



**Universität
Zürich** ^{UZH}

Masterarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades

Master of Arts

der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich

Introspektives Farbenspiel

Farbliche Subjektivierung und Segmentierung in Sławomir Idziaks Filmen

Verfasserin: Valentina Romero

Matrikel-Nr.: 11-739-745

Referentin: Prof. Dr. Barbara Flückiger

Seminar für Filmwissenschaft

Abgabedatum: 18.12.2017

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	5
2	Einführung in die Erzähltheorie.....	9
2.1	Zeit: Segmentierung im Film.....	11
2.2	Modus und Stimme: Subjektivierung im Film	14
2.2.1	Primäre Subjektivierungen.....	16
2.2.2	Sekundäre Subjektivierungen.....	18
2.2.3	Die filmische Form der Subjektivierung.....	20
3	Einführung in die Farbtheorie.....	25
3.1	Die Erscheinungsweisen der Farben.....	27
3.2	Filmische Farbgestaltung.....	30
3.2.1	Farbliche Segmentierung	32
3.2.2	Farbliche Subjektivierung	35
4	Das Filmkorpus	38
4.1	LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE.....	38
4.2	TROIS COULEURS: BLEU.....	39
4.3	I WANT YOU	39
4.4	BLACK HAWK DOWN.....	40
5	Subjektivierende Stilmittel in Idziaks Werk.....	41
5.1	Farbgestaltung	42
5.1.1	Farbschema und Ausstattung	43
5.1.2	Beleuchtung.....	45
5.1.3	Filter	50
5.2	Anamorphotische Effekte	53
5.2.1	Optische Effekte durch die Kameraarbeit.....	54
5.2.2	Anamorphotische Effekte durch reflektierende Objektoberflächen	60
5.2.3	Anamorphotische Effekte durch raumfüllende Substanzen.....	67
6	Segmentierung durch Farbgestaltung.....	70
6.1	Die makrostrukturelle Segmentierung des Films.....	70
6.1.1	Narrative Gliederung.....	71
6.1.2	Markierung von weiteren Ebenen und Leitmotiven.....	75
6.2	Die mikrostrukturelle Segmentierung des Filmbildes	78
6.3	Formale Hervorhebungen innerhalb einer Sequenz	81

7	Schlussbetrachtungen	84
8.	Anhang	88
8.1	Filmografie	89
8.2	Bibliografie	90
8.3	Abbildungen	95
8.3.1	Abbildungen LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE	96
8.3.2	Abbildungen TROIS COULEURS: BLEU	99
8.3.3	Abbildungen I WANT YOU	102
8.3.4	Abbildungen BLACK HAWK DOWN	105
8.4	Analysetabellen	108

1 Einleitung

Gegenstand der vorliegenden Untersuchung sind vier Filme des Kameramanns Sławomir Idziaks, die durch ihre Farbgestaltung auffallen: *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* (Krzysztof Kieślowski, FRA/POL/NOR 1991), *TROIS COULEURS: BLEU* (Krzysztof Kieślowski, FRA/POL/CHE 1993), *I WANT YOU* (Michael Winterbottom, GBR 1998) und *BLACK HAWK DOWN* (Ridley Scott, USA 2001). Vornehmlich durch Filter, Beleuchtung und die Gestaltung der Mise-en-Scène werden die Filme in gesättigte Primärfarben getaucht – stellenweise monochrom, stellenweise kontrastierend – und so in sich farblich unterscheidende Sequenzen untergliedert. Die Farbgestaltung wird in der vorliegenden Arbeit in Hinblick auf diese Segmentierung, aber auch auf eine subjektivierende Wirkung analysiert. Eine auffallende Farbgestaltung kann einen Film mit einer «affektive[n] Note» ergänzen und dadurch eine neue Perspektive eröffnen, die über das Innenleben der Figuren Auskunft gibt (vgl. Riedel 2007: 103). Die Emotionen der Figuren werden für den Zuschauer¹ nachvollziehbar, ohne über die Narration mitgeteilt zu werden. Sie werden vielmehr über die filmästhetische Gestaltungsebene vermittelt, was als Subjektivierung verstanden werden kann.

Branigan (1984: 73) definiert Subjektivierung beispielsweise als eine Erzählebene, die einer Figur anhaftet: «Subjectivity may be conceived as a specific instance or level of narration where the telling is *attributed to* a character in the narrative and received by us *as if* we were in the situation of a character» (Branigan 1984: 73). Die Subjektivierung stellt demnach eine Verbindung zwischen Zuschauer und Figur her, indem sie den Zuschauer in die Position der Figur setzt. Diese Definition bezeichnen Stam et al. (1992: 87) eher als restriktiv, wobei sie aber geöffnet werden kann und damit auch Darstellungsweisen inkludiert, die mental an eine Figur gekoppelt sind. Die Verbindung mit der Figur muss daher nicht nur räumlich erfolgen, sondern kann auch mental stattfinden, indem ihre psychischen Zustände metaphorisch auf das Filmbild übertragen werden (vgl. Beil 2010: 29; vgl. Flückiger 2001: 365).

Die Öffnung des Begriffs ist für die vorliegende Arbeit relevant, verknüpft ihn zugleich aber mit einem grossen Themenfeld, das für den Rahmen dieser Arbeit stark selektiert werden muss. Eines dieser Themenfelder, das bereits bei Branigans Definition anklingt, ist die Erzähltheorie. Sie findet ihre Ursprünge in der Literaturwissenschaft und wird im folgenden Kapitel (→ 2) besprochen. Einerseits werden die literaturwissenschaftlichen Bezüge, andererseits die

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung verzichtet und das generische Maskulinum «Zuschauer» verwendet.

Zusammenhänge mit subjektiven Perspektiven und Darstellungsmodi explizit im Film untersucht (→ 2.1, → 2.2). Subjektivierungen können nämlich auch in der Filmwissenschaft auf eine lange Tradition und eine umfangreiche Theorie zurückblicken, da es sich um narrative und stilistische Konfigurationen handelt, die schon lange in Filmen eingesetzt und deshalb in der Filmtheorie ausführlich besprochen wurden (vgl. Flückiger 2001: 362; vgl. Metz 1991: 96).

Als Einstieg in die Erzähltheorie dienen dennoch Werke aus der Literaturwissenschaft, insbesondere Gérard Genettes *Figures III* (1972) und *Nouveau discours du récit* (1983), die beide in *Die Erzählung* (dt. Übersetzung von Andreas Knop, 1994) enthalten sind und für die meisten Publikationen, die sich mit Erzählperspektiven auseinandersetzen, eine Grundlage bilden (vgl. Beil 2009: 37). Da die Fülle an Literatur zu Erzählperspektiven sowohl in der Literaturwissenschaft als auch in der Filmwissenschaft kaum zu bewältigen ist, liegt der Fokus bei der Auswahl der Literatur für diese Arbeit vor allem darauf, einen groben Überblick über das ausgedehnte Themenfeld und die damit verknüpften Konzepte und Problematiken zu erhalten. Matías Martínez' und Michael Scheffels Publikation *Einführung in die Erzähltheorie* (1999) bietet einen derartigen Überblick über die verschiedenen Ansätze und Begriffe der Erzähltheorie, während André Gaudreault und François Jost in *Le Récit cinématographique* (1990) und Christian Metz in *L'Énonciation impersonnelle, ou le site du film* (1991, dt. Übersetzung von Kessler et al., 1997) einen Bezug zum Film herstellen. Hinsichtlich der Subjektivierung im Film dient vor allem Edward Branigans *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (1984) als übersichtliche Grundlage.

Die Übertragung der literaturwissenschaftlichen Konzepte auf den Film spricht ein weiteres Thema an, das nicht ganz unproblematisch ist, nämlich die generelle Übertragbarkeit solcher Konzepte von einem Medium auf ein anderes. Benjamin Beil erkennt das erzähltheoretische Fokalisierungskonzept in seiner Publikation *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel* (2009: 39 f.) zwar durchaus als nützlichen Ausgangspunkt für die Untersuchung der Subjektivierung im Film an, kritisiert aber eine allzu starke Fokussierung auf die Informationsebene:

Die Kategorie der Fokalisierung erweist sich somit zwar als ein nützliches Instrument zur Analyse von Textstrukturen, die Ausgangsfrage nach Subjektivierungsstrategien kann mit diesem Modell aber nur eingeschränkt beantwortet werden, da sich Fokalisierung letztlich vor allem auf das Ausmass von Wissen bezieht, das der Diskurs über die erzählte Welt preisgibt. [...] Die hier zu untersuchenden Subjektivierungsstrategien gehen aber häufig über die Ebene der reinen Informationsfluss-Steuerung hinaus, d.h. sie betreffen auch die (rezeptions-)ästhetische Ebene.

(Beil 2009: 39)

In der folgenden Arbeit werden diese erzähltheoretischen Ansätze ebenfalls eher als Ausgangspunkt verstanden: Sie können «den Text vorstrukturieren» und so – in Zusammenhang mit der Betrachtung der ästhetischen Stilmittel – der Untersuchung der Subjektivierung dienen (vgl.

Beil 2009: 39). Die ästhetische Ebene wird beim vorliegenden Filmkorpus sehr auffällig durch den Farbeinsatz gestaltet, weshalb ein zweiter Fokus auf dem Themenfeld der Farbtheorie und ihrem Zusammenhang mit Subjektivierung liegt.

