sie bildet laut Itten zusammen mit Gelbgrün, Blauviolett und Gelborange einen harmonischen Vierklang.

„Die Farben des harmonischen Rechtecks sind Gelborange, Rotviolett, Blauviolett und Gelbgrün. Die hier verwendeten Bezugsfiguren, das gleichseitige und das gleichschenkelige Dreieck, das Quadrat und das Rechteck, können von jeder gegebenen ersten Farbe aus gebildet werden.“ (Itten, 2009, S.22)

Mao kontaktiert daraufhin die beiden Imbissbudenbetreiber Max und Johann und beauftragt diese mit der Wiederbeschaffung der Tasche. Mao, Max und Johann machen sich auf den Weg zum Bahnhof. Per Zug sollen sich die beiden im Auftrag von ihrer Chefin nun auf den Weg nach Polen machen während diese auf Johanns Tochter Sissi aufpasst.

Auffallend ist hier auch, dass sich das kleine Mädchen und Mao farblich ergänzen (Abb. 108) - trotz ihrer gegenseitigen persönlichen Abneigung. So trägt Sissi eine violette Hose, ein leicht blau-gräuliches Shirt und einen sehr knalligen roten Rucksack. Mao ergänzt sie mit ihrer violetten Jacke, ihrem roten Shirt und der blau-gräulichen Hose. Dadurch bekommt diese Szenerie eine besondere narrative Bedeutung, da sich die beiden Charaktere über die farbliche Ebene miteinander verknüpfen lassen und auf diese Art Maos Kindheit erzählt wird, in welcher diese selbst ein widerspenstiges Mädchen war.



Abbildung 108. Mao und Sissi ergänzen einander farblich in ihrer Kleidung.

Während Johann und Max im Zug Richtung Polen sind, machen sich Schorsch und Harry mit dem Auto ebenfalls auf den Weg in den Norden. Ihre Reise bringt

4 Filmanalyse

sie vor den beiden Imbissbudenbesitzern zum ausgemachten Abholungsort der Tasche, der „Blauen Krone“. Doch Harry beschließt spontan, dass er die Drecksarbeit von Mar und Johann erledigen lässt. Zeitgleich befinden sich Max und Johann in einer Wursttheke, in der polnische Spezialitäten eingekauft werden, ehe sie sich ebenfalls in Richtung „Blaue Krone“ aufmachen

Farblich ergeben sich hier zwei Welten, in denen sich die beiden Duos aufhalten. So sind Schorsch und Harry im Hotel (Abbildung 109), welches in sehr kühlen Blautönen gehalten ist, auch dementsprechend gekleidet - Harry mit einem schwarzen Anzug, lediglich durch eine rosa Blume geziert, welche unweigerlich als ein Symbol für seine Homosexualität zu verstehen ist, und Schorsch trägt eine ebenfalls in Schwarz gehaltene Lederjacke zu einer sehr entsättigten, gelblichen Hose.



Abbildung 109. Harry und Schorsch in der Rezeption des Hotels.

Die Wahl der Outfits entspricht dem typischen Ganoven-Klischee. Auch wird dadurch die Rangordnung der beiden offensichtlich. So wirkt Harry seriöser als Schorsch, der durch die gelbliche Hose an Ernsthaftigkeit einbüßt. Die Rezeption des Hotels lässt vermuten, dass sie direkt aus den wildesten 80ern stammt. Kühle blaue Wände werden durch einzelne farbliche Highlights kontrastiert – die Rezeptionistin strickt mit rotem Garn (Abb. 110) an einem Kleidungsstück. Durch den großflächig zuvor gezeigten kalten Hintergrund wirkt sie dadurch als warmer Kontrastpunkt zu den kalten sie umgebenden Farben.



Abbildung 110. Die Rezeptionistin strickt mit auffallend rotem Garn.

Auf der anderen Erzählebene befinden sich Johann und Max in einer polnischen Wursttheke. Diese sticht besonders ins Auge, da die Verkäuferinnen in extrem leuchtendem Gelb mit giftgrünen Mustern gekleidet sind (Abb. 111). Im Vectorscope betrachtet, bildet sich auch hier ein beinahe perfekter Farbakcord, nämlich ein Vierklang, welcher lediglich Abweichungen in den zu bläulichen Grüntönen aufweist. Glawogger bedient sich dieser Farbakcordik ganz bewusst, um eine harmonische Bildkomposition zu erreichen. Der blaue Ventilator im Hintergrund dient der Komplettierung des Akkordes. Mit dem Wissen von Itten, dass sich das menschliche Auge stets nach Harmonie sehnt, macht eine derartig akribische Farbpalette im Film Sinn. (Itten, 2009, S.72)



Abbildung 111. Der inszenierte Farbakcord.

Beim Schwarzfahren erwischt, werden die beiden von der Polizei direkt zum Hotel gebracht. Die Verwendung des „Orange-Teal“-Looks wirkt hier schon beinahe eine Spur zu übertrieben – die Hauttöne driften vermehrt in ein Magenta ab (Abb. 112).



Abbildung 112. „Orange-Teal“-Look mit leicht magentafarbenen Hauttönen.

Nach kurzem Gespräch mit der Rezeptionistin erhalten Johann und Max die Ledertasche. Sie entscheiden sich, die Nacht hier in Polen zu verbringen und sich erst am kommenden Tag auf den Weg zurück nach Wien zu machen. Daher beziehen sie ein im Stile der 80er Jahre eingerichtetes Doppelzimmer (Abbildung 113). Es überwiegen braune und gelbe Farbtöne, welche große Flächen der Ausstattung einnehmen. Der Boden, die Bettlaken und zwei kleine Sofastühle sind in Blauvariationen gewählt, um so dem Bild einen farblichen kalten Gegenpol zu geben.



Abbildung 113. Johann und Max betreten das Hotelzimmer.

Um den Hunger vor dem abendlichen Besuch in der Disco zu stillen, verspeist Max eine Semmel, welche Johanns Tochter noch in der Wiener Imbissbude zubereitet hat.



Abbildung 114. Violett als Farbe des Übernatürlichen, des Übersinnlichen.

Die Farbe Violett wird oft in Fantasy-Filmen verwendet, um zum Beispiel bei „Transformers“ etwas Außerirdisches und Übernatürliches zu untermalen. Die Bedeutung reicht jedoch tiefer und so wird sie oft eingesetzt, um etwas Illusorisches farblich darzustellen. Bei „*Contact High*“ bedient sich Glawogger auch dieses Effektes und verbindet Drogen und deren Wirkung mit dieser Farbe – so auch bei der Semmel in Abbildung 114, aus welcher neben grünem Glitzer auch violette Spiralen aufsteigen. Der Eingang zur Disco (Abb. 115) später wird ebenfalls durch ein violettes Leuchten dargestellt.



Abbildung 115. Das violette Licht erhellt den Eingang in die Disco.

Unter der Verwendung des Sukzessiv-Kontrastes wird eine besonders intensive Reaktion des menschlichen Auges erreicht, in dem der violette Eingang der Disco im nächsten Bild durch das gelblich erleuchtete Innere aufgelöst wird. Somit erreicht Glawogger, dass beim Kinopublikum dank der Farben bereits eine erhöhte

4 Filmanalyse

Aktivierung des Sehorganes und Gehirns vorhanden ist. Diese nutzt er in den nächsten Szenen gekonnt aus, in dem nun durch die in Discotheken übliche Lichtshow Realität und Illusion unter dem Einfluss von Drogen miteinander verschwimmen. Durch das Einsetzen von knalligen und hellen Leuchtfarben wird die Reaktion des Auges verstärkt. „Vor allem das besonders ungestüme Signalrot wird im Film häufig verwendet.“ (Mikunda,2002, S.244-245) Auch die Köpfe der tanzenden Menschen rund um Max und Johann verwandeln sich zu Hunde (Abb. 116).

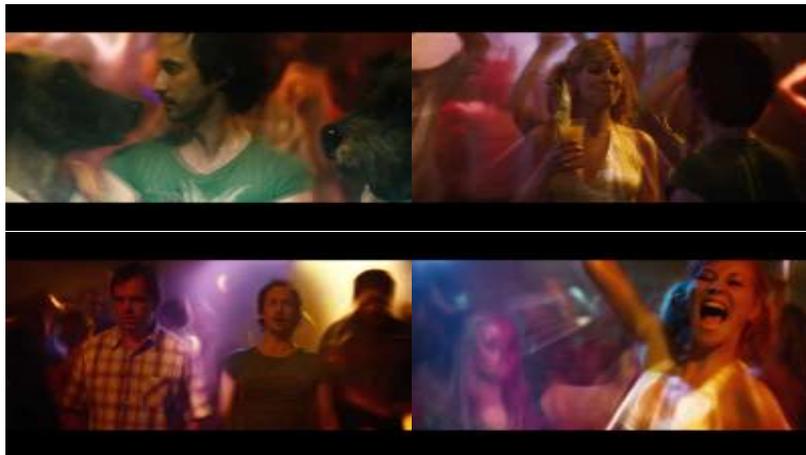


Abbildung 116. Vier Stillframes zeigen den Drogeneinfluss, visualisiert durch grelle Farben, verschwommene Aufnahmen und Illusionen.

In dieser absurden Szene treffen die beiden auf Gretchen, eine durch ihr gelbleuchtendes Kleid hervorstechende Blondine. Max holt zwei Cocktails und erklärt ihr das Prinzip von „*Contact High*“ – einer nimmt die Drogen, der andere spürt sie ebenfalls.

Durch den Anruf von der Mutter von Sissi aufgeweckt, realisiert Mao, dass das Kind aus der Wohnung verschwunden ist. Sie hat auch die Dose mit den Hasch-Brownies, oder im Film als „Traum-Kekse“ bezeichnet, geplündert und verteilt diese an die Kinder im Block.



Abbildung 117. Vier Stillframes aus „Contact High“

Die Szenen mit Mao bilden in der Gesamtheit einen Farbakkoord (Abbildung 117). So ist sie oftmals durch große einfärbige Flächen vom Hintergrund abgehoben und bildet mit ihrer violetten Lederjacke eine harmonische Bildkomposition. Der ständige Wechsel der im Hintergrund vorherrschenden Farbflächen zeigt Maos innerliche Verwirrung und Hilflosigkeit. Es findet sich so keine Konstanz, außer der violetten Lederjacke, in ihrer Umgebung - ein Zeichen für das Chaos, welches Mao umgibt.

Max und Johann steigen in einen Zug, welcher vermeintlich nach Wien unterwegs ist. Um die beiden nicht aus den Augen zu verlieren, nimmt Harry ebenfalls diesen Zug nach Drogomysl und fordert Schorsch auf, ihm mit dem Auto zu folgen. Max bittet einen neben ihm sitzenden Pakistani, ob dieser mit Johann Platz tauschen könne, da dieser sich noch immer von der Nacht zuvor schlecht fühlt. Außer Max, Johann und Harry befindet sich auch die hübsche Blondine der vergangenen Nacht in diesem Zug. Harry tauscht Gretchens Tasche versehentlich gegen die des Pakistani aus.



Abbildung 118. Schorsch betankt sein Auto.

Schorsch, welcher einen kurzen Stopp bei einer kleinen polnischen Tankstelle einlegt (Abb. 118), flüchtet ohne zu bezahlen nach einem Streit mit dem Besitzer, der seinen Ford Mustang als „Scheiße“ bezeichnet, was zu einer rasanten Verfolgungsjagd zwischen den beiden ausartet.

Vom Schaffner darauf aufmerksam gemacht, dass sich Max und Johann im falschen Zug befinden, steigen diese in Drogomysl aus, im Besitz der gelben mit Blumen verzierten Tasche von Gretchen (Abbildung 119)



Abbildung 119. Max steigt mit der falschen Tasche aus dem Zug.

An dieser Stelle kippt der Film inhaltlich von einer nachvollziehbaren Struktur ins total Absurde. Es verschmelzen Handlungsstränge, welche sowohl zeitlich als auch räumlich nicht miteinander verstrickt sind. Durch dieses Chaos zeigt Glawogger die Auswirkungen des Drogeneinflusses auch in der Handlung. In Drogomysl essen Gretchen und Max im Bahnhofsrestaurant eine Pizza. Gretchen nimmt ebenfalls einen Bissen von Max' Hasch-Cookie, während Johann versucht, die Tasche zum Kartellbesitzer Carlos, welcher sich offensichtlich nicht in Polen befindet, zu bringen. Harry und Schorsch hingegen entführen im Auto des

4 Filmanalyse

Tankwartes, welcher wiederum den Ford Mustang von Schorschi genommen hat, den Pakistani mit der richtigen Ledertasche. Zu dritt kommen sie auf die Hühnerfarm des Tankwartes, wo sie den Pakistani verhören möchten. Johann verfolgt die drei in einem von der Taxifahrerin Olga gelenkten blauen Taxi. Sissi und Mao wiederum kochen im Würstelstand eine Pilzsuppe, welche sie anschließend den polnischen Polizisten, die als Menschen mit schweine-ähnlichen Zügen dargestellt werden, in den Wald bringen. Zeitgleich sitzen Max und Gretchen, durch die Drogen in den Cookies völlig vernebelt, in dem Bahnhofsrestaurant. Als sie aufsteht und gehen möchte, bricht sie zusammen. Max hält sie in den Armen, man vermutet das Schlimmste. Sie befinden sich nicht mehr in Polen, sondern auf der Wiese vor der Imbissbude in Wien. Auf der Hühnerfarm eskaliert die Szene und Schorsch läuft vollkommen verrückt durch den Stall, wild mit der Pistole um sich feuernd. Als Johann zu ihnen stößt, liegt Schorsch auf dem Schoß von Harry, umgeben von toten Hühnern auf einer Wiese. Er nimmt die Ledertasche und bringt sie zurück zu Max. In der nächsten Szene verabschiedet sich Max von Gretchen, welche den nächsten Zug in Richtung Ober-Drogomysl genommen hat. Johann kommt mit der Tasche auf dem Bahnsteig an. Die beiden nehmen den richtigen Zug zurück nach Wien. Sie beschließen, die Ledertasche zu öffnen, um herauszufinden, was sich nun Geheimes in dieser befindet. In der auf den Kopf gestellten Szene, strömt aus der Tasche ein bunter Nebel, welcher das gesamte Bild in strahlende Farben taucht. Man sieht die Polizisten, den Pakistani und den Tankwart beim zerstörten Ford Mustang sitzen und Marihuana rauchen. Der „Regenmacher“ und Carlos stehen auf einem Dach, rund um sie dreht sich der bunte Nebel. Max fliegt auf der Welle des Farbwirbels zu Gretchen und Schorschi liegt immer noch auf Harrys Schoß. Alle Charaktere sind nun durch den Inhalt der Ledertasche miteinander verknüpft in einer surrealen Welt. Der Film endet mit einer Totalen, in welcher der Zug am oberen Bildrand von rechts nach links durchfährt.



Abbildung 120. Der letzte Frame des Filmes.

4 Filmanalyse

Die Farbwelten unterstützen hier besonders die wirre Handlung. So trägt Gretchen (Abb. 121) ein helles grün-gelbes Kleid. Dies verleiht ihr einen Wiedererkennungswert, da sie ein ähnliches in der Nacht zuvor in der Disco getragen hat.



Abbildung 121. Gretchen hebt sich durch ihr Kleid farblich aus der Szenerie ab.

Farblich prägen wieder die beiden Grundfarben den Film, nämlich Grün und Gelb. Dieses Farbschema zieht sich auch in der Pizzeria durch. So ist Gretchens Seite in abgeschwächten Farbtönen passend zu ihrem Farbspektrum gehalten (Abbildung 122). Auf der anderen Seite harmoniert Max' graues Shirt mit dem gräulichen Hintergrund. Dieser Effekt verstärkt die durch die Drogen ausgelöste Verschmelzung des Bildes, so dass Schauspielerin und Schauspieler sich mit dem Hintergrund verflüssigen.



Abbildung 122. Max und Gretchen verschmelzen mit dem Hintergrund.

Das ganze Restaurant (Abb. 123), ähnlich wie bereits die Wursttheke, ist farblich einem Vierklang untergeordnet. Das Grün des Wurstladens ist ebenfalls zu finden wie das knallige Gelb der Outfits der Verkäuferinnen. Dies bestätigt auch die Vermutung, dass der von Glawogger gewählte Farbakkord kein Zufall, sondern bewusst gewählt und eifrig durchgezogen wird.



Abbildung 123. Farbliche Komposition des Restaurants.

Der knallig bunte Wirbel, der aus der Ledertasche aufsteigt, erstrahlt in warmen Leuchtfarben (Abbildung 124). Damit erreicht Glawogger ein surreales Gefühl, da dieser gerade durch die Helligkeit besonders aus dem Umfeld ausbricht. Unterstützt wird das Ganze durch ein stark eingesetztes Glühen, welches eine durch Drogen verschwommene Wahrnehmung zusätzlich untermalt.



Abbildung 124. Sechs Stills zeigen den bunten Wirbel.

4.3.1.2 Die farbliche Conclusio von „Contact High“

Der Film „Contact High“, der sich mit der Thematik des Drogenkonsums auseinandersetzt, verwendet eine dem Thema schmeichelnde Farbwelt. So werden von Drogen ausgelöste Halluzinationen durch grelle Leuchtfarben dargestellt. Das bunte Spektrum an Farben dient hier dem bekannten Klischee der intensivierten Farbwahrnehmung ausgelöst durch den Konsum von Drogen.