Der Sachverhalt der Farbe wurde in der Filmtheorie bisher nur peripher besprochen, was daran liegen mag, dass Filmfarbe bis heute relativ unerforscht geblieben ist (vgl. Flückiger 2016: 229). Explizit zum Thema Farbe und Subjektivierung lässt sich deshalb nur wenig Literatur finden, oftmals wird die Möglichkeit farblicher Einflüsse auf eine subjektivierende Perspektive in wenigen Sätzen erwähnt (vgl. Branigan 1984a: 34). Barbara Flückigers Beitrag «Color and Subjectivity in Film» im 2016 erschienenen Sammelband *Subjectivity across Media* bietet hier eine Ausnahme. Flückiger kommt in diesem Zusammenhang ebenfalls auf den Kameramann Sławomir Idziak zu sprechen, eine Untersuchung seiner Filme in Bezug auf farbliche Subjektivierungsstrategien scheint also naheliegend. Da es sich bei Idziak aber um einen Kameramann und nicht um einen Regisseur handelt, fällt auch hier die Literatur eher spärlich aus. Es gibt lediglich einen Sammelband über ihn – *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Sławomir Idziak* (Kirchner et al. 2007) –, der anlässlich seiner Auszeichnung mit dem Marburger Kamerapreis 2004 herausgegeben wurde. Im Rahmen der 6. Marburger Kameragespräche wurde Idziak von Filmwissenschaftlern und -kritikern interviewt, wobei auch die für meine Arbeit relevanten Themen des Sehens und der Farbdynamik angesprochen wurden.

Die ersten zwei Kapitel dieser Arbeit widmen sich den beiden Theoriefeldern: der Erzähltheorie und der Farbtheorie. Beide Kapitel folgen einer ähnlichen Struktur: Sie gliedern sich in Unterkapitel, die sich einerseits auf Segmentierung und andererseits auf Subjektivierung fokussieren. Die Analyse bringt die Segmentierung und Subjektivierung miteinander in Verbindung (→ 5, → 6) und widmet sich nach einer kurzen Einführung in das Filmkorpus (→ 4) der genaueren Untersuchung der filmischen Stilmittel (→ 5). Die bei Idziak relevanten Stilmittel werden einerseits unter dem Überbegriff der Farbgestaltung (→ 5.1, → 5.1.1) – die sowohl Beleuchtung (→ 5.1.2) als auch Filter (→ 5.1.3) beinhaltet – andererseits unter den so genannten anamorphotischen Effekten (→ 5.2) untersucht. Anschliessend folgt die weitere Erforschung der segmentierenden Wirkung der Farbgestaltung – einerseits auf Ebene des Filmes, andererseits auf Ebene des Filmbildes (→ 6.1, → 6.2) – bevor die Subjektivierungsstrategien in Idziaks Filmen anhand der untersuchten Stilmittel (→ 5) und Segmentierungsformen (→ 6) einer abschliessenden Betrachtung unterzogen werden (→ 7).

Diese Arbeit nimmt es sich nicht zum Ziel, eine umfassende Auseinandersetzung mit der filmischen Narratologie oder Farbtheorie zu sein, sondern konzentriert sich auf die Analy-

se des Filmkorpus anhand jener Stilmittel, die sich durch den Einblick in die Narratologie und die Farbtheorie ergeben und die in Zusammenarbeit mit einer segmentalen Gliederung des Film(bildes) subjektivierend wirken können. Die Analyse des Filmkorpus basiert auf einer computergestützten Filmanalyse, die auf einem farblich kalibrierten Monitor mit Hilfe eines Video-Annotation-Tools und des Datenbanksystems FileMaker vorgenommen wurde. Ersteres Programm diente der Segmentierung des Filmes und letzteres der genauen Analyse. Die daraus resultierenden Analysetabellen können im Anhang dieser Arbeit eingesehen werden (→ 8.4). In diesem Zusammenhang muss erwähnt werden, dass die Wiedergabe der Farben nur schwer zu standardisieren und von DVD-Kopien, Wiedergabegeräten und Visionierungsbedingungen abhängig ist (vgl. Flückiger 2016: 221).

2 Einführung in die Erzähltheorie

Sowohl in der Literaturwissenschaft als auch in der Filmwissenschaft umfasst die Erzähltheorie ein grosses Themengebiet. Für diese Arbeit wird der Fokus auf Konzepte gelegt, die für das Verständnis der filmischen Subjektivierung wichtig sind. Die Ursprünge der Erzähltheorie liegen wie bereits erwähnt in der Literaturwissenschaft. Bevor also auf die Filmnarratologie eingegangen werden kann, müssen die Grundlagen in der Literaturwissenschaft dargelegt werden, wobei das enorm grosse Theoriefeld aber sehr dezidiert betrachtet wird.

In Zusammenhang mit der Subjektivierung ist für die Filmwissenschaft besonders das aus der Literaturwissenschaft stammende Konzept der Enunziation von Emile Benveniste relevant. Dieses Konzept unterteilt sprachliche Äusserungen in *énonciation* – als Akt, der eine Äusserung hervorbringt – und *énoncé* – als Text, der geäussert wird (vgl. Kessler et al. 1997: ix).² Für die *énonciation* ist die Anwesenheit des Sprechenden grundlegend, worin wiederum die Verbindung zur Subjektivierung gründet. Es werden zugleich zwei Subjekte unterschieden: Das Subjekt der *énonciation* – das Ich, das sich äussert – und das Subjekt des *énoncé* – das Ich im Text –, einerseits also die Erzählinstanz, andererseits die Figur im Text (vgl. Kessler et al. 1997: viii; vgl. Benveniste 1966: 241 f.). Eine ähnliche Unterscheidung des formalen und strukturellen Aufbaus eines Textes nehmen auch andere Theoretiker vor. Auf der einen Seite steht, wie das Erzählte im Werk präsentiert wird – *syuzhet*, *plot* oder *discours* –, auf der anderen Seite der zeitlich geordnete Inhalt selbst – *fabula*, *story* oder *histoire* (vgl. Bordwell: 1985: 49–51; vgl. Martínez und Scheffel 1999: 22; vgl. Benveniste 1966: 238–242). Die jeweiligen Begriffe können aber nicht vollkommen gleichgesetzt werden, sondern beinhalten ebenfalls feine Differenzen. *Syuzhet* bezeichnet zum Beispiel nur die Reihenfolge der Ereignisse, während *discours* auch die Perspektive, den Stil und den Modus umfasst (vgl. Martínez und Scheffel 1999: 23). Die Abgrenzung des Akts des Erzählens vom Inhalt der Erzählung ist für die Untersuchung der Subjektivierung relevant, weil sie auf einer solchen Unterscheidung beruht. Bei einer subjektiven Erzählung handelt es sich folglich um einen *discours*, in dem das sich äussernde Subjekt mit dem Subjekt im Text gleichgesetzt wird (vgl. Bordwell 1985: 21). Es geht im Zusammenhang mit Subjektivierungen nicht nur darum, was der Film erzählt, sondern auch *wie* er es tut (vgl. Branigan 1984: 1).

Martínez und Scheffel (1999: 24) untersuchen diese Begriffe, ohne sie vermischen zu wollen. Deshalb nehmen sie eine dreiteilige Differenzierung vor. Sie unterscheiden zwischen

² Einleitung von Kessler et al., in: *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* (1997), dt. Übersetzung von *L'Énonciation impersonnelle, ou le site du film* (1991).

der Diegese, der Handlung und der Art und Weise, wie beide dargestellt werden, womit sie sich Genettes Untergliederung in Erzählung, Geschichte und Narration annähern (vgl. Martínez und Scheffel 1999: 24). Genette unterscheidet zwischen narrativer Aussage (Erzählung), ihrer Abfolge (Geschichte) und dem Akt des Erzählens (Narration) (vgl. Genette 1972: 15 f.). Damit lehnt er sich an Tzvetan Todorovs (1966: 138 f.) Unterteilung in Zeit, Aspekt und Modus an, die er etwas abgewandelt übernimmt. Genette spricht von Zeit, Modus und *Stimme* (vgl. Genette 1972: 18). Diese drei Kategorien werden folgend weiter ausgeführt und dienen als Grundlage für die beiden anknüpfenden Unterkapitel.

Bei der Kategorie der Zeit nimmt Genette, wie es andere Theoretiker auf ähnliche Weise tun, eine weitere Unterscheidung vor. Er spricht von der Zeit des Erzählten – erzählte Zeit – und der Zeit der Erzählung – Erzählzeit. Erstere definiert er als Zeitraum, über den sich die erzählte Handlung inhaltlich erstreckt, und letztere als Zeitraum der Darlegung der erzählten Ereignisse, kurzum die Dauer des Textes (vgl. Martínez und Scheffel 1999: 9; vgl. Genette 1972: 21).

Der Modus beschreibt die Perspektive auf die Narration und die Distanz dazu. Hier wird ermittelt, wer sieht, welche Distanz der Erzähler hat und wie viel Information der Leser oder Zuschauer erhält (vgl. Genette 1972: 116). Die Perspektive ist neben der Distanz eine weitere Form der Informationsregulierung und wird unter dem Begriff der Fokalisierung in Nullfokalisierung, sowie interne und externe Fokalisierung unterteilt (vgl. Genette 1972: 132, 134). Die Nullfokalisierung bezeichnet eine Erzählung ohne bestimmte Figurenperspektive, die interne Fokalisierung eine selektive Perspektive – ein figurengebundenes, eingeschränktes Sichtfeld – und die externe Fokalisierung eine objektive Aussensicht (vgl. Genette 1983: 236). Die Stimme gibt Antwort auf die Frage *wer erzählt?* und weist somit auf eine Erzählinstanz hin. Der Status der narrativen Instanz wird durch die narrative Ebene und durch seine Beziehung zur Erzählung definiert. Die Erzählinstanz befindet sich entweder innerhalb der narrativen Ebene – intradiegetisch – oder ausserhalb – extradiegetisch. Dasselbe gilt für die Geschichte, die er erzählt: entweder kann die Erzählinstanz Bestandteil davon sein – homodiegetisch – oder nicht – heterodiegetisch (vgl. Genette 1972: 175, 178). Im Falle einer Subjektivierung handelt es sich also um eine intradiegetische und homodiegetische Erzählung.