Gerade in den Szenen der Diskothek und beim bunten Wirbel, der aus der Ledertasche austritt, wird exzessiv, beinahe übertrieben, dieser Effekt eingesetzt. Dadurch erreicht man beim Publikum eine physische Reaktion auf das Gesehene, da die Zäpfchen des Auges auf spezielle Farbfrequenzen besonders empfindlich reagieren und uns somit diese bunte von Glawogger inszenierte Farbwelt spüren lassen.

Den Farbakord-Vierklang exerziert Glawogger ebenso kontinuierlich durch wie die Verwendung von Komplementär-Kontrasten in speziellen Szenen. Die Wahl der vier Grundfarben des Filmes fiel hier bewusst auf die für die damalige Zeit modischen Ausstattungsfarben. Ende der 80er reichte das Farbspektrum von Grün bis Gelb über Orange hin zu Braun mit wenigen vereinzelt blauen Farbflecken. Obwohl man den Film zeitlich eher Mitte der Neunzigerjahre einordnen würde, so fließt der „Vibe“ der Achtziger noch in vielen Teilen des Lebens ein. Auch Gretchens Kleider spiegeln diese Zeitspanne wider, sowohl farblich als auch mit damals typischen Formen und Mustern.

Glawogger verwendet auch kühle dunkle Schatten kontrastiert von warmen Mitten - also ein klassischer „Orange-Teal“-Look. Dieser ist jedoch sehr dezent und nur stellenweise wirklich auffällig. Speziell bei nächtlichen Szenen wird dieser ersichtlich, jedoch wirken dadurch die Schauspieler zu keinem Zeitpunkt übertrieben „freigestellt“, sondern fügen sich der Szenerie stets ein. Der gesamte Film wirkt daher sehr authentisch und farbecht. Lediglich Szenen, in denen Drogen die Wahrnehmung beeinflussen, werden in eine auch dementsprechend künstliche Farbwelt gepresst, um so auch visuell den Drogenrausch spürbar zu machen.

Auffallend ist auch die eher spärliche Verwendung der Farbe Rot. In äußerst wenigen Szenen wird diese Farbe eingesetzt. Dadurch erzielt jedoch Glawogger, dass sie eine sehr intensive Aufmerksamkeit erfährt, wenn sie im Bild zum Vorschein kommt.

Die rote Statue in Carlos Händen, der Hahn mit dem roten Kamm auf Schorschis Ford, die Rezeptionistin mit ihrem roten Strickgarn, das rote Haar der Taxifahrerin,

das Rot der Fliegenpilze, Maos roter Motorradhelm und ihre roten Bettlaken, der rote Aschenbecher im Pizzarestaurant, das Rot der Drogenräusche – diese Beispiele zeigen, dass durch den bewusst reduzierten Einsatz der intensivsten Leuchtfarbe die Aufmerksamkeit stets auf diese gelenkt wird.

Die Wahl dieser farblichen Blickfänger erscheint einem zufällig, willkürlich. Jedoch verstärkt diese Willkür auch das Feeling des gesamten Filmes – eine wirre Drogengeschichte über zwei Wiener Imbissbuden-Betreiber, welche eine Ledertasche für einen spanischen Gangster aus Polen besorgen sollen, ohne jemals den für diesen wertvollen Inhalt zu erfahren.

4.3.2 „Liebe“

Michael Hanekes Film aus dem Jahr 2012 „*Liebe*“ ist eine dramatische Geschichte über ein altes Ehepaar, welches in Paris seine späten Lebensjahre genießt. Beide, Anne und Georges, sind pensionierte Musiklehrer und haben diese Liebe zur Musik auch nie verloren.

Das zentrale Thema des Filmes, wie dessen Titel bereits vermuten lässt, ist die Liebe in all seinen Facetten. Oft wird diesem Terminus nicht die Aufmerksamkeit geschenkt, welcher dieser verdient. Haneke nähert sich daher der Liebe auf eine sehr ungeschönte, aber dafür umso ehrlichere Art und Weise wie bis dato kaum ein zweiter dies vermochte. Liebe und Romantik sind daher in „*Liebe*“ soweit von Kitsch und Klischee entfernt, dass die harte Realität, was es heißt, jemanden wirklich zu lieben, einen beinahe niederschmettert.

4.3.2.1 *Eine farbliche Analyse von „Liebe“*

Eine weiße Tür ist der Startpunkt des Filmes. Man vernimmt Menschen, welche von außen in die Wohnung eindringen möchten. Als die Tür schließlich aufbricht, betreten Feuerwehrleute, Polizistinnen und Polizisten das Innere. Die Wohnung ist leer, kalt und dunkel. Einem starken Geruch folgend öffnet ein Polizist die verschlossene, mit Klebeband versiegelte Schlafzimmertür. Dort findet er eine bereits verwesende Frauenleiche - Anne. Blumen schmücken die Polster und sie hält einen rosa Blumenstrauß in ihren Händen.



Abbildung 125. Stillframe aus „Liebe“

Hanekes erste Szene wirkt farblich sehr kalt mit einem leichten bläulichen Teint in den Tiefen und Mitten. Durch diese Kälte erreicht der Regisseur, dass das Gefühl des Todes auf einer farblichen Ebene vermittelt wird (Abb. 126). Die Bildkomposition ist sehr entsättigt – es ließe sich beinahe als monochrom bezeichnen. Dadurch wird verdeutlicht, dass dieser Film sich „echt“ anfühlen soll, nicht künstlich oder überdramatisiert. Lediglich die wenigen Farbkleckse der Blumen stechen aus dieser gezeigten Farbwelt heraus. Das Gelb der Blumen als Zeichen der Hoffnung - das Rot bereits zu einem beinahe Schwarz verkommen.



Abbildung 126. Anne liegt tot im Bett.

4 Filmanalyse

Gefördert durch die langen unveränderten Einstellungen, wird man mehr zur Beobachterin/zum Beobachter einer Geschichte im Gegensatz zu einem Großteil anderer Filme, wo bewusst versucht wird, dass man Teil des Geschehens wird. Haneke möchte eine Distanz zur Handlung aufbauen, um sich auf diese Weise dem so entscheidenden Thema Liebe wiederum zu nähern.

Im nächsten Bild erkennt man einen Konzertsaal (Abbildung 127). Die Leute nehmen Platz, so auch Anne und Georges. Das Licht geht aus und man vernimmt die schönen Klänge eines Pianos. Wie sich in der nächsten Szene nach dem Konzert herausstellt, handelt es sich bei dem Pianisten um einen ehemaligen Schüler von Anne. Das alte Ehepaar nimmt im Anschluss die Straßenbahn nach Hause. Am Schloss der Wohnungstür fallen ihnen Kratzspuren auf, als ob jemand versucht hätte, mit Gewalt in die Wohnung einzudringen. Nach beruhigenden Worten Georges', gehen die beiden schlafen.



Abbildung 127. Stillframe aus „Liebe“

Im weiteren Verlauf des Filmes deutlicher ersichtlich, vermittelt Haneke durch die lange Einstellung auf das Publikum, dass das Gesehene mehr einem Theaterstück gleicht als einem Kinofilm im herkömmlichen Sinn. Durch lange Kameraeinstellungen fühlt man sich vermehrt als Beobachter, weniger als Teil der Handlung. Das Medium Film wird somit geändert, die transportierte Botschaft dadurch vertieft. Die beiden Hauptcharaktere sind in der Menschenmenge nur sehr schwer ausfindig zu machen. Durch die wenigen farblichen Akzente, welche hier von Haneke gesetzt werden - zum Beispiel der sehr knallige grüne Schal der Dame in der zweiten Reihe oder auch die junge Frau mit dem roten Kleid neben Anne -

4 Filmanalyse

lenkt er das Auge auf andere, für die weitere Geschichte bedeutungslose, Akteure in der Szenerie. Anne und Georges sind durch ihre dunkle Kleidung mit dem Bild verschmolzen. Diese Tatsache verdeutlicht das Gefühl, dass keine Geschichte über Außerirdische, Actionhelden oder auch Gangster und Ganoven erzählt wird, sondern dass im Zentrum des Filmes ein altes Ehepaar, wie es tausende andere gibt, steht und deren Geschichte erzählt wird. Dadurch erreicht Haneke, dass es zu einer intimen Beziehung zwischen dem Kinopublikum und den Schauspielern kommt.

Diese farbliche Intimität, diese farbliche Einheit, setzt sich auch im darauffolgenden Bild fort. So fügen sich Georges und Anne perfekt in die Umgebung der Straßenbahn ein (Abb. 128). Sie werden nicht aus der Szene gehoben – viel mehr wird versucht, sie mit dem Hintergrund eine Einheit bilden zu lassen. Die Farbwelt ist sehr dunkel und es sticht keine Farbe heraus. Verglichen zu den zuvor besprochenen Filmen, wirkt „Liebe“ sehr monochrom und in einer gewissen Weise auch sehr triste.



Abbildung 128. Georges und Anne fügen sich in die Umgebung ein.

Dieses Farbschema dient jedoch dem grundlegenden Feeling des Filmes, eine realistische Welt aufzubauen. Von der Kleidung bis zum Interieur der Wohnung wird somit ein Bild von der Normalität und Intimität des Paares gezeichnet.

Der Übergang von Nacht zu Tag wird begleitet durch einen im Film öfter verwendeten Effekt. So wird auf eine (beinahe) schwarze Farbfläche geschnitten, in welcher man erst allmählich, durch die Anpassung des Auges an die geänderten Lichtverhältnisse, die Umrisse einer Person erkennt.



Abbildung 129. Nur nach längerem Betrachten erfasst man Konturen von Annes Gesicht im Dunkeln der Nacht.

In dieser Nacht wacht Georges auf und sieht Anne munter und aufrecht im Bett sitzen (Abb. 129). Das Zusammenspiel aus Flächenfarbe und Raumfarbe entspricht der Definition von Katz. So verwendet Haneke dieses, um eine gewisse Orientierungslosigkeit einerseits bei Georges zu zeigen, andererseits dieses Gefühl auch beim Kinopublikum zu erzeugen.

Am nächsten Morgen sitzt das alte Ehepaar gemeinsam beim Tisch und genießt das Frühstück. Diese Szene erscheint als eine über die Jahre eingespielte Prozedur. Während sich George mit Anne unterhält, verfällt diese auf einmal in eine Art Starre. Sie blickt ins Leere und reagiert auf keinerlei Reize der Umwelt. Georges versucht vergeblich sie anzusprechen. Völlig verwirrt von dem gerade Geschehenen, geht er in das Schlafzimmer und möchte sich gerade anziehen, als er plötzlich hört, wie Anne den von ihm offen gelassenen Wasserhahn abdreht. Als Georges sie auf das merkwürdige Verhalten anspricht, reagiert Anne mit Unverständnis, da sie sich an nichts erinnern kann. Es folgen Bilder der dunklen Wohnung bei Nacht - alles steht leer.

Beide Schauspieler tragen einen farbigen Bademantel; George einen dunkelvioletten, Anne einen grünen (Abb. 130). Dies ist für beide der letzte

4 Filmanalyse

Zeitpunkt, an welchem sie, verglichen mit dem sonst sehr tristen und farblosen Umfeld, so intensive Farben tragen.



Abbildung 130. Georges und Anne beim täglichen Frühstück

Die gewählte Farbtöne ergänzen einander - so wie sich das alte Ehepaar auch auf menschlicher Ebene gegenseitig braucht.

Nach den nächtlichen Szenen lernen wir Eva, die Tochter von Georges und Anne kennen, welche ebenfalls Musikerin ist, unglücklich verheiratet mit einem Briten und wohnhaft in London. Man erfährt, dass Anne sich einer Operation unterzogen hat. Grund für diese war eine verengte Halsschlagader, welche für den Anfall bei Anne verantwortlich war. Leider traten Komplikationen auf und Anne ist seither einseitig gelähmt.

Eva wirkt durch die Farbe ihrer grüngelben Bluse unnahbar (Abb. 131). Dieses Adjektiv beschreibt auch passend das Gespräch zwischen Tochter und Vater in einem so intimen, emotionalen Moment. Auf das Publikum wirkt es kalt und nicht der Situation angepasst. Diese Kälte lässt Haneke auch über das gewählte Farbschema spüren. Bläuliche Tiefen findet man nun im Wohnzimmer als auch in Georges Outfit wieder, welche eine Distanz in der zwischenmenschlichen Beziehung aufbauen und auch schon Vorboten des herannahenden Todes sind.



Abbildung 131. Tochter Eva besucht ihre Eltern.

Georges schiebt den Rollstuhl in das Wohnzimmer und hilft seiner Frau in den Stuhl. Hier erbittet Anne von Georges ein entscheidendes Versprechen, sie nie wieder in ein Krankenhaus zu bringen. Er ist sichtlich verwirrt, da er den Grund dieser Bitte nicht versteht, doch wird somit in dieser Szene der Grundstein für den weiteren Verlauf des Filmes gelegt.

Das Outfit von Anne (Abbildung 132), welches sie bei der Ankunft in der Wohnung trägt, dient einem narrativen Zweck, da es farblich eine Ergänzung zu ihrem Rollstuhl bildet. So vermag es Haneke ein Bild zu zeichnen, in welchem Anne und der Rollstuhl, als Zeichen ihres Leidensweges, zu einer Einheit verschmelzen. Sie ist nun angewiesen auf Hilfe, sei es in Form eines Rollstuhls oder durch die Fürsorge ihres liebenden Ehemannes – und das bis der Tod sie scheidet.



Abbildung 132. Anne verschmilzt farblich mit dem Rollstuhl.

Die Tage vergehen und es scheint, als ob sich Georges und Anne mit dem Schicksal arrangieren könnten. Beim Frühstück sitzen sie gemeinsam in gewohnter Weise, unterhalten sich und lachen. Von den farbigen Bademänteln ist jedoch keine Spur mehr, wie in Abbildung 133 zu sehen ist. Sowohl Anne als auch

4 Filmanalyse

Georges tragen graue Kleidung. Dieser Verlust der Farbe lässt auch den Rückschluss auf den stetig sinkenden Lebenswillen bei Anne zu.



Abbildung 133. Georges und Anne beim Frühstück.

Diese Suizidgedanken gibt Anne schließlich auch offen Georges gegenüber zu, als er diese auf dem Boden liegend findet. Durch das Wissen, dass ihre Krankheit das Leben für das Ehepaar nur schlimmer macht und es keine Hoffnung auf eine Besserung gibt, wünscht sie sich den Tod. Nach diesem Gespräch legen sie sich nieder. Es folgt eine lange Einstellung von Anne im Bett liegend.



Abbildung 134. Georges findet Anne nach einem Sturz auf dem Boden sitzend.

Als Georges vom Begräbnis nach Hause kommt und Anne am Boden kauern findet (Abbildung 134), beherrscht das kalte Blau die Szene. Diese Farbe ist das Bindeglied zwischen dem Begräbnis und Annes voranschreitender Erkrankung. Als Anne nach dem Gespräch mit Georges im Bett liegt, ist sie in einem hellen

4 Filmanalyse

Blau gekleidet, kontrastiert von der gelben Decke (Abb. 135). Dadurch ergibt sich ein schöner zweidimensionaler Farbakord, welcher in der Farbe Blau auch narrative Wirkung bekommt. Die Bedeutung von Blau wird von uns Menschen kulturell meist mit dem Tod assoziiert – so auch in der Malerei. Diese Feststellung greift Haneke sogar sehr direkt gegen Ende seines Filmes auf, als er sechs Gemälde - den ganzen Bildausschnitt einnehmend - als Symbol für den Tod zeigt. Das helle Blau von Annes Bluse lässt daher schon auf das nahende Ende schließen, wenn auch noch nicht in der Stärke ausgeprägt, wie es später der Fall ist.



Abbildung 135. Anne liegt erschöpft und deprimiert im Bett.



Abbildung 136. Alexandre besucht die Wohnung seiner alten Klavierlehrerin.

Tags darauf kommt es zu einem unerwarteten Besuch von Annes ehemaligen Schüler Alexandre (Abb. 136), dessen Konzert das Ehepaar zu Beginn des Filmes beigewohnt hat. Dieser ist sichtlich geschockt vom Zustand seiner einstigen

4 Filmanalyse

Lehrerin und spielt auf ihre Bitte hin Beethovens Bagatelle in G-Moll. Die Tatsache, dass sich Anne ein Musikstück in G-Moll wünscht, verstärkt ihren Wunsch nach dem Tod umso mehr, da Moll stets eine traurige Stimmung verbreitet. Hand beschrieb G-Moll 1837 folgendermaßen:

„In dieser Tonart einigt sich Wehmuth und Freude, Schwermuth und Heiterkeit; [...] Das Ganze aber durchdringt ein geheimer Schmerz, selbst wo die Gefühle lebendige Regung und helleren Schwung gewinnen, umzieht sie ein Duft der Wehmuth.“ (*Hand, 1837, §. 28.*)



Abbildung 137. Schwarz dominiert die Bildkomposition.

Dass Alexandre, wie Abbildung 137 darlegt, als schwarz gekleideter Pianist auf einem schwarzen Flügel ein Musikstück in G-Moll spielt, zeigt von Hanekes Feingefühl beim Einsatz von Farben, Licht und Musik in Bezug auf deren Wirkung als einzelne und in deren Gesamtheit. Schwarz als Abwesenheit allen Lichtes, aller Hoffnung, spielt hier eine bedeutende Rolle, welche sich jedoch erst bei genauerem Hinblicken in diesem Facettenreichtum erschließt.

Mit dem Kauf eines elektrischen Rollstuhles keimt in Anne wieder kurz der Funke von Lebenswillen, befeuert durch den Besuch Alexandres'. Abends lauscht sie Georges, wie er ebenfalls am Klavier spielt. Diese Ruhe wird unterbrochen, als er ohne Vorwarnung aufhört zu spielen. Das Kinopublikum wird daraufhin aus dieser Idylle gerissen, als ein harter Schnitt sowohl im Bild als auch Ton den nächsten Tag kennzeichnet. Eine Putzfrau hilft die Wohnung sauber zu halten, in dem sie

mit einem lauten Staubsauger das Wohnzimmer reinigt. Die Routine holt die beiden wieder ein. Der Funke Hoffnung scheint wieder erloschen zu sein, als am Abend Anne beim Versuch, aufzustehen, aus dem Bett fällt und dabei die Nachttischlampe auf den Boden reißt. Georges ist sichtlich erzürnt, da er nicht versteht, warum sie ihn nicht zu Hilfe gerufen hat.

In den darauffolgenden Szenen sieht man, wie sich Georges um Anne kümmert und mit ihr Übungen zum Erhalt ihrer beschränkten Bewegungsmöglichkeiten macht. Sie erhalten eine CD von Alexandre mit einer an Anne gerichteten Widmung. Beim Frühstück verlangt sie von Georges, dass er ihr das Fotoalbum bringe. „*Das lange Leben.*“, sagt Anne, während sie durch das Album blättert.

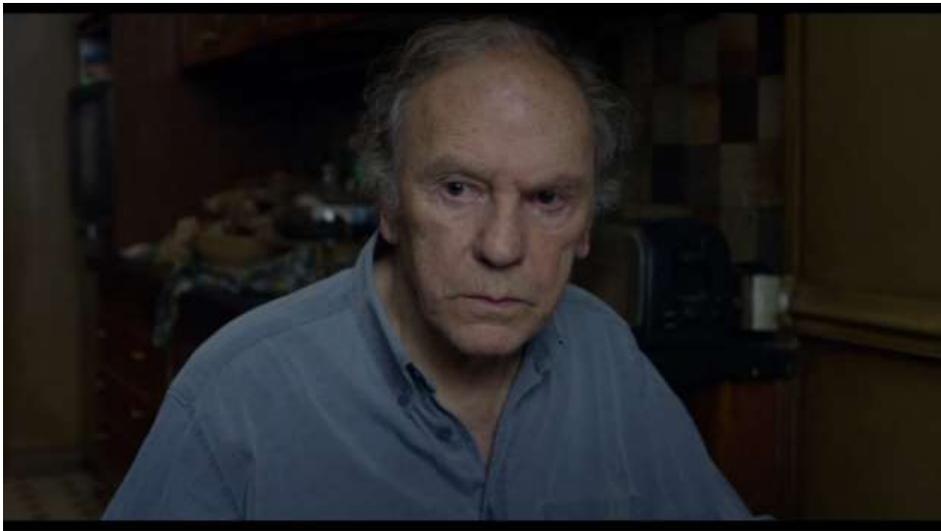


Abbildung 138. Georges bildet mit seinem Hemd einen komplementären Farbkontrast.

Farblich erkennen wir in Abbildung 138 verstärkt einen Komplementär-Kontrast, welcher sich in Georges blauem Hemd und seiner Hautfarbe, umspielt vom gelbbräunlichem Hintergrund, wiederfindet. Das Blau manifestiert sich in der Bildsprache. Georges oberflächliche emotionale Ferne findet sich auch in seiner bläulichen Garderobe wieder. Im Blau erfährt der Mensch immer Beruhigung aber findet auch die Unendlichkeit. Diese Farbe, im Himmel und im Meer schier grenzenlos, ist kulturell immer vorbelastet mit der Thematik des Todes. Blau steht im stärksten Kalt-Warm-Kontrast zu Rot – die beiden äußersten Pole des Farbkreises, welche einander fordern und benötigen, in ihrer Mitte sich jedoch

4 Filmanalyse

auslöschen. Diese Feststellung traf bereits Itten in seinem Buch „Kunst der Farben“ 1970. (Itten, 2009, S. 20)



Abbildung 139. Eine Taube landet auf dem Fensterbrett der Altbauwohnung.

Eines Nachts, als das Fenster im Lichtschacht offensteht, landet eine Taube (Abb. 139) in der Wohnung. Als Georges dies bemerkt, kommt es zu einer kleinen Verfolgungsjagd, ehe der Vogel wieder aus dem Fenster in die Freiheit davonflattert (Abb. 140).



Abbildung 140. Georges versucht, diese aus der Wohnung zu scheuchen.

Annes Lebenswillen ist bereits vollkommen verschwunden. Georges versucht ihr Wasser mit einer Schnabeltasse zu verabreichen. Dieses spuckt sie jedoch wieder aus. Dabei befällt Georges eine innere Wut und er ohrfeigt sie. Seiner Tat geschockt, entschuldigt er sich bei Anne.



Abbildung 141. Anne weigert sich, Wasser zu sich zu nehmen.

Diese Szene ist in sehr warme Töne getaucht, wie Abbildung 141 zeigt. Das gelbliche Licht der Nachttischlampe ist schwach und erhellt nur ganz leicht die Gesichter von Anne und Georges. Der Hintergrund ist kaum mehr zu erkennen, was die beiden Charaktere noch mehr ins Zentrum rückt. Es ist ein sehr intimer Moment zwischen dem Ehepaar. Anne vermittelt ihm, dass sie lieber verdurste als noch länger im Bett dahin zu vegetieren. Haneke bedient sich hier auch des Sukzessiv-Kontrastes. So bereitet er mit der warmen Szenerie die nachstehende Kälte vor. Dieser Übergang von einer warmen auf eine kalte Farbwelt, von Leben zum Tod, verstärkt er nicht nur mit der Wahl die voranschreitende Szene in ein wärmendes Licht zu tauchen, sondern auch dadurch, dass er im Anschluss sechs Gemälde zeigt. Diese Kunstwerke vereint das Spiel zwischen der grünen Natur und dem blauen Himmel. So ist beim ersten Bild noch das Leben der Vegetation stark im Vordergrund und dominiert die Komposition. Das sonst in unserer Welt so dominant vorkommende Blau des Himmels wird hier nur spärlich eingesetzt. Über die vier folgenden Bilder bis hin zum letzten vollzieht sich eine Entwicklung, eine Evolution der Farbgestaltung. Blau gewinnt an Stärke in der Bildsprache, welche gleichzeitig auch von einem angenehmen, wolkenlosen Himmel im Hintergrund sich hin zu einem dunklen Sturm entwickelt. Das letzte Gemälde zeigt eine schroffe dunkelgraue Klippe auf der linken Seite. Auf der rechten erblickt man das Meer und einen bedrohlich wirkenden, mit dunklen Wolken bedeckten Himmel. Ein

Sturm nähert sich der Küste (Abbildung 142). Diese Symbolik bezieht sich auf das nahende Ende Annes Leidensweges.



Abbildung 142. Sechs Kunstwerke, welche sich mit der Symbolik der Farbe Blau beschäftigen.

Ein überraschender Besuch von Tochter Eva reißt Georges aus dem täglichen Konzept. Er möchte nicht, dass Eva ihre Mutter in diesem Zustand sieht. So versperrt er das Schlafzimmer und bittet seine Tochter auf einen Tee in das Wohnzimmer. Eva ist aufgebracht über die Tatsache, dass ihr Vater nicht auf Anrufe reagiere und sie im Dunkeln über Annes Gesundheit lässt. In einem klärenden Gespräch erzählt Georges über den Alltag. Dennoch beharrt Eva darauf, ihre Mutter sehen zu wollen. Nachdem sie sich selbst ein Bild von der dramatischen Situation gemacht hat, steht sie vollkommen erschüttert, in Tränen ausgebrochen, im Wohnzimmer vor dem Fenster. Als Eva zu ihrem Vater sagt, dass er so nicht weitermachen könne, wirkt er provoziert und erklärt, dass er unter keinen Umständen seine Ehefrau in ein Pflegeheim stecken wird. Damit hält er sein Versprechen vom Anfang des Filmes, als ihn Anne um diesen einen Gefallen gebeten hat. Damit endet auch diese Szene.



Abbildung 143. Evas emotionale Wandlung vollzieht sich auch in ihrer Garderobe.

Evas emotionale Entwicklung spiegelt sich in der Farbe ihrer Bluse wider (Abb. 143). So war es anfangs das grünliche Gelb, welche abweisend und kalt wirkt. Beim letzten Besuch trägt sie Rot. Rot als Symbol der Liebe und des Mitgefühls gibt uns Aufschluss über ihre Gefühlswelt, in welcher sie sich gerade befindet. Georges wirkt ihr gegenüber sehr kalt, als ob ein blauer Schleier ihn umgeben würde. Seine Kleidung verstärkt dieses Gefühl umso mehr. Er wirkt während des gesamten Gespräches sehr abweisend und lässt so nur wenig Einblick in seine eigene emotionale Ebene. Er selbst wirkt schwer gezeichnet von den Strapazen, die eine solche Lebenssituation hervorruft. Das Blau lässt ihn distanziert erscheinen (Abbildung 144). Er versucht durch seine schroffe, teils sachlich wirkende Schilderung über das Leben mit Anne, emotional stärker zu wirken, als er in der Tat ist.



Abbildung 144. Georges wirkt schroff und abweisend.

4 Filmanalyse

Georges hört auf einmal ein repetitives „Hilfe“ von Anne. Er eilt zu ihr und fängt an eine Geschichte aus seiner Kindheit zu erzählen, um seine Ehefrau so etwas beruhigen zu können (Abb. 145). Am Ende der Erzählung ist Anne eingeschlafen. Langsam streichelt Georges ihre Hand, er hält inne und greift nach dem neben seiner Frau liegenden Kopfpolster. Mit voller Wucht drückt er diesen auf das Gesicht von Anne und erstickt sie.



Abbildung 145. Georges erzählt Anne zur Beruhigung eine Geschichte aus seiner Kindheit.

Georges kommt ganz in Schwarz gekleidet, in den Händen eine Tasche voll Blumen, am nächsten Tag in die Wohnung. Sein Telefon läutet, doch er reagiert nicht darauf. Langsam wäscht er den Blumenstrauß; schneidet die Blüten ab (Abb. 146).



Abbildung 146. Georges bereitet die Blumen für Annes Bett vor.

4 Filmanalyse

Plötzlich vernimmt Georges Geräusche aus der Küche. Als er nachsehen geht, erblickt er Anne, wie sie das Geschirr abwäscht (Abb. 147). Sie bittet ihn, sich fertig zu machen, damit sie aufbrechen können. Langsam gehen die beiden aus der Wohnungstür.



Abbildung 147. Durch ein Geräusch geweckt, eilt Georges in die Küche, in welcher er Anne erblickt.

Eva ist zum Schluss vollkommen Schwarz gekleidet als sie in die leerstehende Wohnung kommt (Abbildung 148). Dies lässt darauf schließen, dass sie gerade mitten in der Trauerphase ist oder dass sie gerade vom Begräbnis ihrer Eltern gekommen ist. Das beinahe schon provokante Hinsetzen auf Georges Lieblingsplatz im Wohnzimmer lässt vermuten, dass auch dieser seiner Frau in den Tod gefolgt ist.

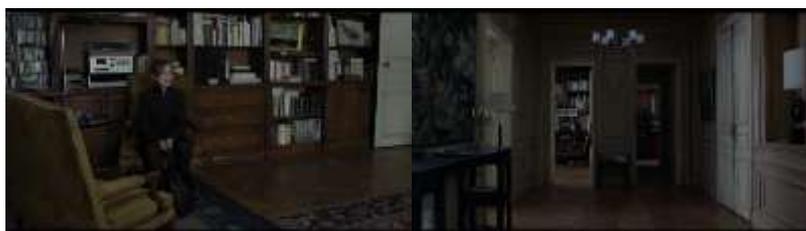


Abbildung 148. Eva kommt in die leerstehende Wohnung, vollkommen in Schwarz gekleidet.

4.3.2.2 Die farbliche Conclusio von „Liebe“

Hanekes Film „Liebe“ charakterisiert sich dadurch, dass er gerade in Bezug auf Farben einen sehr reduzierten Weg geht. Die bewusst lang gewählten Kameraeinstellungen versetzen das Publikum in eine beobachtende Rolle. Über weite Strecken empfindet man es mehr als ein Theaterstück als ein typisches Kinoerlebnis. Dies spiegelt sich auch in der Farbwelt wieder. Es ist das Fehlen von Farbe, welches die Welt erst so realistisch zeigt. Speziell in der ersten Szene, als das Theaterpublikum gezeigt wird, werden Farben noch intensiver eingesetzt – lediglich um der Zuseherin/dem Zuseher die Orientierung zu erschweren beziehungsweise um die Hauptcharaktere nicht ins Zentrum zu rücken. Den gesamten Film über betrachtet, bis auf die farbigen Bademäntel beim Frühstück, tragen sowohl Georges als auch Anne kaum Kleidungsstücke, welche farblich aus der Umgebung herausstechen, sich abheben. Diese reduzierte Farbwelt vermittelt somit auch eine Eintönigkeit, die in das Leben eines alten Ehepaares Einzug gehalten hat. Auch wird die Aufmerksamkeit nicht durch unwichtige Dinge getrübt.

Diese Vorgehensweise vermag Haneke ebenfalls auf der Ebene der Filmmusik zu vermitteln. Zwar ist die musikalische Untermalung nicht Thema dieser wissenschaftlichen Arbeit, so ist sie jedoch in diesem Film speziell zu beleuchten, da sie besonders in einer Szene einen perfekten audiovisuellen Akkord der Wehmut bildet.

Die Musik gewinnt in diesem Film, ähnlich wie die Farbwelt, ihre Intensität dadurch, dass sie über weite Strecken sehr reduziert ist beziehungsweise im Fall der Musik über längeren Zeitraum zur Gänze fehlt. In wenigen, dafür aber umso bewussteren, Momenten kommt es zum Einsatz von Filmmusik. Es wirkt beinahe paradox, dass ein Ehepaar - zwei pensionierte Musiklehrer - ein Leben in fast vollkommener Stille führt. Dieses Fehlen von Musik ist eine Folge von Annes Erkrankung. So fängt der Film mit einem Konzertbesuch an und dennoch vermag man im Laufe der Geschichte nur in wenigen Szenen Musik zu hören. Diese sind meist an positive Erinnerungen oder Momente geknüpft, als sei Musik Träger von hoffnungsvollen Emotionen.

Eine perfekte Harmonie aus Musik und Farbe wird in der Szene, als Alexandre zu Gast ist, geschaffen. Die Bagatelle in G-Moll, die er für Anne spielen soll, passt durch ihre melancholische Grundtonart zum traurigen Schicksal der alten Frau. Auch die gewählte Kleidung von Alexandre, völlig in Schwarz gehalten, und das schwarze Piano untermalen so auf visueller Ebene das Gehörte.

Der Kampf zwischen Helligkeit und Finsternis, Licht und Schatten als Symbol für Leben und Tod wird von Haneke bewusst im Film eingesetzt. Oft wird durch das simple Abschalten der Beleuchtung in der Wohnung verdeutlicht, dass das Licht, die Hoffnung, das Leben langsam am Schwinden ist. Als die Pflegehelferin nach einem Gespräch die Wohnung verlässt, ist die erste Handlung von Georges, das Licht abzdrehen, als ob mit dem Verschwinden der Helferin auch wieder ein Teil der Hoffnung gestorben sei.

Der Übergang von Flächenfarbe in Raumfarbe, wie Katz sie definiert, wird auch von Haneke angewandt. Man erkennt in der Nacht, als Georges aufwacht, erst nach einiger Zeit, dass der dunkle Frame mehr beinhaltet als bloß Dunkelheit. Langsam werden die Konturen eines Gesichtes erkennbar. Diesen Effekt nutzt Haneke im Film auch ein zweites Mal bei einer ähnlichen Szene. Dadurch nimmt der Regisseur dem Publikum bewusst die Orientierung und erreicht bei diesem ein ähnliches Gefühl wie es wohl Georges, aus dem Schlaf gerissen, verspürt.

Eine weitere farblich narrative Wirkung verwendet Haneke, als Anne das erste Mal nach dem Krankenhausaufenthalt wieder nach Hause zurückkommt. Als sie im Sessel neben ihrem Rollstuhl sitzt, erkennt man, dass sich die Farben des Objektes in den Farben ihrer Kleidung wiederfinden. Diese subtile Art und Weise, Farben als Vorboten für den weiteren Verlauf der Geschichte und für das Fortschreiten von Annes Krankheit einzusetzen, zeigt von großem Feingefühl des Regisseurs bei der Wahl der Ausstattung.

Haneke erschafft für seinen Film „Liebe“ eine sehr zurückhaltende und bescheidene Farbwelt. erinnert man an seinen Schwarz-Weiß-Film „Das weiße Band“ aus dem Jahr 2009, ist es wenig verwunderlich, dass er einen Hang zur Farblosigkeit besitzt. Der gesamte Film wirkt, passend zur Dramaturgie und dem emotionalen Thema, sehr dunkel und triste. Selten erreicht ein Bild eine besondere Strahlkraft. Eher scheinen die Szenen im Laufe des Filmes noch matter zu werden, als ob sie mit Annes fortschreitender Krankheit stetig schwächer würden. Das Farbschema ist reduziert und unaufdringlich, um so der Handlung den Spielraum zu geben, den sie braucht.