Diese kurz zusammengefasste Theorie der Enunziation hatte in den 1970er und 1980er Jahren grossen Einfluss auf die Filmwissenschaft. Auch die anderen besprochenen, aus der Literaturwissenschaft stammenden Konzepte wurden auf den Film übertragen (vgl. Kessler et al. 1997: ix). In der Anfang 1990er Jahren erschienenen Publikation *L'Enonciation impersonnelle, ou le site du film* (1991) setzt sich Metz kritisch mit dem Begriff der *énonciation* auseinander und versucht ihn an den Film anzupassen (vgl. Kessler et al. 1997: ix). Dadurch,

dass Metz die damit verbundenen Begriffe *Enunziator* und *Enunziatär* durch *Sitz der Enunziation* und *enunziatives Ziel* ersetzt, befreit er sie von ihrer Menschenähnlichkeit, den Zuschauer zugleich von der Rolle des Empfängers und den Film von der mutmasslichen Urheberschaft eines einzelnen Autors (vgl. Metz 1991: 3). Während Metz versucht, Benvenistes Begriffe auf den Film zu beziehen, indem er von einem unpersönlichen, enunziativen Apparat ausgeht, gibt es auch Theoretiker, beispielsweise Bordwell (1985: 23, 26), die dieser Annahme vorsichtiger gegenüberstehen. Sie betrachten die Übertragung linguistischer Kategorien auf den Film als komplexer und problematischer, da der Film ihrer Meinung nach weder grammatikalische Markierungen noch eine eindeutige narrative Instanz besitzt (vgl. Bordwell 1985: 23, 26; vgl. Branigan 1984: 15; vgl. Metz 1991: 13; vgl. Flückiger 2001: 372 f.). Bordwell lehnt den Begriff der Enunziation und das damit verbundene Konzept in der Filmwissenschaft somit komplett ab (vgl. Bordwell 1985: 23, 26; vgl. Metz 1991: 10). Er vertritt die Meinung, dass Film nicht als linguistisches System fungieren kann, da ihm wesentliche sprachliche Merkmale fehlen (vgl. Bordwell 1985: 26; vgl. Stam et al. 1992: 33, 35). Des Weiteren weist Bordwell darauf hin, dass sich Genettes Verwendung der Begriffe von Benvenistes unterscheidet und dass auf ähnliche Weise noch viele weitere solche Konzepte entstanden sind, was zu einer unüberschaubaren Dichte komplexer, teilweise kontroverser Theorien geführt hat (vgl. Bordwell 1985: 22).

Diese Diskussion um die Möglichkeit einer Verbindung zwischen Linguistik und Film spielt auch in den nächsten zwei Kapiteln (→ 2.1, → 2.2) eine Rolle, da darin ebenfalls auf Begriffe aus der Texttheorie zurückgegriffen wird. Die Ansätze sind grundsätzlich aber so unterschiedlich, dass kein Konsens gefunden werden kann, was sich diese Arbeit auch nicht zum Ziel nimmt. Trotz diesen Kontroversen konnte der aus der Literaturwissenschaft geborgte Begriff der Enunziation aber nicht aus der Filmwissenschaft eliminiert werden und bezeichnet in Bezug auf den Film mittlerweile stilistische Spuren, die auf die Anwesenheit einer Erzählinstanz, also auf Subjektivierung hinweisen (vgl. Stam et al. 1992: 95; vgl. Bordwell 1985: 21). In der Filmtheorie ist die Enunziation durch die imaginäre Verbindung zwischen der Erzählinstanz und dem Zuschauer also eng mit dem Erschaffen subjektiver Beziehungen verknüpft (vgl. Stam et al. 1992: 105).

2.1 Zeit: Segmentierung im Film

Dieses Kapitel befasst sich mit der Untergliederung eines Films in zeitliche und narrative Abschnitte, folgend als Segmentierung bezeichnet. Diese Gliederung steht in einem Zusammenhang mit Genettes bereits besprochenem dualen Zeitbegriff: Die gezeigte Zeit muss weder der

tatsächlichen Zeit der Ereignisse, noch ihrer chronologischen Abfolge entsprechen. Das bedeutet, dass der Film die Ereignisse neu anordnen, sie auslassen, zeigen oder gar wiederholen kann. Die Segmentierung ist zudem ein Werkzeug der Filmanalyse, so wurden die Filme vor der detaillierten Analyse in Segmente eingeteilt, was unter anderem dazu diente, Handlungseinheiten zu fassen. Diese segmentale Gliederung eines Films ist aber nicht nur von der Zeit abhängig, sondern ebenso von Handlungsorten und filmischen Stilmitteln – es kann beispielsweise auch eine farbliche Segmentierung erfolgen, wie sie in Kapitel 3.2.1 untersucht wird. Folgend werden die unterschiedlichen Faktoren betrachtet, die für eine Segmentierung eine Rolle spielen.

Laut Flückiger (2011: 50) dient die Segmentierung als Grundlage einer jeden Analyse und auch der Analyse meines Filmkorpus geht eine solche Unterteilung in filmische Einheiten voraus (vgl. Analysetabellen). Diese Einheiten können als Sequenzen bezeichnet werden, die durch filmische Stilmittel, beispielsweise Montage, optische Effekte oder Änderungen in der Farbgestaltung, gekennzeichnet sind (vgl. Wulff 1990b: o. S; vgl. Bordwell und Thompson 1979: 60).

A sequence is a major part of a film, consisting of at least one shot and usually more than one shot. The sequence is not an arbitrary division, but rather is demarcated by certain cinematic devices (cuts, fade-ins and -outs, dissolves, optical effects, changes from color to black and white, sound shifts etc.). Moreover, a sequence has a conceptual coherence: it is a *meaningful* part.

(Bordwell und Thompson 1979: 60)

Da es sich bei Sequenzen um komplexe Ausschnitte der filmischen Narration handelt, geht Metz laut Stam et al. (1992: 40) von drei Kriterien aus, die bei einer solchen Einteilung in Segmente helfen sollen: Handlungseinheiten, Markierungen und syntagmatische Strukturen. Die Handlungseinheit oder auch narrative Segmentierung ist eng mit der Differenzierung des Zeitbegriffs verbunden, wie es unter anderem Genette (1972) vornimmt. Denn die Narration muss nicht unbedingt linear oder chronologisch präsentiert werden, sondern es kann durch die bereits beschriebene Dualität der Zeit zu zeitlichen Verzerrungen, Auslassungen oder Wiederholungen kommen, die für viele Formen der Subjektivierung wichtig sind und den Erzählfluss fragmentieren (vgl. Genette 1972: 21; vgl. Martínez und Scheffel 1999: 9; vgl. Turim 1989: 190). Wenn zusätzlich eine weitere Narrationsebene eröffnet wird, spricht Genette (1972: 25, 32, 166) von einer sekundären oder metadiegetischen Erzählebene, welche die primäre Erzählung unterbricht (vgl. Branigan 1984: 2). Eine solche metadiegetische Erzählung, die von einer Figur in der Narration dargeboten wird, bezeichnet Branigan (1984: 2) als *character narration*. Es handelt sich also um eine Narration, die von einer Figur im Film erzählt und vom Zuschauer erlebt wird, als nähme er die Position der Figur ein, mit anderen Worten um eine subjektive Erzählung (vgl. Branigan 1984: 2, 73). Die Segmentierung des filmischen Zeitstrahls steht in diesem Falle in Zusammenhang mit der subjektiven Erzählweise, die eine solche eingeschobene Erzählung beschreibt. Somit kommt die Frage nach einer

Erzählinstanz auf und es wird automatisch eine Verbindung zu Genettes Kategorien des Modus und der Stimme geknüpft, auf die im nächsten Unterkapitel weiter eingegangen wird (→ 2.2).

Der Film kann aber nicht nur auf narrativer Ebene segmentiert werden, sondern auch auf formaler, was unter dem Begriff der Markierungen verstanden wird. Dabei handelt es sich um filmische Stilmittel, sei es auf visueller oder akustischer Ebene, welche die Übergänge zwischen Sequenzen kennzeichnen (vgl. Wulff 1990b: o. S.). Farbe kann hier als eines dieser Stilmittel erwähnt werden, worauf in Kapitel 3.2.1 vertieft eingegangen wird. An dieser Stelle kann bereits ein Zusammenhang zwischen den besprochenen Formen der Segmentierung hergestellt werden, denn auch die Narration kann eine solche Markierung sein oder sie zumindest motivieren – man denke an Rückblenden, die zum Beispiel durch Überblendungen oder Wechsel des Farbschemas gekennzeichnet sind. Wulff (1990b: o. S.) ordnet diese formalen oder narrativen Markierungen dem Begriff der syntagmatischen Form unter, womit wir bei Metz' letztem Kriterium, den syntagmatischen Strukturen angelangt sind. Metz (1968: 121, 124–130) untersucht dabei mögliche Formen und Anordnungen solcher Sequenzen, die einer Gliederungseinheit, einem Syntagma entsprechen. Mit Bezug auf die Texttheorie bezeichnet Wulff (1990b: o. S.) eine solche Gliederung in Sequenzen als Makrostruktur, die sich aus thematischen oder narrativen Einheiten ergibt (vgl. Wulff 1990b: o. S.; vgl. Metz 1971: 202). Die Makrostruktur kann weiter unterteilt werden in eine Vielzahl sogenannter Mikrostrukturen, wobei aber nicht alle mikrostrukturellen Teiltex-te für die Makrostruktur von Bedeutung sind (vgl. Wulff 1990b: o. S.). Die Makrostruktur beinhaltet also nur eine gewisse Auswahl an mikrostrukturellen Textteilen. Die Unterscheidung von makro- und mikrostrukturell gleicht Metz' (1971: 202 f.) Differenzierung von segmental und suprasegmental (vgl. Wulff 1988: o. S.). Segmental kann gewissermassen mit makrostrukturell gleichgesetzt werden, da es sich bei beiden Begriffen um eine segmentale Einheit, eine Gliederung in Sequenzen handelt (vgl. Wulff 1990b: o. S.). Suprasegmentale Elemente sind im Gegensatz zur Mikrostruktur nicht an ein Segment gebunden, sondern können auch darüber hinaus wirken (vgl. Wulff 1990b: o. S.). Zudem treten sie nur «an Teiltex-ten» auf, beschreiben also spezifische Aspekte der Gestaltung eines filmischen Segments, wie zum Beispiel die Farbe (vgl. Wulff 1990b: o. S.; vgl. Metz 1971: 202; vgl. Kindem 1977: 78).

Wulff (1990b: o. S.) löst sich von diesen aus der Linguistik geborgten Begriffen, indem er sie abschliessend in zwei Formen unterteilt, die syntagmatische und die relevantielle Form. Ersteres beschreibt die Gliederung in Sequenzen (makrostrukturell), die durch bestimmte filmische Gliederungsmerkmale gekennzeichnet sind (vgl. Wulff 1990b: o. S.). Die zweite Form bezeichnet die Bedeutung mikrostruktureller Elemente «für die Realisierung der

Makrostruktur», also diejenigen Stilmittel, die gegenüber anderen stärker gewichtet sind (vgl. Wulff 1990b: o. S.). Diese sogenannten Texthervorhebungen unterteilt Wulff (1990b: o. S.) weiter in thematische und formale Hervorhebungen, wobei erstere sich eher auf den Inhalt, die Narration beziehen und letztere auf die formalen, stilistischen Eigenschaften. Für den weiteren Verlauf dieser Arbeit werden aber die Begriffe makrostrukturell und mikrostrukturell beibehalten, da ihr strukturierender Aspekt von grosser Bedeutung ist, der bei Verwendung der anderen Begriffe weniger hervorgehoben wird. Das nächste Kapitel bezieht sich auf die beiden weiteren, von Genette bestimmten Aspekte der Erzählung – den Modus und die Stimme – anhand derer vertieft auf die Subjektivierung eingegangen wird.

2.2 Modus und Stimme: Subjektivierung im Film

Genettes bereits untersuchte Begriffe des Modus und der Stimme spielen auch in Bezug auf die Subjektivierung eine wichtige Rolle, da sie auf eine Erzählinstanz verweisen, aus dessen Sicht die Narration oder zumindest Teile davon dargeboten werden können. In diesem Kapitel wird der Bezug zur Subjektivierung im Film weiter ausgearbeitet, wobei das erwähnte literaturwissenschaftlichen Konzept der Fokalisierung geöffnet und auf den Film angewandt wird.

In Zusammenhang mit der Untersuchung linguistischer Texte anhand des Modus und der Stimme unterscheidet Genette zwei Instanzen, nämlich diejenige, die sieht, und diejenige, die spricht (vgl. Stam et al. 1992: 87 f.; vgl. Genette 1983: 236). Auch für den Film sind diese beiden Instanzen von Bedeutung, müssen aber weiter differenziert werden, da der Film nicht nur darstellt, wer sieht (Modus) oder spricht (Stimme), sondern auch, *wie* die Figur wahrnimmt oder sich ausdrückt (vgl. Metz 1991: 97; vgl. Stam et al. 1992: 92). Das unter dem Begriff des Modus untersuchte Konzept der Fokalisierung, insbesondere das der internen Fokalisierung, spielt in Bezug auf die Subjektivierung eine grosse Rolle (vgl. Stam et al. 1992: 88; vgl. Genette 1983: 236). Obwohl Begriffe aus der Literaturwissenschaft nicht ohne weiteres auf ein anderes Medium übertragen werden können, sind Stam et al. (1992: 89) der Meinung, dass das Konzept der Fokalisierung durchaus an den Film angepasst werden kann. Laut Orth (2009: 115) handelt es sich bei Genettes Konzept sogar um ein «transmediales narratives Phänomen, das medienspezifisch konzeptualisiert werden muss.» Deshalb schlagen sie alle ein geöffnetes Konzept des Begriffs vor, das die grundsätzliche subjektive Perspektive der Figur beschreibt. Dieses Konzept geht somit über die wortgetreue Übertragung auf den Film hinaus, was soviel wie die Kameraposition, den einfachen *Point-of-View-Shot* bedeuten würde (vgl. Stam et al. 1992: 89; vgl. Orth 2009: 113). Es gibt im Film demzufolge unterschiedliche Formen der Subjektivierung, die auch andere Theoretiker ausgearbeitet haben.

Jost (1987) hat die drei Parameter – Wissen oder Denken, Sehen und Hören – beispielsweise in einem dreistufigen Modell berücksichtigt, in dem er den erzählerischen, den optischen und den akustischen Blickpunkt unterscheidet (vgl. Flückiger 2001: 373; vgl. Gaudreault und Jost 1990: 130, 134). Den optischen Blickpunkt nennt Jost (1987: 18 f.) *Okularisierung* und unterscheidet ihn von einer narrativen und einer auditiven Perspektive (vgl. Metz 1991: 97; vgl. Flückiger 2001: 373; vgl. Gaudreault und Jost 1990: 130). Während Genettes Konzept der Fokalisierung sich darauf bezieht, was die Figur weiss, deutet die Okularisierung die Beziehung zwischen dem an, was die Kamera zeigt, und dem, was eine Figur sieht (vgl. Stam et al. 1992: 92 f.). Metz und Flückiger greifen diese Differenzierung auf unterschiedliche Weise ebenfalls auf. Metz (1991: 97 f.) spricht von mentalen, visuellen und auditiven *Fokussierungen* und Flückiger (2001: 374) von mentaler, visueller und auditiver *Subjektivierung*. Kawin (1978) nimmt eine ähnliche Unterteilung vor und differenziert zwischen drei Modi – dem Modus des *physischen Auges*, der zeigt, was die Figur sieht, dem Modus des *mind's eye*, der zeigt, was die Figur denkt oder fühlt, und dem Modus der Sprache, der zeigt, was eine Figur sagt (vgl. Kawin 1978: 7, 10, 18). Anders formuliert: die Darstellung der Sicht durch die subjektive Kamera, die Darstellung der Gedanken durch den *mindscreen* und die Darstellung der Sprache durch den Voice-over (vgl. Kawin 1978: 18). Der Begriff des *mindscreen* beschreibt Filme oder Filmausschnitte, die sich als Produkt eines Bewusstseins präsentieren (vgl. Kawin 1978: xi).

Die besprochenen AutorInnen wählen zwar unterschiedliche Überbegriffe, sind sich dennoch einig, dass Subjektivierungen auf mentaler, visueller und auditiver Ebene zu unterscheiden sind. Für diese Arbeit sind der erste und der zweite Modus von Bedeutung, die der visuellen und mentalen Subjektivierung entsprechen. Diese Kategorien lassen sich aber nicht eindeutig trennen, kann doch die mentale Subjektivierung eher als Unterkategorie der visuellen oder akustischen Subjektivierung aufgefasst werden, da sie sich im Film ebenso visuell als auch akustisch bemerkbar machen kann. Sowohl Metz (1991: 101 f.) als auch Jost (1987: 121, 124; vgl. Gaudreault und Jost 1990: 131–133) untergliedern die visuelle Subjektivierung weiter in äusserliche oder primäre Subjektivierungen und innerliche oder sekundäre Subjektivierungen. Erstere schreiben sich nicht ins Filmbild ein, letztere übertragen innere Zustände der Figuren auf das Filmbild. Die mentale Subjektivierung lässt sich nach dieser Unterteilung mit der innerlichen gleichsetzen.

An dieser Stelle kann an Branigans sechs Typen der Subjektivierung angeknüpft werden, die er in seiner Publikation *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (1984) ausarbeitet. Sie können ebenfalls in Subjektivierungen unterteilt werden, die durch eine Struktur oder einen Kontext entstehen – *Flashback*, *Point-of-view*

Shot, Character Reflection (→ 2.2.1) – und solche, die sich im filmischen Bild zeigen – *Perception Shot, Mental Process, Character Projection* (→ 2.2.2, vgl. Branigan 1984: 75, 77, 79). An diese Stelle sei mit den Begriffen *äusserliche* und *innerliche* Subjektivierung Vorsicht geboten, da zum Beispiel eine Rückblende eine Mischform darstellt, was zu einem späteren Zeitpunkt weiter ausgeführt wird. Deshalb werden folgend die Begriffe *primäre* und *sekundäre* Subjektivierung verwendet. Für die Kategorisierung subjektiver Einstellungen geht Branigan (1984: 73–75) von sechs Parametern der Narration aus – Rahmung, Ursprung, Sicht, Zeit, Objekt und Gedächtnis –, die im Falle einer Subjektivierung allesamt an dieselbe Figur gebunden sind (vgl. Branigan 1984: 75). Vor allem die Rahmung und der Ursprung sind in diesem Zusammenhang wichtig und können mit der subjektiven Kamera verbunden werden: Es wird der Standpunkt einer Figur eingenommen, die zugleich als Ursprung des Bildes dient und es dadurch färbt. Das kann einerseits wörtlich verstanden werden, wie bei den als primär bezeichneten Subjektivierungen. Als Beispiel dafür dient der *Point-of-view Shot*, der das Geschehen von der Position der Figur zeigt. Andererseits kann es auch im übertragenen Sinne verstanden werden. So zum Beispiel bei der sekundären Subjektivierung, die mentale Bilder visualisiert (vgl. Branigan 1984: 73). Bei der Herausarbeitung verschiedener subjektiver Stilmittel spielen neben der Rahmung auch die Zeit und das Gedächtnis eine Rolle (vgl. Branigan 1984: 76). Die Zeit liegt entweder in der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft oder bleibt gar undefiniert. Die Rahmung wird, wie bereits erwähnt, durch den Blickwinkel der Figur gegeben oder aber metaphorisch durch ihre mentalen Abläufe, womit sogleich der dritte Parameter – das Gedächtnis, beziehungsweise der mentale Zustand – ins Spiel kommt (vgl. Branigan 1984: 77 f.). Durch diese Parameter lassen sich also ebenfalls primäre und sekundäre Subjektivierungen unterscheiden, auf die folgend weiter eingegangen wird.