Die Farben sind die schauspielerischen Leistungen der beiden Hauptdarsteller, das leere weiße Papier - die Kinoleinwand, der Maler - der Regisseur.

4.3.3 Das finstere Tal

Andreas Prochaskas Film „Das finstere Tal“, welcher 2014 seine Premiere feierte, ist ein österreichischer Alpenwestern, der mit seiner düsteren Stimmung das Publikum in seinen Bann zieht. Basierend auf Thomas Willmans Roman, zeigt er ein österreichisches Bergdorf zur Zeit der Wende von 19. ins 20. Jahrhundert. Durch seine Abgelegenheit und schwere Erreichbarkeit haben sich spezielle Herrschaftsstrukturen innerhalb der Bevölkerung gebildet. Als nun ein amerikanischer Photograph kurz vom dem Wintereinbruch zu ihnen stößt und sie darum bittet, während der kältesten und dunkelsten Jahreszeit hier bleiben zu dürfen, gerät der herrschende Familienclan der „Brenner“ ins Wanken.

4.3.3.1 Eine farbliche Analyse von „Das finstere Tal“

Der Film beginnt mit einer Rückblende. Man erkennt im Dunkeln ein junges Paar in der Finsternis eines Kellers. Durch kleine Spalte der Kellerdecke dringen vereinzelte warme Strahlen des Kerzenlichtes zu ihnen durch. Sie vernehmen Gespräche und Fußschritte. Man vermutet, dass sich die beiden vor etwas verstecken, sichtlich in größter Angst. Daraufhin wird die Kellertür aufgerissen, der Mann zu Boden gestreckt und die junge Dame, welche sich verzweifelt wehrt, wird von zwei Männern hinaufgetragen.

Schon zu Beginn des Filmes verspürt man durch den dunklen Einstieg in die Geschichte das düstere Feeling. Katz' Theorie über Flächenfarben, Raumfarben und Objektfarben wird hier ebenfalls gekonnt in Szene gesetzt. Es fällt schwer, neben den Gesichtern in dem Schwarz noch andere Objekte des Raumes wahrzunehmen. Es fehlt eine räumliche Orientierung und das verstärkt das Fokussieren auf die Schauspieler. Als die Männer die junge Frau die Kellerstiegen hochzerren, fällt sofort das weiße Kleid auf.



Abbildung 149. Erstes Beispiel für den „Orange-Teal“-Look in „Das finstere Tal“.

Dieses bildet, aufgrund seiner reinen weißen Färbung, sofort das Zentrum des Frames, zieht die Aufmerksamkeit der Augen auf sich. Auch erkennt man Anzeichen des Farbschemas, welches in weiterer Folge durch den Film exerziert wird. Wärmende Mitten und Highlights stehen grünblauen Tiefen zum Kontrast – ein klassischer „Orange-Teal“-Look offenbart sich, wie Abbildung 149 erkennen lässt.



Abbildung 150. Greider reitet durch das düstere Tal.

Ein einsamer Reiter, der amerikanische Photograph mit Namen Greider, reitet bedacht durch die ausgestorbene Landschaft des düster wirkenden Gebirges (Abb. 150). Bereits bei seiner Ankunft weit außerhalb des Dorfes wird er von zwei Söhnen des Brennerbauern, misstrauisch beobachtet und verfolgt. Hans Brenner, der älteste Sohn und neben seinem Vater das Oberhaupt der Gemeinde, entgegnet Greider mit Abneigung. Greider schildert ihm sein Vorhaben, gegen

4 Filmanalyse

Bezahlung den Winter hier verbringen und Aufnahmen der Menschen und Landschaft machen zu wollen. Er zeigt seine „Box“, mit deren Hilfe er ein Foto eines der Brenner Brüder macht. Diese neuartige Technik war der Bevölkerung des Dorfes noch nicht bekannt. Nach der Zustimmung des Brennerbauern, welcher auf Grund seines Alters vom Bett aus über die Menschen im Tal regiert, bringt Hans den Amerikaner zu der Familie Gader, welche ihm Zuflucht während des Winters gewähren wird.

Analysiert man die farbliche Zusammensetzung der ersten Szenen des Filmes, so fällt sofort die karge und entsättigte Natur auf. Gerade die Farbe Grün wird in den Landschaftsaufnahmen bewusst reduziert; Grün als Symbol für das blühende Leben der Natur der Bedeutung beraubt. Man empfindet instinktiv, dass der bevorstehende Winter dem Tal das Leben entzieht (Abbildung 151).



Abbildung 151. Blick über das Dorf im einsamen Tal.

Dieser farbliche Entzug spiegelt sich auch in der gesamten Ausstattung der Schauspieler wider. Alle Dorfbewohner sind in dunklen schwarzen und grauen Kleidern ausgestattet. Die Szenerie wirkt dadurch leb- und lieblos. Dieses Phänomen kann man in Abbildung 152 entdecken.

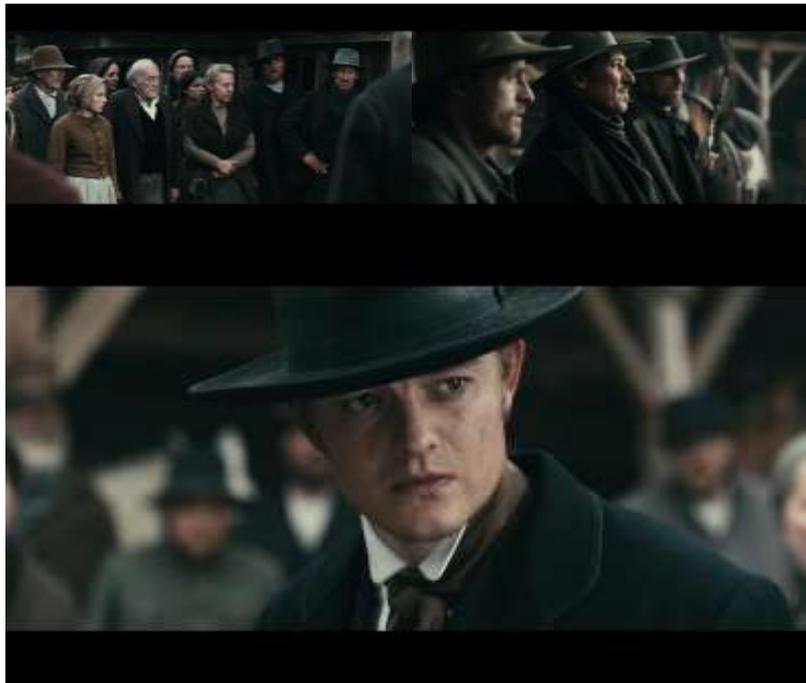


Abbildung 152. Farblich ist das gesamte Bild stark reduziert.

Das helle Gold des Fotoapparates und der Goldmünze (Abb. 153) bricht dadurch umso stärker diese Tristesse und wird so in seiner Symbolik ins Zentrum des Handelns gerückt.



Abbildung 153. Das Gold der Münze sticht aus der matten Umgebung sofort ins Auge.

Das Zimmer des alten Brenner in Abbildung 154, wird dank der Petroleumlampe auf dessen Nachttisch auf der einen Seite in eine wärmende Farbe getaucht, auf der anderen strahlt die kühle Außenwelt. Diese Szene ist bereits ein Vorbote des ewig währenden Kampfes zwischen Wärme und Kälte, Leben und Tod – Ittens Warm-Kalt-Kontrast wird zum bestimmenden Farbschema des Filmes.



Abbildung 154. Der Brennerbauer, erhellt durch die orange Petroleumlampe.

Beim ersten gemeinsamen Abendessen interessiert sich Luzi, die Tochter des Hauses, an Greiders Fotoapparat. Da sie demnächst ihren geliebten Lukas heiraten wird, möchte sie noch vor der Hochzeit ein gemeinsames Foto machen. Beim Gespräch, einzig durch das Flackern einer Feuerstelle erhellt, erfährt Greider auch, wer die Männer sind, die ihn im Dorf so abweisend empfangen haben. Ihm wird berichtet, dass sie die Söhne des Brennerbauern sind, der über das Tal befiehlt. Diese sind auch die einzigen, welche eine Waffe bei sich führen dürfen – Greider versteckte seine in der blauen Nacht noch vor dem Essen im Stall. Anschließend kehrt er wieder in sein Zimmer zurück. Sichtlich in Gedanken verloren setzt er sich nieder – eine Lampe erhellt seine linke Gesichtshälfte, während die rechte in das grünblaue Licht der Nacht getaucht ist. Es scheint, als ob er sich persönlich in einem emotionalen Zwiespalt befindet. Vom Fenster aus beobachtet er, wie sich Luzi mit ihrem Geliebten Lukas im Stall trifft.



Abbildung 155. Die kalte, blaue Nacht bricht über das Tal herein.

Auffallend stark wird in den nächtlichen Szenen das Spiel mit Wärme und Kälte gezeigt. So kontrastiert dem orangen Licht der Lampen und Fackeln stets das tiefe Blau der Nacht (Abbildung 155). Vergleicht man manche Szenen mit jenen von „Transformers“, wird man feststellen, dass die beiden Filme in der Intensität kaum differieren. Ein großer Unterschied liegt jedoch in der Motivation des Looks. Während bei „Transformers“ der Hauptmotivator eine rein aufs stilistische bezogene Komponente ist, so ist die Intention bei „Das finstere Tal“ einerseits eine narrative, andererseits eine der realen Welt entsprechende. Die narrative Funktion des Komplementär-Kontrastes (Abb. 156) nach Itten (2009, S. 49) bezieht sich darauf, dass die Nächte farblich generell im bläulichen, kalten Farbspektrum anzusiedeln sind.

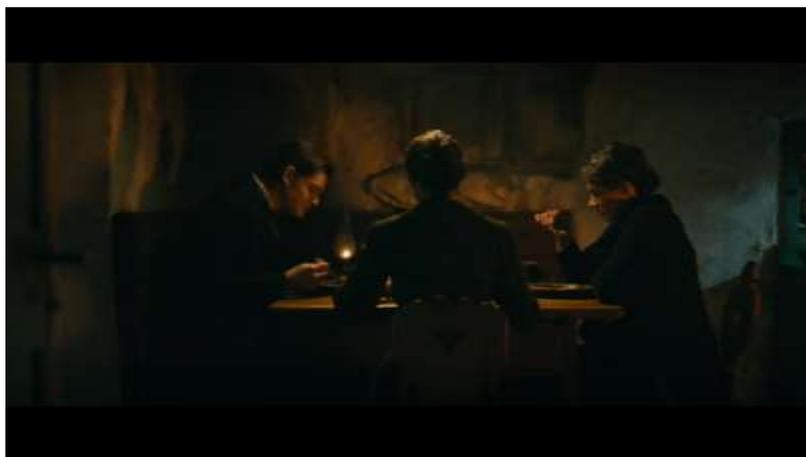


Abbildung 156. Der Kampf zwischen Wärme und Kälte wird symbolisch auch in den Farben gezeigt.

Zusätzlich malt das Licht von Lampen und Fackeln ein oranges Bild in die blaue Finsternis. Daraus ergibt sich ein natürlicher Kalt-Warm Kontrast, der einen zweidimensionalen Farbakord bildet. Dieses harmonische Bild zeigt auch den symbolischen Kampf der beiden entgegengesetzten Kälte- und Wärmepole. Steht das Grünblau für die klirrende Kälte, die finstere Nacht und den Tod, so wirkt dem entgegen das Rotorange mit seiner wärmenden Kraft. Dieser immerwährende Konflikt vollzieht sich auch im täglichen Leben der Dorfbewohner. Dem rauen Klima der Naturgewalt Gebirge ausgeliefert, stellt der nahende Winter das Leben immer vor eine enorme Herausforderung.

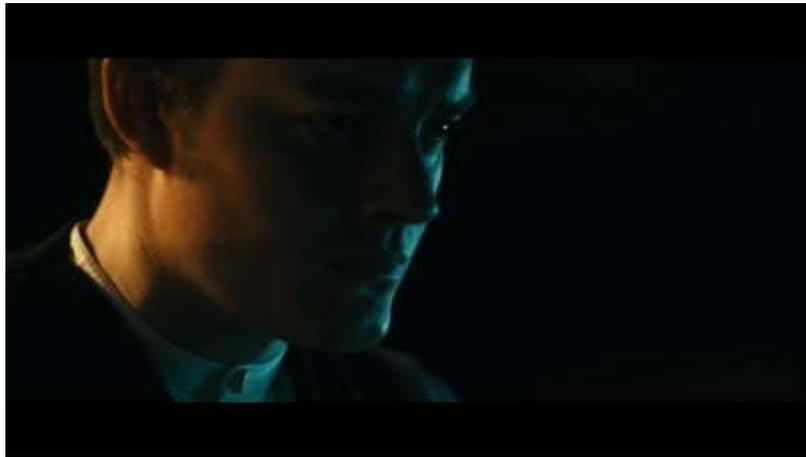


Abbildung 157. In Greider brodeln der innere Konflikt; nach außen hin sichtbar gemacht durch den bewussten Einsatz der komplementären Farben.

Prochaska führt diesen farblichen Zwist auch bei Greider fort (Abbildung 157). Dieser sitzt am Bettrand, die eine Seite in wärmendes Orange, die andere in kaltes Blau gehüllt. Dieser Symbolik nun bewusst, lässt sich bereits zu Beginn des Filmes ein in Greider brodelnder Konflikt erahnen. Da diese Szene auch bewusst für längere Zeit von der Leinwand strahlt als die Bilder zuvor, gewinnt sie an Gewichtung.

Bei einem Ausflug mit Luzi ins Dorf trifft Greider auf die Wirtin und deren Ehemann. Das Wirtshaus wirkt düster und wenig einladend. Luzi trifft ihre Besorgungen, während Greider Kaffee und Hufnägel vom Wirten verlangt. Im Wirtshaus kommt es auch zur ersten Auseinandersetzung zwischen den Brenner Brüdern und dem Fotografen. Als Greider eine Einladung auf ein Glas Schnaps ablehnt, schlägt ihn Hans Brenner zu Boden, steckt ihm die Schnapsflasche in den Mund und droht ihn dadurch beinahe zu ersticken. Schlussendlich lässt Hans ab und der Familienclan verschwindet aus dem Wirtshaus.

Mit den letzten wärmenden Sonnenstrahlen des Herbstes fotografiert Greider das baldige Ehepaar Luzi und Lukas. Eine weiße Schneedecke (Abb. 158) legt sich über das Tal und bedeckt die letzten kargen grünen Wiesenflächen.



Abbildung 158. Der Winter legt sich wie ein weißer Mantel über das Tal.

Das Tal versinkt in der winterlichen Tristesse, die Kälte breitet sich in blauen Farben bis in die letzten Winkel aus und verschlingt alles nicht geschützte Leben.

Wie es der Brauch im Dorf so will, reiten die Männer im Winter in den Wald, um dort Bäume zu fällen und das kostbare Holz abzutransportieren. Vom Berg werden die gefällten Baumstämme über eine Rutsche den Hang hinunterbefördert – die Stille des Waldes zerrissen durch das laute Getöse der hinabpolternden Stämme. Als jedoch im weißen Nebel des Schneegestöbers einer von diesen verschwindet und das donnernde Geräusch eines herabstürzenden Baumes verstummt, macht sich Edi Brenner auf den Weg um herauszufinden, ob der sich auf dem Weg ein Baumstamm verkeilt hat. Es herrscht bedrückende Stille. Plötzlich vernehmen die Männer wieder das Donnern und einen fernen Schrei – am Ende der Rutsche kracht der Baum mitsamt dem toten Brenner Sohn gegen das unten aufgestapelte Holz. Die Totenglocken im Dorf läuten.



Abbildung 159. Sehr intensiver Kalt-Warm-Kontrast durch die Kühle der Nacht und das Wärme der Fackeln.

4 Filmanalyse

Das Oberhaupt der Familie Brenner wird mit einem Schlitten zum Leichnam des Sohnes gebracht. In tiefer Trauer betrachtet er seinen Jungen (Abb. 159). Man erkennt Greider, auf seinem Pferd sitzend, nur schemenhaft als Silhouette vor dem blau erleuchteten Schnee, welcher im Kontrast zu den rotorangen Fackeln der Dorfbewohner steht.



Abbildung 160. Greider beobachtet die Dorfbewohner aus der Ferne.

Das Blau als Farbe der Nacht und des Todes verleiht ihm die symbolische Wirkung eines den Tod bringenden Ritters (Abbildung 160). Das Publikum assoziiert unterbewusst diese Themen durch die getroffene Farbwahl, welche auch im direkten Kontrast zu den von den Fackeln ausgehenden orangenen Farbtönen steht.



Abbildung 161. Der Brenner-Bruder verschwindet im weißen Nebel.

Prochaska verwendet in „Das finstere Tal“ ebenso den Effekt des fließenden Überganges von Flächenfarben in Raum- und Objektfarben (Abbildung 161), in dem er den Baumstamm in einen weißen Nebel verschwinden lässt. So erhält man keine Anhaltspunkte, außer die der Tonspur, um zu erkennen, was sich gerade hinter dem dichten weißen Schneegestöber ereignet. Dadurch war es auch Greider möglich, seinen ersten Mordanschlag auf einen der Brenner Brüder zu begehen.