2.2.1 Primäre Subjektivierungen

Primäre visuelle Subjektivierungen weisen keine sichtbaren Spuren einer Subjektivierung auf, sondern werden durch den Kontext als solche gekennzeichnet (vgl. Metz 1991: 101; vgl. Branigan 1984: 49; vgl. Gaudreault und Jost 1990: 131–133). Als Beispiel wurde oben bereits der *Point-of-view Shot* erwähnt, der aus der Perspektive einer Figur zeigt, was sie sieht. Hier setzt das Subjektive gewissermassen das Objektive voraus; man braucht einen Bezug zur Figur, um ihren Standpunkt einnehmen zu können (vgl. Metz 1991: 99). Diese Form des subjektiven Bildes kann also nur in einem bestimmten Zusammenhang und in kleiner Dosierung bestehen (vgl. Metz 1991: 98–100). Diese Unterkategorie erinnert an Kawins (1978: 8) ersten Modus,

der die Zuschauerperspektive ebenfalls mit derjenigen der Figur gleichsetzt und der meistens nur vorübergehend einzuhalten ist.

Hier kann erneut auf Branigans (1984: 79) Stilmittel zurückgegriffen und folgend diejenigen Stilmittel näher betrachtet werden, die eher durch den Kontext als durch ihre Ästhetik als subjektiv gekennzeichnet werden: *Point-of-view Shot*, *Flashback* und *Character Reflection*.

Der bereits mehrmals erwähnte *Point-of-view Shot* präsentiert dem Zuschauer ein Bild, von dem behauptet wird, dass er es aus der Perspektive einer Figur oder eines hypothetischen Beobachters wahrnimmt. Die Kamera tritt an die Stelle der Figur, um aus ihrem Blickwinkel zu sehen und lässt sie zugleich aus dem Bild verschwinden. Der Zuschauer soll durch die Kamera hindurch wahrnehmen, als wäre er die Figur, die nun aber gar nicht mehr im Bild präsent ist (vgl. Brinckmann 1981: 95). Dadurch wird die Wahrnehmung des Zuschauers auf die Sicht der Figur beschränkt (vgl. Branigan 1984: 6). *Point-of-view*-Aufnahmen müssen sich in ihrer Beschaffenheit aber nicht von objektiven Aufnahmen unterscheiden, die Figur muss sich nicht sichtbar ins Bild einschreiben (vgl. Branigan 1984: 79).

Ein weiteres Stilmittel, das auf einer Struktur basiert, ist das *Flashback* oder die Rückblende, wobei sie nicht eindeutig als subjektiv wahrgenommen werden muss. Denn obwohl es sich eigentlich um eine innerliche Subjektivierung handelt, die Erinnerungen einer Figur zeigt, verliert der Zuschauer oftmals das Bewusstsein dafür, dass es sich um eine subjektive Wahrnehmung vergangener Ereignisse handelt (vgl. Turim 1989: 1). Einerseits können *Flashbacks* als genaue Rekonstruktion der Vergangenheit verstanden werden, andererseits handelt es sich aber auch um eine subjektive Wiedergabe davon: Die «Erinnerung ist die einzige Bewusstseinsaktivität, die ihr Objekt gleichzeitig als reell und imaginär annimmt, reell in der Vergangenheit und imaginär in der Gegenwart» (Metz 1991: 103). Dabei spielt der Parameter der Zeit eine grosse Rolle, da sie nicht nur unterbrochen sondern gewissermassen zurückgespult wird, beziehungsweise einen Sprung in die Vergangenheit vornimmt. Die Zeit der ersten Erzählebene scheint währenddessen stillzustehen, sodass der Zuschauer keinen Teil der Narration verpasst (vgl. Branigan 1984: 49 f.). Rückblenden können aber auch auditiv oder visuell gekennzeichnet sein, beispielsweise durch einen Wechsel in der Farbgestaltung. Die Farben werden oftmals entsättigt, manchmal sogar ganz in Schwarzweiss oder Sepia gehalten (vgl. Turim 1989: 16; vgl. Reinerth 2009: 45). Diese Markierungen können sich aber auch nur auf den Anfang und das Ende der Sequenz beschränken, während sich die restlichen Bilder formal nicht von der primären Erzählebene unterscheiden. Das zeigt wiederum, dass Rückblenden weniger von formalen Aspekten abhängig sind, als vom Kontext und einer bestimmten Erzählstruktur (vgl. Brinckmann 1981: 102 f.).

Als letztes Stilmittel werden die *Character Reflections* angeführt, die bereits einen Übergang zu den im nächsten Kapitel besprochenen sekundären Subjektivierungen andeuten. Durch die Erscheinung einer Figur im Spiegel oder in einer spiegelnden Fläche kann ihre körperliche Anwesenheit ins Bewusstsein gerückt werden. Hier handelt es sich nur um eine körperliche Erscheinung und nicht explizit um eine metaphorische Darstellung mentaler Zustände. Spiegelbilder können, müssen aber nicht die psychische Verfassung einer Figur zum Ausdruck bringen (vgl. Branigan 1984: 123, 127). Im Unterschied zu den Strukturen des *Point-of-view Shots* müssen Reflexionen keinen direkten räumlichen Bezug zur Figur knüpfen (vgl. Branigan 1984: 137). Die Figur kann deshalb von aussen betrachtet werden und sich selber wahrnehmen: «A character who stares in the mirror is representing himself to himself whether the purpose is to paint a self-portrait, to give way to a fatal narcissism, or contemplate the enigma of identity – a moment of reflection and revelation» (Branigan 1984: 128). Ein Spiegel kann nicht nur den Raum auftrennen und neue Perspektiven und neuen Raum eröffnen, sondern die Figur vervielfachen und sie dadurch gespalten erscheinen lassen – einerseits bewusst, andererseits unbewusst – womit auf ihren mentalen Zustand verwiesen wird (vgl. Branigan 1984: 127 f.; vgl. Heller 2010: 167 f.). Die mentale Verfassung der Figur wird so auf das Bild übertragen. Ein zerbrochener Spiegel kann zum Beispiel die inneren Zustände und dadurch vielleicht auch metaphorisch die verzerrte oder gestörte Sicht der Figur wiedergeben (vgl. Branigan 1984: 132). Diese Darstellungsweisen beziehen sich aber immer auch auf Konventionen, die sich durch ihre Repetition innerhalb der Filmgeschichte festgesetzt haben.

Wie am Beispiel der *Character Reflections* ersichtlich wird, handelt es sich bei Branigans Stilmitteln nicht um eindeutig zu trennende Kategorien, sondern um Stilmittel, die sich auch vermischen können. Die bisher beschriebenen Stilmittel sind in dieser Arbeit in die Kategorie der primären Subjektivierungen eingegliedert, weil es sich dabei eher um filmische Strukturen handelt, die zwar solche sichtbaren Merkmale der sekundären Subjektivierung beinhalten können, aber sich nicht dadurch definieren.

2.2.2 Sekundäre Subjektivierungen

Während sich primäre Subjektivierungen mit dem *Point-of-view Shot* und ähnlichen narrativen Strukturen gleichsetzen lassen, gehen sekundäre Subjektivierungen darüber hinaus und sind weitaus komplexer. Es geht nicht mehr nur um die Position oder den Blick einer Figur, sondern es kann sich um viel abstraktere Darstellungen handeln, die Emotionen und Bewusstseinszustände auf das Filmbild übertragen (vgl. Flückiger 2001: 362). Kawin (1978: 7) kritisiert den Begriff des *Point-of-views* in seinen Untersuchungen zur filmischen Subjektivierung

aus diesem Grund. Seiner Meinung nach ist er zu sehr auf die räumliche Position fixiert und schliesst andere Formen subjektiver Aufnahmen aus. Die sekundäre Subjektivierung umfasst dagegen auch Aufnahmen, welche die durch Emotionen oder psychische Zustände gefärbte Sicht der Figuren wiedergeben. Hier trägt die optische Gestaltung der Aufnahme dazu bei, dass sie als subjektiv wahrgenommen wird (vgl. Metz 1991: 101 f.; vgl. Gaudreault und Jost 1990: 131–133). Kawins (1978: 190) zweiter Modus, der *mindscreen*, lässt sich hier eingliedern, da er ebenfalls die innerliche Sicht der Figur mit dem Zuschauer teilt und ein mentales Bild, Fantasien oder Erinnerungen zeigt (vgl. Kawin 1978: 190). Kuhn (2011: 149) bezeichnet diesen «Blick nach innen» zum Beispiel als *Introspektion*, bei der es um «verschiedene Formen des bewussten und unbewussten Denkens und Erinnerns, emotionale Empfindungen, krankhafte oder rauschhafte Wahrnehmungsverzerrungen sowie halb- und unbewusste mentale und kognitive Vorgänge» geht. Folgend werden die restlichen von Branigan ausgearbeiteten Stilmittel erläutert, die bereits in Kapitel 2.2 der Kategorie der sekundären Subjektivierung zugeordnet wurden: *Perception Shot*, *Mental Process*, *Character Projection*.

Der *Perception Shot* ist ähnlich aufgebaut wie der *Point-of-view Shot*, allerdings mit dem Unterschied, dass sich die mentale Verfassung der Figur im Bild zeigt. Die Filmbilder werden durch filmische Stilmittel wie zum Beispiel den Fokus, die Beleuchtung, Kamerabewegungen oder die Farbgestaltung verzerrt und entstellt (vgl. Branigan 1984: 8 f.). Der *Mental Process* wird hauptsächlich über die nicht vorhandene zeitliche Einordnung – Zeit muss nicht mehr kontinuierlich oder simultan sein – und die Darstellung einer mentalen Verfassung einer Figur definiert (vgl. Branigan 1984: 85 f.). *Point-of-view Shots* und *Perception Shots* können Bestandteil von *Mental Process*-Einstellungen sein (vgl. Branigan 1984: 89). Die dritte Kategorie, die *Character Projection*, tritt dann auf, wenn angenommen wird, dass das Innenleben einer Figur metaphorisch durch filmische Stilmittel visualisiert wird; die eingenommene Perspektive muss nicht mit der Sicht der Figur übereinstimmen, sondern kann sich nach innen richten (vgl. Branigan 1984: 133). Dieses Nach-innen-Richten kann sich in der filmischen Gestaltung zum Beispiel durch diegetisch unbegründete Veränderungen der Farbgestaltung zeigen (vgl. Branigan 1984: 95).

Metz (1991: 102) fasst Branigans Kategorien in drei Gruppen subjektiver Einstellungen zusammen: erstens die «normale» Sicht, die an eine Figur gekoppelt ist, zweitens optische Verzerrungen und drittens mentale Bilder, die nicht zeigen, was die Figur sieht, sondern, was sie sich vorstellt oder fühlt (vgl. Branigan 1984). Die erste Sicht entspräche hier also der primären Subjektivierung, wobei die zweite und dritte unter dem Begriff der sekundären Subjektivierung zusammengefasst würden. Das tut Metz (1991: 102) ebenfalls und fasst sie abschlie-

ssend einerseits als Subjektivierungen zusammen, die nur durch den Kontext und ihre Einbettung funktionieren und andererseits als solche, die sich im Bild selbst zeigen (vgl. Metz 1991: 102). Da es in Bezug auf das Filmkorpus vor allem um Subjektivierung geht, die sich im filmischen Bild bemerkbar macht und mit der Farbgestaltung verbunden ist, bezieht sich diese Arbeit vor allem auf die Konfigurationen der sekundären Subjektivierung – die *Character Projection* und den *Perception Shot* –, aber auch auf die gewissermassen zwischen primären und sekundären Subjektivierungen anzusiedelnde *Character Reflection*. Während der Analyse werden diese drei Kategorien geöffnet und in Bezug auf das Filmkorpus anhand der Stilmittel der Farbgestaltung (→ 5.1) und der anamorphotischen Effekte (→ 5.2) untersucht. Diese Stilmittel entsprechen natürlich nicht eins-zu-eins Branigans Unterteilung, denn optische Verzerrungen können zum Beispiel genauso Projektionen des Innenlebens einer Figur sein wie ein *Perception Shot*. Die Grenze zwischen *subjektiv* und *objektiv* kann also nicht so deutlich gezogen werden und es liegen durchaus Abstufungen dazwischen (vgl. Metz 1991: 99). Auf beiden Ebenen können Verzerrungen entstehen, die für die Analyse von Interesse sind (vgl. Kawin 1978: 10). Dabei ist vor allem von Bedeutung, dass es sich um Stilmittel handelt, die das Innenleben oder den psychischen Zustand der Figuren auf das Filmbild übertragen.

2.2.3 Die filmische Form der Subjektivierung

Nachdem unterschiedliche Formen der Subjektivierung und auch bereits dazugehörige filmische Konfiguration untersucht wurden, wird an dieser Stelle auf filmische Stilmittel eingegangen, die subjektivierend wirken können. Jens Eder beschäftigt sich in seinem Aufsatz «Zur Spezifik audiovisuellen Erzählens» (2009: 15) mit explizit filmischen Stilmitteln, die dazu dienen, «Sinneserfahrungen direkter zu vermitteln.» Er unterscheidet dabei drei Ebenen: die Gestaltung auf Ebene des Bildes, des Tons und der Montage. Die erste Ebene umfasst die *Mise-en-Scène*, Kameraarbeit, Komposition, Raumwirkung und Farbgestaltung, die zweite alles, was die Tongestaltung betrifft – Dialog, Musik, Sound Design – und die dritte Ebene die Verbindung von einzelnen Bild- und Tonabschnitten zu Sequenzen und schliesslich zur Gesamtheit eines Filmes (vgl. Eder 2009: 16). Für die Analyse wird der Fokus auf die Ebene des Bildes gelegt (→ 5), die Tonebene und die Kamerabewegung werden aber immer wieder miteingebunden. Die Ebene der Montage kann im weitesten Sinne mit der Segmentierung gleichgesetzt werden, da beide unter anderem dazu dienen, den Film in Sequenzen zu untergliedern (→ 6). Die filmischen Stilmittel können unterschiedlich eingesetzt werden, wobei sie auch verschiedene Funktionen einnehmen. Als Beispiele für solche Funktionen nennt Eder (2009: 16): «Authentisierung, Aufmerksamkeitslenkung, Emotionsausdruck, Stimmungsver-

mittlung, Rhythmisierung, Kohärenzstiftung, Strukturierung, Parallelisierung, Kontrastierung.» In dieser Aufzählung lassen sich grob zwei Gruppen erkennen, die an die oben vorgenommene Unterscheidung von primären und sekundären Subjektivierungen erinnern. Einerseits finden sich Stilmittel, die mit der Vermittlung von Emotionen und Stimmungen zusammenhängen und eindeutig subjektivierend wirken (→ 3.2.2, → 5), andererseits solche, die den Film segmentieren und gliedern, die aber – wenn auch weniger offensichtlich – ebenfalls eine subjektivierende Wirkung erzielen können (→ 3.2.1, → 6).

Im letzten Abschnitt sind bereits zwei Begriffe gefallen, die folgend einer weiteren Ausführung bedürfen, nämlich Emotionen und Stimmungen, die auch mit Affekten zusammenhängen. Alle drei Begriffe sind in der Umgangssprache zwar bekannt, werden aber oftmals synonym verwendet. In der Filmwissenschaft wird die Unterscheidung zwischen Emotionen und Affekten dagegen stark gewichtet (vgl. Flückiger 2016: 214). Laut Flückiger (2016: 214 f.) basieren Emotionen auf kulturellem Wissen oder vergangenen Erfahrungen und benötigen keinen externen Auslöser, während es sich bei Affekten um unmittelbare, instinktive Reaktionen handelt, die unweigerlich mit der Aussenwelt – mit bestimmten Objekten oder Umgebungen – verbunden sind. Emotionen können aber auch durch die filmische Narration eingeführt werden, indem die Konventionen oder das kulturelle Wissen der Diegese dem Zuschauer vermittelt werden (vgl. Flückiger 2016: 215). In Bezug auf die filmische Form und somit auch auf diese Arbeit ist aber vor allem der Begriff des Affekts wichtig, da es sich bei der Untersuchung der Subjektivierung zugleich um eine Beziehung zwischen Subjekt und Objekt handelt: einerseits zwischen Zuschauer und filmischer Form – hier fungiert der Zuschauer als Subjekt und der Film, eingeschlossen seiner Figuren und Diegese, als Objekt –, andererseits aber auch zwischen Filmfigur und filmischer Form – hier fungiert die Filmfigur als Subjekt und seine filmische Umgebung als Objekt (vgl. Flückiger 2016: 215).

In diesem Zusammenhang kann auf den sehr weit gefassten, von verschiedenen Theoretikern unterschiedlich definierten Begriff der Stimmung verwiesen werden, der sich ebenfalls auf Figuren oder Objekte und Umgebungen bezieht. Er umfasst sowohl die Atmosphäre von Orten als auch die Gemütslage (*mood*) von Figuren, die er zudem miteinander verbindet. So kann die Stimmung einer Figur von einer Umgebung aufgegriffen und zum Ausdruck gebracht werden (vgl. Flückiger 2016: 215; vgl. Wellbery 2003: 704; vgl. Sinnerbrink 2012: 150). Das erinnert an Hugo Münsterberg (1916: 119), der dem Film Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts die Eigenschaft zugestand, Landschaften und Umgebungen so zu inszenieren, dass sie mentale Zustände der Figuren wiedergeben (vgl. Flückiger 2016: 213 f.). Im Eintrag zu «Stimmung» im Historischen Wörterbuch *Ästhetische Grundbegriffe* datiert David E.