4 Filmanalyse

Rudolf, einer der fünf Brenner Söhne und ein leidenschaftlicher Jäger, macht sich in den darauffolgenden Tagen auf die Jagd, auf welcher er in eine Falle tappt, die ihm einen mit Hufnägeln bestückten Ast ins Gesicht peitscht (Abbildung 162). Völlig erblindet torkelt er durch die kalte Winterlandschaft, ehe er eine Klippe hinab in den Tod stürzt. Die roten Farbfetzen auf dem Bild wirken dabei umso dramatischer, da gerade dieser Farbeindruck auf der weißen Schneelandschaft eine Leinwand findet, auf welcher die Signalwirkung von Rot verstärkt zur Geltung kommt.



Abbildung 162. Rudolf Brenner tappt in die Falle. Rote Blutflecken bedecken die Linse der Kamera.

Nach mehreren Tagen ohne Spur von Rudolf, beschließen die übrigen vier Brüder, diesen zu suchen. Sie finden ihn tot im Flussbett liegend. Der Brennerbauer, nun seinen zweiten toten Sohn innerhalb von kurzer Zeit beklagend, untersucht Rudolfs Leiche. Er entdeckt dabei einen Hufnagel in dessen Auge. Wild entschlossen, Greider zur Strecke zu bringen, suchen sie nach diesem bei der Familie Gader, müssen jedoch feststellen, dass er rechtzeitig fliehen konnte. Die Hochzeit zwischen Luzi und Lukas soll auf Wunsch des Brennerbauern, trotz all dem widerfahrenen Leid, dennoch stattfinden. Die gesamte Dorfgemeinschaft ist zu diesem Fest eingeladen, in schwarz gekleidet - eher einem Begräbnis gleichend. Lediglich Luzi sticht aus der Menge mit ihrem weißen Kleid heraus. Greider, verborgen in der Ferne, beobachtet die Zeremonie aufmerksam. Vor dem Traualtar, begleitet durch Pfarrers Breislers mahnende Worte, geben sich die zwei Liebenden das Jawort. Dem freudigen Moment zum Trotz, wirken sowohl die beiden frisch Vermählten als auch die restlichen geladenen Gäste freudlos, beinahe deprimiert über die gerade vollzogene Hochzeit.

Die Diskrepanz zwischen einem positiven Erlebnis (Abbildung 163) und einer negativen emotionalen Reaktion der Beteiligten lässt den Keim des Verdachtes gedeihen, dass sich ein düsteres Geheimnis im Dunkeln versteckt, welches Greider im Begriff ist, aufzudecken. Die schwarze Kleidung der Menschen manifestiert diesen Gedanken noch mehr - einzig dem entgegengesetzt - Luzi in

4 Filmanalyse

Weiß. Durch diesen Kontrast rückt sie zugleich ins Zentrum der Handlung, sich abhebend von dem sie umgebenden Schwarz.



Abbildung 163. Die Hochzeit ruft negative Emotionen hervor. Eine Diskrepanz mit dem sonst so positiv empfunden Ereignis.

Die Kirche selbst ist ebenfalls sehr triste und roh (Abbildung 164). Sie wird von keinen Verzierungen geschmückt und nur das Jesuskreuz hängt in der Mitte hinter dem Altar, erhellt durch schwach leuchtende Kerzen. Verstärkt wird dieses Gefühl durch den blauen Schleier, welcher das Bild überzieht.



Abbildung 164. Das Brautpaar kniet vor dem Altar in der düsteren Kirche.

Nach der Trauung stellt Greider den Pfarrer alleine in der Kirche und bittet diesen um eine Beichtabnahme. Hier gesteht er, dass er zwei Morde begangen hat. Auf die Frage Breislers hin, wer er überhaupt sei, erwidert er ihm mit seiner Geschichte, welche ihn bis zu diesem Ort führte. Diese deckt auf, dass die junge Frau, welche zu Beginn des Filmes zu sehen war, seine Mutter ist. Wie die Tradition im Dorf es so will, muss jede frisch vermählte Frau die Hochzeitsnacht mit dem alten Brennerbauern verbringen. In diesen grausamen Brauch war auch Pfarrer Breisler involviert. Greiders Mutter wurde von seinem Vater jedoch aus Brenners Schlafzimmer befreit. Beide konnten fliehen und sich im Keller der

4 Filmanalyse

Dorfwirtin verstecken, welche sie jedoch an die Söhne des Brennerbauern verriet. Greiders Mutter konnte jedoch kurz vor ihrer Hinrichtung auf einem Pferd flüchten, während ihr Geliebter an ein Kreuz als mahnendes Beispiel an alle Dorfbewohner genagelt wurde. Nach seiner Erzählung erschießt Greider den Pfarrer und verlässt die Kirche.



Abbildung 165. Greiders Mutter, gefangen in Brenners Schlafzimmer.

Als sich Greiders Mutter bereits in Brenners Bett (Abbildung 165) befindet und auf ihr Schicksal wartet, erkennt man wieder den bereits bei Greider gezeigten Konflikt der Farben Grünblau und Rotorange, hier inszeniert durch eine Öllampe auf der rechten Seite und das kühle blaue Mondlicht auf der anderen.

Die Brüder machen sich nun mit Luzi auf den Weg zum Brennerhof. Auf halbem Weg stellt sich ihnen jedoch Greider in die Quere und bedroht diese mit seiner Waffe, woraufhin sie Luzi freilassen, wissend, dass Greider nicht aus dem Tal flüchten kann. Dieser bringt sie zu Lukas zurück und verschwindet daraufhin wieder. Die Brenner Brüder bereiten sich in der Zwischenzeit auf den Kampf mit dem Fremden vor. Schon vor Tagesanbruch machen sie sich auf die Suche nach ihm. Sie finden sein Versteck bei Tagesanbruch, umstellen es und feuern mehrere Schüsse auf dieses. Sicher, dass sie Greider getroffen haben, geht einer der vier in die Hütte hinein, wo er jedoch von Greider erschossen wird. Das Unheil erahnend hat sich dieser unter dem Fußboden der Hütte versteckt.

Es folgt ein wilder Schusswechsel. Zuerst wird Otto getroffen. Luis will diesem helfen und wird dabei selbst angeschossen. Hans geht davon aus, dass Greiders Waffe ebenfalls nur zwei Schuss abgeben kann, bevor er nachladen muss. Er fordert Luis auf, ihm mit letzter Kraft zu helfen, Greider zur Strecke zu bringen, nicht wissend, dass dessen Waffe öfter feuern kann. So wird auch Hans von einem

4 Filmanalyse

Projektile in der Brust durchlöchert, ehe Greider diesen mit einem Kopfschuss hinrichtet. Somit bleibt auf dem Rachezug Greiders nur mehr das Familienoberhaupt am Leben.



Abbildung 166. Inmitten des Waldes kommt es zur finalen Auseinandersetzung zwischen Greider und den Brenner-Brüdern.

Durch den bis zu diesem Kampf bewusst vermiedenen Einsatz der Signalfarbe Rot, wird der Schusswechsel zwischen den Brüdern und Greider umso intensiver wahrgenommen (Abbildung 166). Verstärkt wird diese Wirkung durch die Verwendung von Zeitlupenaufnahmen, um so die Blutspritzer auf der Leinwand noch deutlicher sichtbar zu machen.



Abbildung 167. Stillframe aus „Das finstere Tal“

Auffallend ist auch, dass nach dem letzten gefallenen Schuss auch der blaue Schleier der vergangenen Nacht den ersten warmen Sonnenstrahlen des kommenden Tages weicht (Abbildung 168 und 169).



Abbildung 168. Das Sonnenlicht dient als erster Vorbote des herannahenden Frühlings und als Ende von Greiders Rache.

Das Blau des Winters scheint den Kampf gegen die kommende Wärme des Frühlings verloren zu haben – eine Metapher für die Geschichte von Greider.



Abbildung 169. Das Weiß des Schnees bringt das Rot zur Geltung.

Dieser bricht nun auf, um seine Rache zu vollenden. Er findet den Brennerbauern im Schlafzimmer, ihn bereits erwartend. Greider zeigt ihm das Foto seiner Mutter. Der Bauer, welcher sein Schicksal bereits erahnt, bittet Greider darum, es schnell und schmerzlos zu erledigen. Greider erschießt den Brennerbauern und beendet somit die grausame Herrschaft seiner Familie über das finstere Tal. Greider, von seiner im Kampf erlittenen Verletzung genesen, verlässt zu Pferd mit den ersten Sonnenstrahlen des Leben spendenden Frühlings das Tal und ward nie wiedergesehen.

4.3.3.2 Die farbliche Conclusio von „Das finstere Tal“

„Das finstere Tal“ bedient sich farblich ähnlich „Transformers“ bei einem alt bekannten Schema – „Orange-Teal“. So steht dieser Film zur Gänze im Zeichen der kalten Jahreszeit und der damit einhergehenden kürzeren Tage und längeren Nächte. Da die Nacht im Film meist in blauen Farbtönen gehalten wird, um so einen Kontrast zum wärmenden Tag zu schaffen, bildet das rotorange Licht des Feuers, welches im 19. Jahrhundert die einzige nächtliche Lichtquelle war, einen Komplementär-Kontrast auf eine natürliche Art und Weise. Im Gegensatz zu „Transformers“ ist dieser daher auch narrativ motiviert und nicht bloß ein Mittel zum Zweck – die Schauspieler übermäßig aus der Szene hervorzuheben. Neben der symbolischen Wirkung für Tag und Nacht verwendet der Regisseur diesen Kalt-Warm-Kontrast auch, um den innerlichen Kampf Greiders farblich darstellen zu können. Er ist im Zwiespalt mit sich selbst und seinem Gewissen wegen des bevorstehenden Rachefeldzuges, da die Verbrechen an seiner Familie in der Vergangenheit ihn zwar zu diesem motivieren, er jedoch als Charakter nicht ein großer Rächer zu sein scheint, der über Leichen geht.

Mit dem Winter schwindet auch eine in der Natur häufig vorkommende Primärfarbe, nämlich Grün. Grün, als Symbol für das Leben, gibt unserem menschlichen Auge Ruhe im Bild, etwas Vertrautes und Angenehmes. Dadurch dass sich das Weiß des Schnees wie ein Mantel über das gesamte Tal legt, verschwindet somit auch das letzte Stückchen Vegetation. Durch das Fehlen dieser so wichtigen Farbe wirkt der Film in seiner Gesamtheit sehr trübe und dunkel. Auch Rot wird selten in seiner reinen Form eingesetzt und tritt nur als Komplementär-Kontrast in der Nacht auf, hier aber jedoch nicht spektralrein. Diese Farblosigkeit findet sich auch in der Kleidung der Dorfbewohner wieder. Das Farbspektrum reicht hier von Schwarz hin zu verschiedenen dunklen und kalten Farbtönen. Auch die Holzhütten sind mehr schwarzgrau als das zu erwartende Braun des Holzes, bedingt durch das Fehlen der roten Farbe. Das bewusste Zurückhalten dieser Signalfarbe verleiht dafür dem abschließenden Kampf erst seine Intensität und Bedeutung. Das gesamte Feeling von „Das finstere Tal“ lässt sich daher als düster und karg beschreiben, passend zum Filmtitel. Dadurch unterstützt die Farbwelt die emotionale Stimmung, welche Regisseur Prochaska vermitteln möchte. Erst mit der Vollendung von Greiders Rachefeldzug kehrt wieder Leben zurück in das Tal – ein Tal im 19. Jahrhundert, der Naturgewalt des Gebirges ausgeliefert und nur durch das zerbrechliche Licht des Feuers im Winter geschützt.

4.4 Vom Film zum Look

Farbwelten dienen dazu, das Erzählte in seiner Wirkung zu unterstützen und auf diese Weise die fiktive Welt farblich zu formen, welche uns die Regisseure miterleben lassen möchten. Ob nun internationaler Blockbuster oder österreichischer Film, Farben sollen bei der subtilen Erschaffung einer emotionsgeladenen Umgebung helfen. Vergleicht man nun die einzelnen Filmanalysen untereinander, so fällt auf, dass zwischen den internationalen und den nationalen Filmen Parallelen existieren. Alle sechs Filme eint der sogenannten „Orange-Teal“-Look. Das liegt vor allem daran, dass die bläulichen Schatten einerseits einen Komplementär-Kontrast zu den rötlichen Hautfarben bilden, andererseits es auch zusätzlich zu einem der stärksten Kalt-Warm-Kontraste im zwölfteiligen Farbkreis kommt. Da unsere Haut stets dem Kühlen der Nacht farblich entgegentritt, wirkt dieser Look in unserer Wahrnehmung natürlich und angenehm. Die Augen fordern, wie bereits erwähnt, den farblichen Ausgleich - einen Effekt, welchen Itten in seinem Buch „Kunst der Farben“ als Sukzessiv-Kontrast bezeichnet. Dieser Farbakkord ist ein wesentlicher Bestandteil in vielen Bildkompositionen der Malerei aber auch der Filmographie. Das Rotorange symbolisiert Wärme und Nähe – eine Wärme, welche bewusst erwünscht ist, um zu Schauspielerinnen/Schauspielern eine emotionale Bindung aufbauen zu können. Das komplementäre Blaugrün wiederum verleiht den Tiefen, also den Schatten, eine kühle Färbung. Dadurch liegen diese farbpsychologisch in der Ferne und die Bildkomposition erhält durch diesen Effekt eine spürbare Tiefe - eine Plastizität in einem zweidimensionalen Medium. Die Kombination aus dem Kälte- und Wärmepol steht in einem harmonischen Zweiklang laut Itten. (Itten, 2009, S.72)

Mit dem „Orange-Teal“-Look wird erreicht, dass sich die Hautfarbe der Schauspielerin/des Schauspielers stets gegenüber der Ausstattung im Hintergrund durchsetzen kann. Somit kommt es dank des Farbschemas zu einer Fokussierung auf das Wesentliche - den gezeigten Emotionen auf der Leinwand. Um diesen Fokus gekonnt zu durchbrechen und die Augen des Publikums bewusst in eine andere Richtung zu lenken oder auch abzulenken, setzen Regisseure gezielt starke Signalfarben ein, wie zum Beispiel Rot. Schon beim Film „Transformers“ bedient sich Michael Bay dieses Effektes. Auch bilden diese eine Möglichkeit, das Publikum bewusst auf eine Szene hin vorzubereiten und emotional zu erregen. Im Film „Blade Runner 2049“ (Abbildung 170) wirkt das großflächig eingesetzte Orange aufregend. Auf der Suche nach Antworten befinden wir uns in einer Stadt, welche in einem orangen Nebel versunken ist, den

4 Filmanalyse

Geheimnissen und somit der Lösung auf der Spur. Diese physische Reizung der Augen über einen längeren Zeitraum bewirkt eine emotionale Aktivierung des Publikums – unterstützt durch die passend gewählte Filmmusik.



Abbildung 170. Stillframe aus „Blade Runner 2049“

Während in Action-Blockbustern dieser Look bis ins Extreme getrieben wird, entspricht dies nicht der Norm. Gerade bei „*Transformers*“ werden die Hauttöne in ein teils unnatürlich gesättigtes Orange gedrängt. Vergleicht man die restlichen fünf analysierten Filme, so wird man feststellen, dass hier durch den abgeschwächten Einsatz des „*Orange-Teal*“-Looks es zu einer viel harmonischeren Bildgestaltung kommt, welche dem Auge „echter“ und „menschlicher“ vorkommt, was sich gerade durch weniger gesättigte Orangetöne in den Hautfarben widerspiegelt. Man erkennt bei den in Abbildung 171 gezeigten Stills die Verwendung des Looks. So nimmt er natürlicherweise bei abnehmender Helligkeit zu, da gerade die Nacht im Film durch ihre blaue Färbung gekennzeichnet ist.



Abbildung 171. Stills v.l.n.r.: „Transformers“, „Blade Runner 2049“, „Shutter Island“



Abbildung 172. Stills v.l.n.r.: „Contact High“, „Liebe“, „Das finstere Tal“

4 Filmanalyse

Entspricht die erzählte Geschichte eher der Wirklichkeit, so wird die Farbwelt auch dieser angepasst. „*Shutter Island*“ und „*Das finstere Tal*“ sind sich in Bezug auf die Farbwelten sehr nahe, wie Abbildung 172 erkennen lässt. Beide Filme verwenden ein Schema, welches die Wirkung unterstützt. Es wird nicht versucht, die Szenen in eine Farbwelt zu pressen, in der sich nicht auch die Handlung wiederfinden würde.

Der Film „*Liebe*“ von Haneke ist ebenfalls ein passendes Beispiel für diese Behauptung. Das menschliche Schicksal, welches hier gezeigt wird, entspricht wohl eher der Realität als eine Auseinandersetzung zwischen außerirdischen Robotern und der Menschheit. Daher hat Haneke auch eine Farbwelt gewählt, welche diesen Realismus vermitteln kann. Zwar bedient auch er sich des oben angeführten Looks, doch durch die entsättigte Umsetzung wirkt „*Liebe*“ viel näher am Menschen. Daher empfindet man viel mehr Empathie mit dem traurigen Schicksal der Protagonisten.

5 Vom Look zum LUT

Im praktischen Teil meiner Arbeit möchte ich den „Orange-Teal“-Look anhand der Stillframes aus dem Film „Transformers“ mit Hilfe der Color-Grading Software von Blackmagic Design DaVinci Resolve 14 genauer analysieren. Unter der Zuhilfenahme der sogenannten Videoscopes, welche eine genaue Darstellung der Farb- und Kontrastwerte im Bild liefern, werde ich diese Farbwelt analysieren und in die Hauptkomponenten zerlegen. Im Anschluss daran werden die gewonnenen Erkenntnisse an Rohmaterial der Sony FS7 mit 10bit-Farbtiefe angewandt. Im finalen Schritt wird das Ergebnis als ein 3D-Lut aus der Software gendert und an anderen Aufnahmen getestet. Ziel dieses Versuches ist es, ein 3D-Lut daraus zu generieren, welches in anderen Non-Linear-Editing-Systemen als auch Color-Grading-Suites einsetzbar ist und so die Basis für weitere Adaptionen dieses Looks bildet. Wichtig ist hier die Qualität des Luts. Ich möchte daher mein angefertigtes Lut abschließend anhand verschiedener Rohaufnahmen testen. Auch ist es Ziel meines Experimentes, auftretende Probleme bei der Erstellung eines 3D-Luts aufzuzeigen und mögliche Limitationen dieser Technik zu besprechen.

5.1 Analyse von „Transformers“

Im ersten Schritt werden die aus dem Film „Transformers“ gewonnenen Stillframes in die Software importiert. Dazu wurde bereits im Vorfeld eine Auswahl an interessanten Bildern getroffen, welche für den Look von Bedeutung sind. Abbildung 173 sticht hier besonders ins Auge, da man eine perfekte Separation der Hauttöne von der restlichen Umgebung feststellen kann und als ein optimales Beispiel für den „Orange-Teal“-Look im Film dient.



Abbildung 173. Beispiel des „Orange-Teal“-Looks aus dem Film „Transformers“

Aus diesen Stills wird nun eine Timeline erstellt, so dass man über den Color-Tab in den Farbkorrekturmodus von DaVinci Resolve 14 wechseln kann. Ein Blick auf das Vectorscope, welches die Sättigung anhand der Farbwerte darstellt (Abbildung 174), bestätigt die Vermutung, dass bei „Transformers“ ein beinahe perfekter harmonischer Zweiklang dargestellt wird. Das Orange liegt exakt auf der eingezeichneten Hautton-Linie, welche die Software als Richtwert für natürliche Hautfarben angibt. Dem zum Kontrast befindet sich der grünblaue Hintergrund im kühlen Bereich des Farbspektrums. Auffallend ist, dass so gut wie keine anderen Farben in dieser Szenerie zum Vorschein treten außer die erwähnten des Zweiklanges. So kommt es zu einem perfekten komplementären Farbkord. Auch erkennt man eine starke Sättigung der beiden Wärme- und Kältepole.

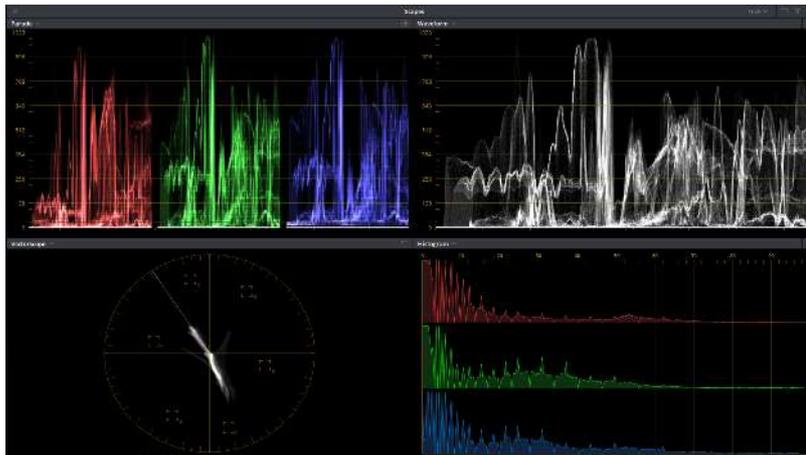


Abbildung 174. Darstellung der vier Videoscopes in DaVinci Resolve 15. Von links oben nach rechts oben: Parade, Waveform, Vectorscope, Histogramm

Die Waveform-Darstellung in Abbildung 174 offenbart einen großen Kontrastumfang des Filmes. Die Luminanz-Werte reichen von 0 bis 1024, welche jeweils die beiden Maxima eines 10bit-Darstellungsbereiches umfassen. Durch den Einsatz des HSL-Qualifier, ein Tool, mit welchem man einzelne Farben gezielt anhand ihres Farbtones, Farbsättigung und Farbhelligkeit freistellen und separat bearbeiten kann, ist es möglich, diesen komplementären Kontrast noch zu verdeutlichen. Mit nur wenigen Feinjustierungen des Qualifiers ist es möglich, die Hauttöne beinahe perfekt zur Gänze zu separieren. Diesen Vorgang zeigt Abbildung 175. Mögliche Fehlerquelle ist bei diesem Versuch die Bildkompression der Stillframes, wodurch eine nicht so hohe Auflösung bei der Bearbeitung zur Verfügung steht.



Abbildung 175. Perfekte Separation der Hauttöne dargestellt durch die Verwendung des HSL-Qualifiers



Abbildung 176. Vergleich von zwei Stilframes aus „Transformers“ (oben) und „Das finstere Tal“ (unten) mit den dazugehörigen Messinstrumenten von DaVinci Resolve 15.

Ein direkter Vergleich von „Transformers“ und dem österreichischen Film „*Das finstere Tal*“, wie in Abbildung 176, zeigt auf, dass die Farbwelten sich in ihrem Farbton ähneln, ein großer Unterschied jedoch in der gesamten Sättigung der Farben, im Speziellen der Hauttöne, liegt. „*Das finstere Tal*“ weist hier deutlich natürlichere Werte auf. Zusätzlich kann man aus dem Waveform-Diagrammen entnehmen, dass, obwohl es sich hier in beiden Fällen um Nacht-Szenen handelt, ein großer Luminanz Kontrast-Unterschied entsteht. So wirkt „*Transformers*“

wesentlich moderner und das Bild in seiner Gesamtheit „knackiger“. „Das finstere Tal“ geht hier einen natürlicheren Weg. Das Bild ist der Realität näher und Greider fügt sich auf diese Weise schön in die Umgebung ein. Mikaela hingegen wirkt künstlich in Szene gesetzt – der direkte Vergleich macht diese unnatürliche Separation von Vordergrund und Hintergrund noch deutlicher.

Diese technische Analyse, durch Zuhilfenahme der Videoscopes in DaVinci Resolve 15, zeigt nun die Zusammensetzung des „Orange-Teal“-Looks. Basis sind die zwei komplementären Farben Rotorange und Blaugrün. Erstere ist typisch für das Farbspektrum der menschlichen Haut. Zudem bildet sie einen Wärme-Kontrast zur zweiten verwendeten Farbe, welche einen Kälte-Pol im gegenüberliegenden Spektrum bildet. Auch werden etwaige „störende“ Farben – welche nicht dem Look dienen – neutralisiert beziehungsweise bereits in der Ausstattung weggelassen. In Abbildung 177 wird gezeigt, mit welcher Genauigkeit dieser Look Szene für Szene durchexerziert wird, um so stets in einer Farbwelt zu bleiben.



Abbildung 177. Stillframe-Serie zur Verdeutlichung des Looks

5.2 Anwendung an Rohmaterial

Mit dem durch die technische Analyse erhaltenen Wissen wird im nächsten Schritt Rohmaterial einer Sony PXW-FS7 in das Projekt importiert. Um eine möglichst genaue Umsetzung des „Orange-Teal“-Looks zu erreichen, wird eine Szene ausgewählt, welche jenen von „Transformers“ ähnelt, um so auch ein nahezu identisches Ergebnis zu erhalten.



Abbildung 178. Stillframe des Rohmaterials ohne jegliche Bearbeitung

Diese Kamera zeichnet intern mit einer S-Log3-Kurve in einem S-Gamut3.Cine-Farbraum auf und muss daher im ersten Schritt in einen Farbraum, welchen Computerbildschirme wiedergeben können, also sRGB oder Rec.709, konvertiert werden. ([Sony PXW-FS7 Bedienungsanleitung]. (2014). Abgerufen von <https://pro.sony/s3/cms-static-content/uploadfile/42/1237493973242.pdf>)

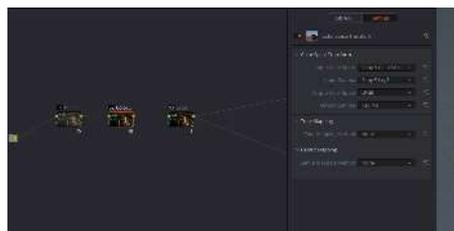


Abbildung 179. Konvertierung von S-Log3 und S-Gamut3.Cine

In Abbildung 179 wird gezeigt, wie mit Hilfe des „Color Space Transform“ Effektes eine verlustfreie Konvertierung zwischen den Farbräumen und Gamma-Kurven ermöglicht wird, da erst durch das bewusste Einschalten der Option des „Tone-Mappings“ und „Gamut-Mappings“ Werte verloren gehen, welche außerhalb eines Gamuts liegen. Dieser Effekt ist erst in der neusten Version von DaVinci Resolve verfügbar und ersetzt damit die Notwendigkeit von technischen 3D-Luts zur Konvertierung zwischen den Farbräumen; mit dem Vorteil, dass im Hintergrund stets alle Werte erhalten bleiben.

5.2.1 Node-Aufbau in DaVinci Resolve 14

In diesem Abschnitt werden nun in einzelnen „Node“-Schritten die durchgeführten Anpassungen der RGB-Werte besprochen. Da *Blackmagic Design DaVinci Resolve 14* auf dieser Struktur aufbaut, wie man in Abbildung 180 entnehmen kann, ist es notwendig, jeden einzelnen Vorgang zu Gunsten der Verständlichkeit zu erklären.



Abbildung 180. Node-basierter Aufbau in DaVinci Resolve 15

5.2.1.1 Node 01

Hier werden die Highlights vor der in *Node 02* vollzogenen Konvertierung abgedunkelt, um sie auf diese Weise vor einem Ausbrechen aus den erlaubten Werten zu schützen.

5.2.1.2 Node 02

In diesem Schritt wird die in Abbildung 179 beschriebene Konvertierung durchgeführt. So transformiert die Software im Hintergrund die Input-Werte in einen zur Bearbeitung sinnvollen Farbraum, nämlich Rec.709/sRGB.

5.2.1.3 Node 03

Die Helligkeit und der Kontrast wird mit den Lift-Gamma-Gain-Reglern im „Color Wheels“-Abschnitt der Software an die Szene angepasst. In Abbildung 181 wird das Bild nach den ersten drei Nodes dargestellt. Zu diesem Zeitpunkt entspricht es der Szenerie, wie sie vor Ort vorgefunden wurde. Nach der notwendigen Farbkorrektur kommt es nun zum tatsächlichen Grading, also dem stilistischen Manipulieren der Farbwerte zur Erreichung des „Orange-Teal“-Looks.



Abbildung 181. Rohmaterial nach der Konvertierung und Helligkeitsanpassung

5.2.1.4 Node 04, Node 05 und Node 08

Durch das Anwenden einer speziellen Form der Node-Struktur, nämlich der des Layer-Mixers, ist es möglich, einen Adobe Photoshop ähnlichen Aufbau der Ebenen zu simulieren. So liegt das unterste Node, in dem Fall *Node 08*, immer an oberster Stelle der Hierarchie. Im Layer Mixer (Abb. 182) selbst kann man verschiedene Multiplikations-Verfahren zum Zusammenfügen der einzelnen Nodes auswählen – ebenfalls ähnlich jenen der Adobe CC Programme.



Abbildung 182. Übersicht über den Aufbau der UI von DaVinci Resolve 15

5.2.1.4.1 Node 04

In *Node 04* wird der *RGB-Mixer* (Abb.183) in einen *YUV-Mixer* (YUV entspricht LUV) umgewandelt. Durch diesen Schritt wird es ermöglicht, dass man nicht mehr, wie angezeigt, die RGB-, sondern die YUV-Werte anhand von Subtraktion und Addition voneinander in Abhängigkeit stellt.



Abbildung 183. RGB-Mixer nach der Wandlung in den YUV-Farbraum

Durch diesen Schritt kann man die dargestellten Farben im Spektrum bündeln und unerwünschte Farben voneinander subtrahieren. Den Effekt auf die Farbwelt des Stillframes kann man im Vectorscope in Abbildung 184 betrachten. Man erhält ein Farbschema, welches im Grunde nur aus zwei Farbwerten unterschiedlicher Sättigungswerte besteht. Dieser Schritt bildet also die Basis des „Orange-Teal“-Looks, indem durch gezieltes Reduzieren des Farbspektrums nur noch jene Werte, welche für den Look wichtig sind, übriggelassen werden.



Abbildung 184. Vectorscope vor (links) und nach (rechts) der Verwendung des YUV-Mixers

5.2.1.4.2 Node 05

Durch Anpassen des *HUE-Reglers* wird der Farbwert genau auf die Hautton-Linie im Vectorscope gedreht.

5.2.1.4.3 Node 08

Die Hautfarbe wird durch das Verwenden des *HSL-Qualifiers* freigestellt und in der Sättigung und Helligkeit angepasst, um eine unnötige Übersteuerung zu vermeiden.

5.2.1.5 Node 06

Nach dem Zusammenführen der beiden RGB-Wege innerhalb des *Layer Mixers*, wird im *Node 06* der erhaltene Blau-Wert dem des „Transformers“ Stillframes angepasst und somit mehr dem Cyan angenähert.

5.2.1.6 Node 11, Node 13, Node 14 – Scharfzeichnen

In diesem Arbeitsschritt wird der RGB-Wert in ein *Luminanz*- und ein *Chrominanz*-Signal, also Helligkeit- und Farbinformation, aufgeteilt. In der Farbkorrektur werden diese Werte voneinander getrennt, um die in den Helligkeitsunterschieden liegenden Konturen LUT genauer herausarbeiten zu können.

5.2.1.7 Node 09

Hier kommt es zu einem sogenannten „Mastering“ der Highlights, also der Höhen. Um dem Bild den letzten Touch zu verleihen, werden nur die hellsten Werte leicht verstärkt, um auf diese Weise eine Plastizität des Bildes zu erreichen. Ähnlich wie bei dem Freistellen der Haut wird hier der *HSL-Qualifier* verwendet – mit dem Unterschied, dass nur der Luminanz-Wert ausgewählt wird. (Abb. 185)



Abbildung 185. Qualifier mit ausgewähltem Luminance-Wert

5.2.1.8 Node 15

Tiefen neigen dazu, schneller gesättigt zu wirken als hellere Bereiche. Dadurch wird es notwendig, diese zusätzlich in der Sättigung zu verringern. Mit Hilfe der „*Luminance vs Saturation*“-Kurve (Abb. 186) wird in diesem Schritt die Sättigung in den Tiefen abgesenkt, um so einen natürlichen Sättigungsverlauf der Farben zu erhalten.



Abbildung 186. „Lum Vs Sat“-Kurve zur Manipulation der Sättigung in Abhängigkeit der Helligkeit

5.2.1.9 Node 10

Im finalen Node wird nun ein *Gamut-Mapping* durchgeführt, um den größeren Farbraum der Sony PXW-FS7 an den kleineren Farbraum von sRGB (Rec.709), also dem des finalen Wiedergabegerätes, anzupassen. Wie in Abbildung 187 gezeigt, wird Rec.709 (sRGB) als Ziel-Gamut ausgewählt. Die zu Beginn erwähnte Konvertierung erfolgte bis zu diesem Schritt ohne Verlust von Daten - dieser Vorgang jedoch ist verlustbehaftet.

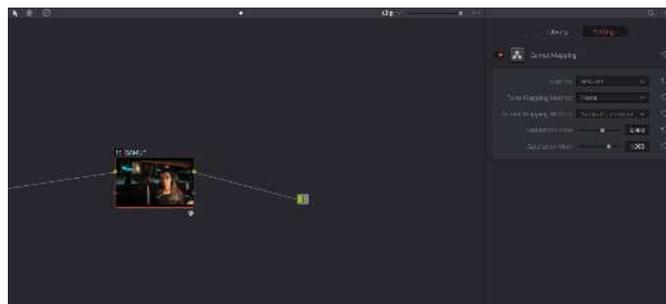


Abbildung 187. Gamut-Mapping auf legale Farbwerte im Rec.709-Farbraum

5.2.2 Ergebnis des Looks

Nach den einzelnen Farbkorrekturen und Farbanpassungen zeigt Abbildung 188 die Evolution vom Rohmaterial bis zum finalen Ergebnis - Seite an Seite mit dem Stillframe aus „Transformers“.



Abbildung 188. Vom Rohmaterial bis zum fertigen Ergebnis

Dieses Ergebnis wird nun als 3D-Lut aus der Blackmagic Design DaVinci Resolve 14 exportiert. Dieses Look-Up-Table wird mit dem Suffix „.cube“ versehen – eine von beinahe allen Color-Grading-Suits und Schnittprogrammen verstandene Dateierendung.