Wellbery (2003: 718) die Verbindung des Stimmungsbegriffs mit der Landschaftswahrnehmung auf das neunzehnte Jahrhundert zurück. Das Übertragen von inneren Zuständen auf die Aussenwelt – der Stimmung auf Landschaften – kann durch unterschiedliche Stilmittel, beispielsweise durch die Farbgestaltung, erzielt werden (vgl. Flückiger 2016: 214; vgl. Branigan 1984: 7; vgl. Santilli 2006: 155). Als Beispiel, das gleich zwei der später zu untersuchenden Konfigurationen vereint, kann das *mood lighting* genannt werden – farbiges Licht zum Ausdruck innerer Zustände (vgl. Flückiger 2016: 216 f.). *Mood lighting* wurde bereits in frühen Farbfilmen angewandt, um die Gefühlslage von Figuren zu kennzeichnen, denn Objekte, Umgebungen oder auch Figuren wirken je nach Beleuchtung anders (vgl. Flückiger 2016: 217, → 5.1.2). Es dient auch heute noch dazu, Nuancen zu vermitteln, die sich durch die Narration allein nicht erschliessen lassen (vgl. Flückiger 2016: 218). Auf weitere Stilmittel der Subjektivierung wird erst in den Kapiteln eingegangen, die sich der Analyse von Idziaks Werk widmen (→ 5.1, → 5.2). Was hier aber zu bemerken und weiter auszuführen bleibt, ist die Verschiebung des Fokus von der Narration auf die filmische Form und ihre Wirkung auf den Zuschauer.

In den bisher angestellten Ausführungen wurde der Zuschauer immer wieder als teilhabendes Subjekt angedeutet. Auch Wellbery (2003: 713, 715) erwähnt die Partizipation des Rezipienten in Bezug auf Johann Gottlieb Fichtes (1794) Auffassung von Stimmung, die er als etwas beschreibt, das auf ein Medium übertragen werden kann und anschliessend von diesem Medium auf den Rezipienten übergreift:

Wie soll das radikal Innere anderen zugänglich gemacht werden? [...] Notwendig ist offenbar eine Entäusserung derselben [Stimmung] in ein Medium, das zwar mit der Stimmung nicht identisch ist, aber den Abdruck ihrer Schwingungen aufzunehmen und zu übertragen vermag. Dem Rezipienten fällt dann die Aufgabe zu, die Schwingungen ihrer Entfremdung dem toten Medium zu entreissen und die Stimmung in sich hervorzubringen.

(Wellbery 2003: 715)

Auch wenn sich dieses Zitat nicht explizit auf das Medium des Films bezieht, kann es dennoch auf den Film angewandt werden, womit dem Rezipienten – dem Zuschauer – und seinen körperlichen Reaktionen eine aktive Rolle zukommt. In der Filmwissenschaft wurde dem Zuschauer lange keine grosse Beachtung geschenkt, obwohl ein Grossteil der Filmerfahrung erst durch ihn und seinen Körper ermöglicht wird (vgl. Morsch 2011: 271). Wenn er dennoch beachtet wurde, schnitt man ihn auf einen Idealtypus zu, der jegliche Individualität verlor und vielfältige Zuschauerschaft zu einer Gesamtheit verschmelzen liess (vgl. Morsch 2011: 272). Der Körper wurde auch hier von der Filmerfahrung ausgeschlossen und mit dem Bewusstsein für sich selbst und für seine Umgebung im Kinosaal zurückgelassen, sodass der Zuschauer vollumfänglich in die fiktionale Welt eintauchen konnte (vgl. Morsch 2011: 274).

In seinem Aufsatz «Attribution, Konsistenz, Charakter. Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen» beschreibt Wulff (2006: 45) die Trennung vom eigenen Körper und geht noch einen Schritt weiter, indem der Körper nicht nur zurückgelassen, sondern gar ausgetauscht wird. In Bezug auf die filmische Subjektivierung scheint die Idee – mit einer Person den Körper zu tauschen – naheliegend zu sein. Dahinter steckt die Überlegung, dass wir uns durch die Trennung vom eigenen Körper besser in die Filmfigur hineinversetzen können (vgl. Wulff 2006: 45). Doch dieses Hineinversetzen in eine Figur ist nicht nur damit verbunden, dass der Zuschauer an ihre Stelle tritt – beispielsweise indem er durch einen *Point-of-view Shot* ihre Perspektive einnimmt – sondern, indem er ebenso mit ihr mitfühlt, wodurch sein eigener Körper wieder ins Bewusstsein gelangt (vgl. Branigan 1984: 9 f.).

Dem Zuschauerkörper kommt somit eine aktive Rolle zu, denn es liegt an ihm, sich in die Figur einzufühlen und die Stimmung aufzunehmen, welche die filmischen Stilmittel erzeugen (vgl. Wellbery 2003: 715). Wellbery (2003: 722) beschreibt den Begriff der Einfühlung – in Zusammenhang mit Moritz Geigers (1911) Auffassung davon – als etwas, das die «Aspekte der Psyche in die Gegenstände hineinprojiziert»:

Wichtig ist zunächst einmal der Befund, dass Gegenstände – sowohl Farben als auch komplexere Gegenstände wie Landschaften – Aspekte aufweisen, die als Stimmungsqualitäten (z. B. «Heiterkeit») registriert werden, ohne dass damit ein entsprechendes Gefühl seitens des Betrachtenden Subjekts oder eine Belebung des Objekts unterstellt würde. Es gibt mit anderen Worten «Charaktere» der Dinge, der Formen, der Farben, die durchaus als objektiver Bestandteil derselben anzusehen sind. Es gibt aber auch eine Stellung des Gefühls zum Objekt, eine Verbindung also der Erlebnisseite (durch Ichqualität ausgezeichnet) mit der Gegenstandsseite, die allerdings keine feste ist, sondern je nach Umständen unterschiedlich ausfällt.

(Wellbery 2003: 722)

Stimmungsqualitäten werden also unabhängig davon, ob der Rezipient eine solche Stimmung erlebt, durch «Objekte» – das können Gegenstände, Landschaften oder Figuren sein – und durch ihre Inszenierung oder formale Gestaltung erzeugt. So wird die Partizipation des Zuschauers zwar anerkannt, aber den Objekten ebenfalls ein eigener Charakter zugestanden, sodass sich die Stimmung sowohl aus dem objektigen Charakter als auch aus der Rezeption des Zuschauers ergibt. Böhme (1992: 96) spricht ähnlich von zwei Seiten der Wahrnehmung der Atmosphäre: «auf der einen Seite die Umgebung, die eine Stimmungsqualität *ausstrahlt*, auf der anderen Seite ich, indem ich in meiner Befindlichkeit an dieser Stimmung teilhabe.» Es handelt sich also um einen Prozess, der sowohl von der Gestaltung der Umgebung, Objekte oder Figuren als auch von der Rezeption ausgeht (vgl. Wellbery 2003: 732).

Dem Ausschluss des Zuschauers aus der Filmtheorie folgte in den 1990er Jahren eine Wendung ins andere Extrem, sodass der Zuschauerkörper stark in den Fokus gerückt wurde (vgl. Brinkema 2014: 26 f.). Sowohl Robert Sinnerbrink (2012: 151) als auch Eugenie Brin-

kema (2014: 31) kritisieren ebenfalls den Ansatz der phänomenologischen Filmtheorie, der Affekte, Emotionen und Stimmungen unweigerlich an die Rezeption des Zuschauer bindet. Laut Brinkema (2014: 31) sagt dies mehr über den Zustand des Zuschauers – «being affected» – als über die Affekte selbst aus. Somit bewegen sich aktuellere Theoretiker wieder vermehrt weg vom Fokus auf den Zuschauer und konzentrieren sich vielmehr auf die Seite des Objekts – der filmischen Form –, die zu solchen Reaktionen führt (vgl. Brinkema 2014: 35 f.; vgl. Sinnerbrink 2012: 155). Sinnerbrink (2012: 148 f., 155) schreibt der in diesem Zusammenhang bisher nur wenig beachteten filmischen Form eine grundlegende Rolle für unsere ästhetische und emotionale Teilhabe am Film zu. Er benennt die Stimmung gar als «power of the image to evoke atmosphere or mood» (Sinnerbrink 2012: 150). Auch Brinkema (2014: 99 f.) ist der Meinung, dass sich Affekte aus bestimmten filmischen Formen ergeben – so untersucht sie Trauer oder Ekel nicht nur als Teil der Narration, sondern ebenso als Wirkung der filmischen Form.

Das filmische Bild und seine Form werden somit in den Fokus gerückt, was auch in der vorliegenden Arbeit geschieht: Hier geht es weniger um eine genaue Analyse der Narration oder der Wirkung auf den Zuschauer, sondern vielmehr um eine Analyse filmischer Stilmittel – insbesondere der Farbe. Das muss aber keineswegs mit einem kompletten Ausschluss anderer Theorien gleichbedeutend sein – die Narratologie und Zuschauertheorie bleiben eng mit der Subjektivierung verknüpft. Auch wenn diese Arbeit den Fokus auf die ästhetischen Stilmittel legt, wird in der folgenden Analyse versucht, sowohl die narrative, als auch die formale Subjektivierung zu berücksichtigen und vielleicht sogar zu verbinden. Somit ist der Übergang zum nächsten Kapitel vollzogen, das sich der Farbe als subjektivierendes Stilmittel widmet – gewissermassen ein Übergang von der subjektivierenden Narration hin zur subjektivierenden Form.