5.3 3D-Lut Test

Im abschließenden Arbeitsschritt wird nun das erstellte 3D-Lut an unterschiedlichen Aufnahmen getestet. Diese differieren anhand der Farbzusammensetzung und Helligkeit, welche vor Ort geherrscht hat, voneinander. So kann aus dem Ergebnis abgeleitet werden, ob ein simples 3D-Lut ausreicht, um eine hochkomplexe Farbwelt reproduzieren zu können.

Abbildung 189 zeigt eine Aufnahme, welche jener der ersten getesteten entspricht. Führt man nun eine Basis-Farbkorrektur durch, um das Bild auf den gleichen neutralen Wert zu bringen, wie er vor der Linse der Kamera vorgefunden wurde, erhält man einen beinahe identen Anblick zur ersten Aufnahme. Durch das Einfügen des zuvor erstellten 3D-Luts als stilistisches Mittel zur Veränderung der Farbwerte, erhält man daher ein Ergebnis, welches dem des 3D-Luts entspricht und zu erwarten war.

5 Vom Look zum LUT



Abbildung 189. Aufnahme aus derselben Umgebung wie der in der Reproduktion des Looks verwendete Stillframe.

Die folgenden beiden Beispiele in Abbildung 190 und 192 offenbaren jedoch bereits die ersten Probleme bei der Anwendung von 3D-Luts. So entsteht in beiden Fällen, da diese Aufnahmen in der Lichtstimmung und Tageszeit nicht jenen zuvor entsprechen, ein unerwünschtes Ergebnis.

5 Vom Look zum LUT



Abbildung 190. Diese vier Stillframes zeigen die Evolution des Looks durch die einzelnen Arbeitsschritte

In beiden Fällen setzt sich das Blau des 3D-Luts nicht durch und es entsteht ein oranger Gesamteindruck des Bildes. Dieses Phänomen lässt sich darauf zurückführen, dass die ersten beiden Beispiele jeweils deutlich dunkler waren. Die im Lut gespeicherten Werte, welche auch die blauen Farbwerte verarbeiten, sind somit zu tief angesetzt und greifen bei den Bildern im Tageslicht oder auch der Abenddämmerung nicht. Um diesen Effekt auszugleichen, muss man im Node davor, wie hier in Abbildung 191 gezeigt, die Luminanz und spezifische Sättigung anhand ihrer Farbtonwerte anpassen.



Abbildung 191. Kleine Adaption der Lift-Gama-Gain-Controlls vor dem 3D-Lut zur Verbesserung des Endergebnisses.

Mit dieser kleinen Adaption vor dem 3D-Lut erhält man das erwartete Ergebnis, welches man sich durch die Anwendung des 3D-Luts erhofft hat. Abbildung 192 zeigt ebenfalls diesen Arbeitsschritt vom dritten auf das vierte Bild.



Abbildung 192. Vier Stillframes bei Abenddämmerung zeigen die Entwicklung vom Rohmaterial zum finalen „Orange-Teal“-Look unter der Verwendung des erstellten 3D-Luts.

Im nächsten gezeigten Beispiel lässt sich ein weiteres Problem bei der Verwendung des 3D-Luts darstellen. Zwar entsprechen hier die Luminanz-Werte scheinbar jenen der Billiard-Szenerie, jedoch ist das Bild nur gering gesättigt. Auch überwiegen in dieser Aufnahme die grünen Farbtöne, welche durch das 3D-Lut beinahe zur Gänze aus dem Farbspektrum entfernt werden. Selbst durch das Eingreifen vor dem Lut erhält man ein in Summe unschönes Endergebnis. Hier sind die farbstilistischen Wirkungen des Luts zu intensiv und zerstören somit die Szene.



Abbildung 193. Aufnahme mit hohem Luminanz-Kontrast und wenig Farbinformation

Um in solchen speziellen Fällen den erwünschten Look zu erreichen, muss auch Aufnahme-spezifisch gearbeitet werden. Ein einfaches 3D-Lut reicht hier, wie in Abbildung 193 klar ersichtlich wird, nicht aus, um die Transformationen in eine vordefinierte Farbwelt perfekt durchzuführen.

6 Fazit

Farben spielen in unserer Welt eine bedeutsame Rolle. Sie sind viel mehr als die bloße physikalische Erscheinung der Farbentstehung durch Reflexion beziehungsweise Absorption verschiedener Lichtwellenlängen.

In meiner Diplomarbeit habe ich versucht zu beantworten, inwieweit die Farbpsychologie im Zusammenspiel mit unserem Gehirn Einfluss auf die menschliche Wahrnehmung von Farben und Licht nimmt und ob Farbwelten im Film ebenfalls emotionale Reaktionen beim Publikum hervorrufen.

Wir werden als Menschen durch unser kulturelles Umfeld geprägt und entwickeln so eine individuelle Farbwirklichkeit, welche zwar den meisten Menschen unserer Kultur ähnlich ist, jedoch nicht ident. Unsere Augen geben lediglich Reizimpulse an unseren menschlichen *Boardcomputer* weiter. Das Gehirn als Schaltzentrale unseres Denkens nimmt daher entscheidenden Einfluss auf die von uns empfundene Farbwirklichkeit. Wie Itten (2009, S.33) in seinem Buch „*Kunst der Farben*“ beschreibt, ist es das Zusammenwirken aus unterschiedlichen Farben und deren Bedeutungen, welche einen gesamten farbpsychologischen Eindruck in unserem Gehirn entstehen lässt. Mit diesem Grundwissen der Malerei wird ebenso in Filmen gearbeitet.

Kristallisieren sich daher im Film spezielle Farbwelten heraus und gibt es markante Unterschiede zwischen Hollywood-Blockbustern und dem österreichischem Film?

Bewusst wird mit der Komplementarität von Farben eine Farbwelt erzeugt, welche das Publikum emotional erregen soll. Durch die Verwendung des „*Orange-Teal*“-Looks kommt es zu einem der Hautfarbe schmeichelnden Kalt-Warm-Kontrast, welcher uns Zuseherinnen/Zusehern die Schauspielerinnen und Schauspieler emotional näherbringt – den Hintergrund in einer kühle Entfernung platziert. Ob nun der Action-Blockbuster „*Transformers*“ oder der österreichische Kunstfilm „*Liebe*“, sie alle vereint der „*Orange-Teal*“-Look. Unterschiede ergeben sich zwar im Bereich der Sättigung und Helligkeit und in weiterer Folge dem daraus resultierenden Chrominanz- und Luminanz-Kontrast. Jedoch wird er in allen von mir analysierten Filmen ähnlich eingesetzt. Auch ist eine farbliche Trennung von internationalen Produktionen aus Hollywood und dem österreichischen Film nur bedingt sinnvoll, da es sich bei Farben nicht um ein regionales, sondern ein eher kulturelles, Kontext-basierendes Phänomen handelt. Europa und Nord-Amerika

sind beides Teil der westlichen Welt und gehören dadurch auch kulturell zusammen.

Mit meiner Arbeit möchte ich auch die Frage beantworten, ob ein 3D-Lut die im Film verwendeten Farbwelten einfangen und reproduzieren kann.

Farben dienen der Geschichte.

Die Farbwelt eines Filmes dient dazu, Gefühle zu unterstreichen; Stimmungen auf die Leinwand zu malen. Man kann zwar versuchen, diese in ein simples 3D-Lut einzufangen und zu speichern, man wird jedoch bei vielen Aufnahmen bei der Anwendung des Luts auf Probleme stoßen. So ist nicht ein Lut entscheidend für den Look eines Filmes, sondern die bei der Produktion gewählte Ausstattung der Szenerie, die Kleidung der Schauspielerinnen und Schauspieler und das Licht – von gleißend hellen Leuchtfarben, wie sie Mikunda (2002, S. 244) beschreibt, bis hin zu düsteren Szenen, wo lediglich das rötliche Flackern einer kleinen Kerze der Umgebung Licht spendet. Zwar kann ein 3D-Lut als Basis für einen möglichen Look und eine mögliche Stimmung herangezogen werden, nicht jedoch der gesamte Film in eine Farbwelt gepresst werden. Sind sich Bilder in Luminanz und Farbe ähnlich, so liefern 3D-Luts auch ähnliche Resultate. Die Limitierung entsteht jedoch durch die Vielzahl an unterschiedlichen Bildern mit all ihren verschiedenen Helligkeitswerten und Farbräumen, welche im Schnitt und letztendlich im Color-Grading zu einer harmonischen Einheit zusammengefügt werden sollen.

Interessant für die Zukunft wird sein, wenn die Rechenleistung der Computer soweit angestiegen ist, ob man auch 3D-Luts mit höheren Auflösungen erstellen kann - sprich mit mehr Intervallen als den jetzt üblichen 17er Schritten. Dadurch würde sich eine komplette Farbtransformation für jeden mathematisch errechenbaren Wert ergeben – Milliarden an Farben wären so in einer Matrix speicherbar. Diese Möglichkeit könnte der Schlüssel zu einer nahtlosen Farbwelt-Speicherung und Reproduktion sein mit beinahe perfekten Endresultaten. Mit dem rasanten technischen Fortschritt wird die Frage jedoch nicht sein, ob, sondern wann man an diesem Punkt angelangt ist.

Literaturverzeichnis

- Brinckmann, C. (2014) *Farbe, Licht, Empathie. Schriften zum Film 2*. Schüren Verlag GmbH.
- Coates, P. (2010). *Cinema and Colour. The Saturated Image*. Malgrave Macmillan.
- Gregory, L. R. (1997). *Eye and Brain*. Princeton University Press.
- Hand, F. (1847). *Aesthetik der Tonkunst*. Bayrische Staatsbibliothek. urn: nbn:de: bvb:12-bsb10598662-0.
- Hunt, R., Pointer, M. (2011). *Measuring Colour*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Hibdullah, C., Liew, A., Jo, J. (2015). *Colour-Emotion Association Study on Abstract Art Painting*. In *International Conference on Machine Learning and Cybernetics*. Guangzhou, 12-15 July 2015
- Itten, J. (2009). *Kunst der Farben*. Christopherus Verlag GmbH & Co. KG.
- Mikunda, C. (2002). *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. Facultas Verlags- und Buchhandels AG, WUV-Universitätsverlag.
- Marschall, S. (2009). *Farben im Kino*. Schüren Verlag GmbH.
- Monaco, J. (2008). *Film verstehen*. Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Reinhard, E., Khan, E., Akyuz, A., Johnson, G. (2008). *Color Imaging. Fundamentals and Applications*. A. K. Peters, Ltd.
- Schmidt, U. (2009). *Professionelle Videotechnik. Grundlagen, Filmtechnik, Fernsetechnik, Geräte- und Studioteknik in SD,HD,DI,3D*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Tooms, M. (2016). *Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems*. John Wiley & Sons Ltd.
- Van Hurkman, A. (2011). *Color Correction Handbook. Professional Techniques for Video and Cinema*. Peachpit Press.

Papers

- Bartram,L., Patra, A., Stone, M. (2017). *Affective Color in Visualization*.
- Ellis,G., Uzan, J. *"c" is the speed of light, isn't it?*.
- Poynton Charles (o.J.). *The rehabilitation of Gamma*. from <http://poynton.ca/GammaFAQ.html>
- Cinematic Color. From Your Monitor to the Big Screen (2017)*. A VES Technology Committee White Paper.
- Dreher, A. (2009). *Proseminar Farbmanagement SS2009. Thema 2 - Grundlagen II*. Universität Koblenz-Landau

Kim, E., Suk, Y. (o.J.). *Key Color Generation for Affective Multimedia Production: An Initial Method and Its Application*.

Online Ressourcen

Sony PXW-FS7 Bedienungsanleitung. (2014). Abgerufen von <https://pro.sony/s3/cms-static-content/uploadfile/42/1237493973242.pdf>.

Recommendation ITU-R BT.709-6. Parameter values for the HDTV standards for production and international programme exchange. (2015) Abgerufen von <http://www.itu.int/pub/R-REC/en>

Recommendation ITU-R BT.2020-2. Parameter values for the HDTV standards for production and international programme exchange. (2015) Abgerufen von <http://www.itu.int/pub/R-REC/en>

What Is a Lut? (o.J.). Abgerufen von <https://www.lightillusion.com/luts.html>

Filme

Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). *Transformers*. USA.

Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049*. USA.

Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). *Das finstere Tal*. Österreich.

Silver, J. (Producer) & The Wachowski Brothers (Director). (1999). *Matrix*. USA.

Coen, E. (Producer) & Coen, J. (Director). (2000). *O Brother, Where Art Thou?*. USA.

Carlyle, Ph., Kopelson, A. (Producer) & Fincher, D. (Director). *Sieben*. USA

Avellan, E. (Producer) & Miller, F. (Director). *Sin City*. USA

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1. Brechung eines Lichtstrahles	5
Quelle: Tooms, M. (2016). <i>Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems</i> . John Wiley & Sons Ltd.	
Abbildung 2. Farbspektrum des sichtbaren Lichtes	5
Quelle: Tooms, M. (2016). <i>Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems</i> . John Wiley & Sons Ltd.	
Abbildung 3. Aufbau des menschlichen Auges	9
Quelle: Hunt, R., Pointer, M. (2011). <i>Measuring Colour</i> . John Wiley & Sons, Ltd.	
Abbildung 4. Farbempfindlichkeit der Zäpfchen	10
Quelle: Tooms, M. (2016). <i>Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems</i> . John Wiley & Sons Ltd.	
Abbildung 5. Aufbau der Nervenstränge	11
Quelle: Hunt, R., Pointer, M. (2011). <i>Measuring Colour</i> . John Wiley & Sons, Ltd.	
Abbildung 6. Stillframe aus „Sieben“ mit markantem roten Overall.	15
Quelle: Carlyle, Ph., Kopelson, A. (Producer) & Fincher, D. (Director). <i>Sieben</i> . USA	
Abbildung 7. Stillframe aus „Matrix“	17
Quelle: Silver, J. (Producer) & The Wachowski Brothers (Director). (1999). <i>Matrix</i> . USA.	
Abbildung 8. Stillframe aus „Matrix“	18
Quelle: Silver, J. (Producer) & The Wachowski Brothers (Director). (1999). <i>Matrix</i> . USA.	
Abbildung 9. Stillframe aus „Matrix“	18
Quelle: Silver, J. (Producer) & The Wachowski Brothers (Director). (1999). <i>Matrix</i> . USA.	
Abbildung 10. Stillframe aus „Oh Brother Art Thou?“ zeigt die gelb-bräunliche Farbgebung der Szenerie	21
Quelle: Coen, E. (Producer) & Coen, J. (Director). (2000). <i>O Brother, Where Art Thou?</i> . USA.	
Abbildung 11. 2x2 Matrix der PAD Theorie	24
Quelle: Kim, E., Suk, Y. (o.J.). <i>Key Color Generation for Affective Multimedia Production: An Initial Method and Its Application</i> .	

Abbildung 12. Darstellung zweier harmonischer Dreiklänge	26
Quelle: Itten, J. (2009). <i>Kunst der Farben</i> . Christopherus Verlag GmbH & Co. KG.	
Abbildung 13. Darstellung der möglichen Farb-Vierklänge.....	26
Quelle: Itten, J. (2009). <i>Kunst der Farben</i> . Christopherus Verlag GmbH & Co. KG.	
Abbildung 14. Farb-an-sich-Kontrast.....	28
Quelle: Itten, J. (2009). <i>Kunst der Farben</i> . Christopherus Verlag GmbH & Co. KG.	
Abbildung 15. Hell-Dunkel-Kontrast	29
Quelle: Itten, J. (2009). <i>Kunst der Farben</i> . Christopherus Verlag GmbH & Co. KG.	
Abbildung 16. Warm-Kalt-Kontrast.....	29
Quelle: Itten, J. (2009). <i>Kunst der Farben</i> . Christopherus Verlag GmbH & Co. KG.	
Abbildung 17. Stillframe aus „Transformers“ zeigt den klassischen „Orange-Teal“- Look, ein Beispiel für Ittens Kalt-Warm-Kontrast.....	30
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 18. Komplementär-Kontrast	31
Quelle: Itten, J. (2009). <i>Kunst der Farben</i> . Christopherus Verlag GmbH & Co. KG.	
Abbildung 19. Simultan-Kontrast.....	32
Quelle: Itten, J. (2009). <i>Kunst der Farben</i> . Christopherus Verlag GmbH & Co. KG.	
Abbildung 20. Selbstexperiment nach Hunt	33
Quelle: Hunt, R., Pointer, M. (2011). <i>Measuring Colour</i> . John Wiley & Sons, Ltd.	
Abbildung 21. Vier Stillframes aus „Sin City“ als Beispiel für Qualitäts-Kontraste im Film.	34
Quelle: Avellan, E. (Producer) & Miller, F. (Director). <i>Sin City</i> . USA	
Abbildung 22. CIEXYZ RGB Primärfarben	38
Quelle: Tooms, M. (2016). <i>Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems</i> . John Wiley & Sons Ltd.	
Abbildung 23. CIELUV RGB Primärfarben	39
Quelle: Tooms, M. (2016). <i>Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems</i> . John Wiley & Sons Ltd.	
Abbildung 24. Rec.709 im LUV-Diagramm.....	40
Quelle: Tooms, M. (2016). <i>Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems</i> . John Wiley & Sons Ltd.	

Abbildung 25. Rec.2020 Gamut im Vergleich mit Rec.709 und CIEXYZ	41
Quelle: Tooms, M. (2016). <i>Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems</i> . John Wiley & Sons Ltd.	
Abbildung 26. Dreidimensionaler Würfel eines 3D-LUTs.....	45
Quelle: <i>What Is a Lut?</i> (o.J.). Abgerufen von https://www.lightillusion.com/luts.html	
Abbildung 27. Eintritt des Würfels in unsere Erdatmosphäre.....	49
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 28. Capt. William Lennox sitzt im Hubschrauber über Qatar.	50
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 29. Landeanflug der US-Hubschrauber auf der Militärbasis	51
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 30. Die weiße Kippa des Jungen sticht sofort ins Auge.	51
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 31. Stillframe aus „Transformers“ offenbart ein extremes Beispiel aus blauem Hintergrund und rotem Vordergrund.....	52
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 32. Der feindliche Hubschrauber schwebt vor der gleißenden Sonne als Silhouette.	52
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 33. Stillframe aus „Transformers“ zeigt die Farbwelt von Lennox Familie	53
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 34. Lennox befindet sich auch farblich im Kontrast zu seiner Heimat.	53
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 35. Farbe Gelborange wird intensiv verwendet, um die narrative Wirkung dadurch zu unterstützen.	54
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 36. Die Signalfarbe Rot wird hier bewusst als Blickfänger benutzt. ...	55
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	

Abbildung 37. Das Violett wird mit dem Übernatürlichen verbunden.	56
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 38. Der gelbe Camaro als Mittelpunkt von Sams Träumen.....	57
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 39. Stillframe aus „Transformers“ zeigt den Verteidigungsminister bei seiner Ansprache im Pentagon.	57
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 40. Sams Vater fügt sich farblich der Umgebung seines Gartens ein.	58
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 41. Der gelbe Camaro als Kontrast zum Grün des Gartens.....	59
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 42. Hier wird der Kontrast zwischen Jung und Alt bewusst auch durch die Bildkomposition dargestellt.....	59
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 43. „Optimus Prime“ – der weise Anführer der Autobots.....	60
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 44. Die roten Socken des US-Präsidenten	61
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 45. Die Decepticons stehen farblich im Kontrast zu den Autobots.....	62
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 46. „Bumblebee“ – Sams persönlicher Beschützer.....	62
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 47. Megatron erwacht aus seiner Kältestarre.	63
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 48. Die finale Schlacht führt zu purem Chaos.....	64
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 49. Capt. Lennox ist glücklich mit seiner Familie wiedervereint.	64
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	

Abbildung 50. Man erkennt nur eine einheitliche Farbfläche.	66
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 51. Ein Boot taucht wie aus dem Nichts auf.	66
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 52. Teddy blickt in den Spiegel auf der Boots-Toilette.	67
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 53. Dolores legt Teddy die grässliche Krawatte um.	68
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 54. Ankunft auf „Shutter Island“	69
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 55. Deputy Warden empfängt die beiden US-Marschalls	69
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 56. Teddy und Chuck betreten die Anstalt.	70
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 57. Teddy steht im farblichen Kontrast zu den anderen beiden.	70
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 58. Das Mädchen im KZ mit dem roten Kleid.	71
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 59. Der kalte blaue Winter beherrscht die Farbwelt	71
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 60. Die Konfrontation zwischen Dr. Cawley und Teddy wirkt sich auch farblich auf den Hintergrund aus.	72
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 61. Dieser Stillframe zeigt das Verhör (links) und den „Orange-Teal“-Look (rechts).	73
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 62. Teddy tritt näher an den NS-Soldaten heran	74
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 63. Das Rot des Blutes wirkt hier sehr intensiv.	74

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 64. . Die beiden Stillframes zeigen den Farbkonflikt zwischen Realität, Irrsinn und Erinnerung. 75

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 65. Dolores versucht verzweifelt in Teddys Illusion, ihn vom Trinken abzuhalten. 76

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 66. Dolores löst sich in Teddys Armen in Asche auf. 77

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 67. Die Farbe Grün steht in der Illusion im Zentrum der Farbwelt. 77

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 68. Dolores‘ Transformation. 78

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 69. Teddy erinnert sich an die wahre Geschichte aus dem KZ Dachau. 79

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 70. Deputy Warden findet die beiden US-Marschalls im Sturm. 79

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 71. Teddy leidet an enormen Kopfschmerzen. 79

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 72. Drei Stillframes aus Teddys Illusion im KZ Dachau. 80

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 73. Teddy trifft auf den Feuerteufel Andrew Laeddis. 81

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 74. Vier Stillframes aus „Shutter Island“ 82

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 75. Teddy erwacht aus der ersten Ebene seiner Illusion und trifft auf Dolores. 83

Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. USA.

Abbildung 76. Teddy klettert die Klippen hinab, in der Hoffnung, Chuck noch lebend zu finden.	84
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 77. Teddy realisiert seine fiktive Welt und erkennt sein Verbrechen. .	85
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 78. Der Leuchtturm ist in warmes Sonnenlicht getaucht.	86
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 79. Dr. Sheen führt ein letztes Gespräch, bevor Teddy freiwillig zur Lobotomie schreitet.	87
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 80. Officer K befindet sich in seinem Spinner über den kühlen Feldern der Zukunft.	90
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 81. Die Farbe Orange spielt in „Blade Runner 2049“ eine stets wichtige Rolle.	91
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 82. K entdeckt eine gelbe Blume in der kargen Landschaft.	91
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 83. Los Angeles der Zukunft.	92
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 84. Der Stiegenaufgang in Ks Apartmentgebäude.	93
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 85. Ks schlichte moderne Wohnung und Officer Joshis Büro.	93
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 86. Drei Stillframes aus „Blade Runner 2049“, welche die imposante Farbwelt des Filmes darstellen.	94
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	

Abbildung 87. Das Innere des Wallace-Komplexes.....	95
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 88. Das alte Tyrell Archiv.	96
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 89. Einlass in den Wallace-Komplex.	96
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 90. Architektur des Inneren des Wallace Gebäudes.....	97
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 91. K und Joi suchen im DNA-Labor nach Spuren.	98
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 92. Die grünen Wälder in Dr. Stellines Welt.	99
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 93. Dr. Stelline beim Erschaffen einer Erinnerung.....	99
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 94. Officer K auf der Suche nach Antworten im verlassenen Las Vegas.	100
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 95. Luv in Joshis Office.	101
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 96. Wallace hält Rick im Inneren des Gebäudes gefangen.	102
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 97. Niander tritt aus dem Schwarz heraus.....	102

Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049*. USA.

Abbildung 98. Stillframe zeigt Niander Wallace als Hüter über Leben und Tod.
..... 103

Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049*. USA.

Abbildung 99. Der Schnitt zwischen den beiden Szenen zeigt die verschiedenen
Farbwelten..... 103

Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049*. USA.

Abbildung 100. Officer K wird von Jois Hologramm-Werbung angesprochen... 104

Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049*. USA.

Abbildung 101. Officer K führt Rick zu seiner versteckt gehaltenen Tochter Dr.
Stelline..... 105

Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049*. USA.

Abbildung 102. Eine ausgefallene Ledertasche liegt auf einem breiten Kürbisfeld.
..... 108

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 103. Max und Johann, die beiden Wurstbuden-Besitzer. 108

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 104. Carlos trifft auf den „Regenmacher“. 109

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 105. Die rote Statue als Blickfang in der Bildkomposition. 109

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 106. Zwei Stillframes aus „Contact High“ 110

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 107. Stillframe zeigt die im Film stets verwendete Harmonie aus Gelb
und Grün. 110

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 108. Mao und Sissi ergänzen sich farblich anhand ihrer Kleidung... 111

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 109. Harry und Schorschi in der Rezeption des Hotels. 112

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 110. Die Rezeptionistin strickt mit auffallendem rote Garn. 113

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 111. Der inszenierte Farbakkord. 113

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 112. „Orange-Teal“-Look mit leicht magentafarbenen Hauttönen. 114

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 113. Johann und Max betreten das Hotelzimmer. 114

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 114. Violett als Farbe des Übernatürlichen, des Übersinnlichen..... 115

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 115. Das violette Licht erhellt den Eingang in die Disco. 115

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 116. Vier Stillframes zeigen den Drogeneinfluss, visualisiert durch grelle Farben, verschwommene Aufnahmen und Illusionen..... 116

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 117. Vier Stillframes aus „Contact High“ 117

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 118. Schorsch betankt sein Auto..... 118

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlagler, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 119. Max steigt mit der falschen Tasche aus dem Zug..... 118

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlagler, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 120. Der letzte Frame des Filmes. 119

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlagler, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 121. Gretchen hebt sich durch ihr Kleid farblich aus der Szenerie ab.
..... 120

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlagler, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 122. Max und Gretchen verschmelzen mit dem Hintergrund..... 120

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlagler, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 123. Farbliche Komposition des Restaurants. 121

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlagler, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 124. Sechs Stills zeigen den bunten Wirbel..... 121

Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlagler, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). *Contact High*. Österreich.

Abbildung 125. Stillframe aus „Liebe“ 124

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 126. Anne liegt Tod im Bett. 124

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 127. Stillframe aus „Liebe“ 125

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 128. Georges und Anne fügen sich in die Umgebung ein..... 126

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 129. Nur nach längerem Betrachten erfasst man Konturen von Annes Gesicht im Dunkeln der Nacht.	127
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 130. Georges und Anne beim täglichen Frühstück.....	128
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 131. Tochter Eva besucht ihre Eltern.	129
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 132. Anne verschmilzt farblich mit dem Rollstuhl.	129
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 133. Georges und Anne beim Frühstück.....	130
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 134. Georges findet Anne nach einem Sturz auf dem Boden sitzend.	130
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 135. Anne liegt erschöpft und deprimiert im Bett.	131
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 136. Alexandre besucht die Wohnung seiner alten Klavierlehrerin. .	131
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 137. Schwarz dominiert die Bildkomposition.	132
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 138. Georges bildet mit seinem Hemd einen komplementären Farbkontrast.	133
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Abbildung 139. Eine Taube landet auf dem Fensterbrett der Altbauwohnung. .	134

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 140. Georges versucht, diese aus der Wohnung zu scheuchen. 134

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 141. Anne weigert sich, Wasser zu sich zu nehmen..... 135

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 142. Sechs Kunstwerke, welche sich mit der Symbolik der Farbe Blau beschäftigen. 136

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 143. Evas emotionale Wandlung vollzieht sich auch in ihrer Garderobe. 137

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 144. Georges wirkt schroff und abweisend..... 137

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 145. Georges erzählt Anne zur Beruhigung eine Geschichte aus seiner Kindheit. 138

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 146. Georges bereitet die Blumen für Annes Bett vor..... 138

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 147. Durch ein Geräusch geweckt, eilt Georges in die Küche, in welche er Anne erblickt..... 139

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 148. Eva kommt in die leerstehende Wohnung, vollkommen in Schwarz gekleidet. 139

Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). *Liebe*. Österreich.

Abbildung 149. Erstes Beispiel für den „Orange-Teal“-Look in „Das finstere Tal“.	143
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 150. Greider reitet durch das düstere Tal.	143
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 151. Blick über das Dorf im einsamen Tal.	144
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 152. Farblich ist das gesamte Bild stark reduziert.	145
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 153. Das Gold der Münze sticht aus der matten Umgebung sofort ins Auge.	145
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 154. Der Brennerbauer, erhellt durch die orange Petroleumlampe..	146
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 155. Die kalte, blaue Nacht bricht über das Tal herein.	147
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 156. Der Kampf zwischen Wärme und Kälte wird symbolisch auch in den Farben gezeigt.	147
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 157. In Greider brodelt der innere Konflikt; nach außen hin sichtbar gemacht durch den bewussten Einsatz der komplementären Farben.	148
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 158. Der Winter legt sich wie ein weißer Mantel über das Tal.	149
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	

Abbildung 159. Sehr intensiver Kalt-Warm-Kontrast durch das Kühle der Nacht und das Wärme der Fackeln.....	149
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 160. Greider beobachtet die Dorfbewohner aus der Ferne.....	150
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 161. Der Brenner-Bruder verschwindet im weißen Nebel.	150
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 162. Rudolf Brenner tappt in die Falle. Rote Blutflecken bedecken die Linse der Kamera.	151
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 163. Die Hochzeit ruft negative Emotionen hervor. Eine Diskrepanz mit dem sonst so positiv empfunden Ereignis.....	152
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 164. Das Brautpaar kniet vor dem Altar in der düsteren Kirche.	152
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 165. Greiders Mutter, gefangen in Brenners Schlafzimmer.	153
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 166. In Mitten des Waldes kommt es zur finalen Auseinandersetzung zwischen Greider und den Brenner-Brüdern.....	154
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 167. Stillframe aus „Das finstere Tal“	154
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 168. Das Sonnenlicht dient als erster Vorbote des herannahenden Frühlings und als Ende Greiders Rache.	155
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	

Abbildung 169. Das Weiß des Schnees bringt das Rot zur Geltung.....	155
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 170. Stillframe aus „Blade Runner 2049“	158
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Abbildung 171. Stills v.l.n.r.: „Transformers“, „Blade Runner 2049“, „Shutter Island“	158
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Quelle: Brodrick, J., Kosove, A., Sikes, C., Yorkin, B. (Producer) & Villeneuve, D. (Director). (2017). <i>Blade Runner 2049</i> . USA.	
Quelle: Fischer, B. (Producer) & Scorsese, M. (Director). (2010). <i>Shutter Island</i> . USA.	
Abbildung 172. Stills v.l.n.r.: „Contact High“, „Liebe“, „Das finstere Tal“	158
Quelle: Lackner, E., Steil, N., Wolschlager, U. (Producer) & Glawogger, M. (Director). (2009). <i>Contact High</i> . Österreich.	
Quelle: Arndt, S., Heiduschka, V. (Producer) & Haneke, M. (Director). (2012). <i>Liebe</i> . Österreich.	
Quelle: Arndt, S., Grasser, H. (Producer) & Prochaska, A. (Director). (2014). <i>Das finstere Tal</i> . Österreich.	
Abbildung 173. Beispiel des „Orange-Teal“-Looks aus dem Film „Transformers“	161
Quelle: Bryce, I. (Producer), & Bay, M. (Director). (2007). <i>Transformers</i> . USA.	
Abbildung 174. Darstellung der vier Videoscopes in DaVinci Resolve 15. Von links oben nach rechts oben: Parade, Waveform, Vectorscope, Histogramm ...	162
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 175. Perfekte Separation der Hauttöne dargestellt durch die Verwendung des HSL-Qualifiers.....	163
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 176. Vergleich von zwei Stilframes aus „Transformers“ (oben) und „Das finstere Tal“ (unten) mit den dazugehörigen Messinstrumenten von DaVinci Resolve 15.....	163
Quelle: eigene Darstellung	

Abbildung 177. Stillframe-Serie zur Verdeutlichung des Looks	164
Abbildung 178. Stillframe des Rohmaterials ohne jeglicher Bearbeitung.....	165
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 179. Konvertierung von S-Log3 und S-Gamut3.Cine.....	165
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 180. Node-basierter Aufbau in DaVinci Resolve 15.....	166
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 181. Rohmaterial nach der Konvertierung und Helligkeitsanpassung	167
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 182. Übersicht über den Aufbau der UI von DaVinci Resolve 15.....	167
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 183. RGB-Mixer nach der Wandlung in den YUV-Farbraum	168
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 184. Vectorscope vor (links) und nach (rechts) der Verwendung des YUV-Mixers	168
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 185. Qualifier mit ausgewähltem Luminance-Wert	169
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 186. „Lum Vs Sat“-Kurve zur Manipulation der Sättigung in Abhängigkeit der Helligkeit.....	170
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 187. Gamut-Mapping auf legale Farbwerte im Rec.709-Farbraum ..	170
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 188. Vom Rohmaterial bis zum fertigen Ergebnis.....	171
Quelle: eigene Darstellung	
Abbildung 189. Aufnahme aus derselben Umgebung wie der in der Reproduktion des Looks verwendete Stillframe.	172

Quelle: eigene Darstellung

Abbildung 190. Diese vier Stillframes zeigen die Evolution des Looks durch die einzelnen Arbeitsschritte..... 173

Quelle: eigene Darstellung

Abbildung 191. Kleine Adaption der Lift-Gama-Gain-Controlls vor dem 3D-Lut zur Verbesserung des Endergebnisses. 173

Quelle: eigene Darstellung

Abbildung 192. Vier Stillframes bei Abenddämmerung zeigen die Entwicklung vom Rohmaterial zum finalen „Orange-Teal“-Look unter der Verwendung des erstellten 3D-Luts..... 174

Quelle: eigene Darstellung

Abbildung 193. Aufnahme mit hohem Luminanz-Kontrast und wenig Farbinformation 175

Quelle: eigene Darstellung

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1. Numerische Werte des Quantitäts-Kontrastes.....	34
Quelle: eigene Darstellung	
Tabelle 2 Tabelle der Rec.709 Primärfarben im CIEXYZ-Diagramm.....	40
Quelle: eigene Darstellung	
Tabelle 3. Auflistung der Rec.2020 Primärfarben im CIEXYZ-Diagramm.....	41
Quelle: eigene Darstellung	
Tabelle 4. Tabelle der ACES Primärfarben im CIEXYZ-Diagramm	42
Quelle: eigene Darstellung	
Tabelle 5. Auflistung von Inputs und dazugehörigen Outputs	44
Quelle: eigene Darstellung	