3 Einführung in die Farbtheorie

Bei der Farbtheorie handelt es sich um den zweiten theoretischen Bereich, der für diese Arbeit von Bedeutung ist. Sie umfasst mindestens ein so grosses Themenfeld wie die Erzähltheorie und ist Untersuchungsgegenstand verschiedener Disziplinen, sei es Physik, Biologie, Psychologie oder Kunstwissenschaft (vgl. Schöne 1954: 221). Auch wenn die Farbe in der Filmwissenschaft lange eher peripher behandelt wurde, darf ihre Bedeutung für das Fach nicht unterschätzt werden. Nicht nur in der Filmwissenschaft, sondern auch in anderen Disziplinen hatte Farbe einen schwierigen Stand (vgl. Higgins 2007: 7). Dieses Phänomen bezeichnet David Batchelor (2000: 21) mit dem Begriff *Chromophobia*, einer geradezu instinktiven Angst vor Farbe. Wulff (1990: o. S.) spricht von einer «philosophischen Diskriminierung der Farbe seit der Aufklärung», von ihrer vor allem auch im Film stattfindenden Marginalisierung. Branigans 1976 angestellte Beobachtung, dass weder Theoretiker noch Filmemacher den Gebrauch von Farbe oder ihre strukturellen Möglichkeiten kommentieren, lässt sich auch heute noch nicht vollkommen aufheben (vgl. Branigan 1976: 170). Dieses Ignorieren der Farbe als filmisches Stilmittel vor allem im kommerziellen Kino zieht sich nämlich bis heute weiter (vgl. Higgins 2007: 7; vgl. Flückiger 2016: 209).

Wenn man die Fülle an Literatur vor Augen hat, die über filmische Narration verfasst wurde, fallen die Publikationen, die sich mit der Farbgestaltung im Film beschäftigen, eher spärlich aus. Als Grundlage für dieses Kapitel dienen deshalb ebenfalls Werke, die nicht aus der Filmwissenschaft stammen. David Katz nimmt mit seinen in der Publikation *Der Aufbau der Farbwelt* (1930)³ vorgenommenen Untersuchungen zur Farbwahrnehmung eine Pionierrolle ein. Während sich sein Werk im Bereich der experimentellen Psychologie ansiedelt, ist Wolfgang Schönes Publikation *Über das Licht in der Malerei* (1954) in der Kunstwissenschaft beheimatet (vgl. Schöne 1954: 222). Die folgend erwähnten Theorien zur Farbwahrnehmung stammen dagegen von Physiologen, Ärzten, Physikern oder Biochemikern, sind also im naturwissenschaftlichen Bereich anzusiedeln.

Die Frage danach, was Farbe ist und wie sie wahrgenommen werden kann, beschäftigt die Menschheit bereits seit Urzeiten (vgl. Hurlbert 2013: 369). Ein jedes Kind kommt irgendwann an den Punkt, an dem es die Farbbegriffe hinterfragt und realisiert, dass wir über ihre Bedeutung niemals sicher sein können. Wie lässt es sich nämlich beweisen, dass wir zum Beispiel unter dem Begriff *Blau* alle dasselbe verstehen? (vgl. Hurlbert 2013: 369; vgl. Eco

³ Zweite, völlig umgearbeitete Auflage von *Die Erscheinungsweisen der Farben und ihre Beeinflussung durch die individuelle Erfahrung* (1911).

1985: 158). Anya Hurlbert (2013: 369) erwähnt in diesem Zusammenhang zwei unterschiedliche Ansätze, wie mit Farben umgegangen wurde, den *color realism* und den *color subjectivism* – Farbrealismus und Farbsubjektivismus. Anhänger des Farbsubjektivismus waren der Meinung, dass Farbe nicht Teil eines Objekts ist, sondern nur im menschlichen Bewusstsein entsteht (vgl. Hurlbert 2013: 369 f.). Die Anhänger des Farbrealismus gingen dagegen davon aus, dass Farben zu den physischen Eigenschaften der Objekte gehören (vgl. Hurlbert 2013: 370). Der zunehmende technische und wissenschaftliche Fortschritt ermöglichte es, die Beleuchtung von Oberflächen und ihre Reflexionen zu messen und auch die Abläufe im menschlichen Auge, die es für die Farbwahrnehmung benötigt, zu erforschen (vgl. Hurlbert 2013: 370). Der Einfluss der Beleuchtung und der Oberflächenstruktur wird im nächsten Unterkapitel (→ 3.1) untersucht, während der höchst komplexe Sehvorgang folgend nur grob beschrieben wird.

Auf die eingangs gestellte Frage, was Farbe ist, gibt Herbert Zettl (1973: 59) folgende Antwort: «Color is light that has been divided into one or more visible light waves by some object.» Er beschreibt Farbe als Licht, das durch das Auftreffen auf ein Objekt so in unterschiedliche Wellenlängen gebrochen wird, dass im Auge des Betrachters eine bestimmte Farberscheinung entsteht (vgl. Zettl 1973: 59). Das Licht wird in unserem Auge gebündelt und löst beim Auftreffen auf die mit photosensiblen Zellen versehene Netzhaut eine Reaktion aus, die Nervensignale weiterleitet (vgl. Zollinger 1999: 83). Die Rezeptoren auf der Netzhaut sprechen entweder auf kurz-, mittel- oder langwelliges Licht an, was vereinfacht den Farbtönen Blau, Grün und Rot entspricht (vgl. Flückiger 2011: 50). Thomas Young (1802) und Hermann von Helmholtz (1852) befassten sich Anfang, beziehungsweise Mitte des neunzehnten Jahrhunderts mit dieser Aufteilung in drei Farbbereiche (vgl. Welsch und Liebmann 2004: 227). Ihre Theorie wurde als Drei-Farben-Theorie, später auch Young-Helmholtz-Theorie, bekannt und beschreibt, dass die Farbtöne durch eine additive Mischung der Spektralfarben Blau, Grün und Rot erzeugt werden können, indem die jeweiligen Zellen durch das einfallende Licht stimuliert werden (vgl. Welsch und Liebmann 2004: 227). Nach der menschlichen Farbempfindung werden aber nicht nur Blau, Grün und Rot als Primärfarben wahrgenommen, sondern zusätzlich auch Gelb, ein Phänomen, das Ewald Herings Gegenfarbtheorie (1878) zu erklären versucht (vgl. Welsch und Liebmann 2004: 228). Er führt dieses Phänomen auf erregende und hemmende Stoffwechselforgänge in den Sehsubstanzen zurück (vgl. Welsch und Liebmann 2004: 228). Dabei bilden sich zwei Paare von Komplementärfarben, einerseits Rot und Grün, andererseits Blau und Gelb. Die Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts von Johannes A. von Kries (1905) erstellte Zonentheorie verbindet die Drei-Farben-Theorie mit der Gegenfarbtheorie, erstere umschreibt den Prozess, der bei Lichteinfall auf die Retina stattfindet – die

Farbreize werden von den Zellen aufgenommen und additiv gemischt – letztere die neuronale Weiterverarbeitung der Reize (vgl. Welsch und Liebmann 2004: 228 f.; vgl. Flückiger 2011: 51).

Die Erscheinungsweisen der Farben sind also mit der menschlichen Wahrnehmung verbunden und somit von den oben grob beschriebenen Abläufen abhängig. Für die vorliegende Arbeit ist vor allem das Verständnis der Primär- und Komplementärfarben wichtig, da Idziak diese oft verwendet. Diese Vorgänge dienen als Grundlage, um weitere Theorien der Farbwahrnehmung oder Farberscheinung, wie sie im nächsten Kapitel untersucht werden, zu verstehen.

3.1 Die Erscheinungsweisen der Farben

Folgend wird auf Katz' Untersuchung der Erscheinungsweisen der Farbe eingegangen, die er Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts vornahm. Bereits der Begriff *Erscheinungsweisen* knüpft einen Bezug zur oben beschriebenen Farbwahrnehmung; Farben *sind* nicht, sondern sie *erscheinen*, werden also durch äussere Umstände und durch die Wahrnehmung ihres Betrachters geformt (vgl. Flückiger 2016: 216). Denn wie der Betrachter Farben wahrnimmt, ist auch ein Ergebnis des Zusammenspiels der Beschaffenheit der Objektoberflächen, ihrer Beleuchtung und der spektralen Eigenschaften der Farben selbst (vgl. Flückiger 2016: 221). Diese spektralen Eigenschaften werden vornehmlich durch den Farbton bestimmt, sind aber auch mit der Helligkeit oder Dunkelheit und der Sättigung verbunden (vgl. Schöne 1954: 223; vgl. Branigan 1976: 171; vgl. Zettl 1973: 82). Die unterschiedlichen Farbtöne können durch die jeweils bestimmte Wellenlänge des Lichts wahrgenommen werden, die von einer Oberfläche reflektiert wird (vgl. Branigan 1976: 171; vgl. Wulff 1988: o. S.; vgl. Zettl 1973: 82). Die Helligkeit oder Dunkelheit beschreibt dagegen die totale Menge des reflektierten Lichts, also die «Reflexionsintensität» oder die Beziehung zu Weiss und Schwarz (vgl. Branigan 1976: 171; vgl. Wulff 1988: o. S.; vgl. Zettl 1973: 82). Die Sättigung ergibt sich aus der Beziehung der dominanten Wellenlänge zu allen anderen reflektierten Wellenlängen, also die Beziehung zu einem gleich hellen Grau (vgl. Branigan 1976: 171; vgl. Wulff 1988: o. S.; vgl. Zettl 1973: 82). Die Beschaffenheit der Objektoberfläche und deren Beleuchtung haben also einen Einfluss auf diese Eigenschaften. Eine Farbe, die einer glänzenden Oberfläche anhaftet, wird nämlich anders wahrgenommen, als die Farbe einer matten Oberfläche, da sie anders reflektiert wird. Aus diesem Grund wird im Analyseteil sowohl auf die Beleuchtung (→ 5.1.2), als auch auf bestimmte Oberflächenbeschaffenheiten (→ 5.2.2), insbesondere auf spiegelnde oder reflektierende Oberflächen, eingegangen. Katz (1930: 11 f.) unterscheidet in diesem Zusammenhang drei Erscheinungsformen der Farben, bei denen die Oberflächenstruktur, die Be-

leuchtung und die Räumlichkeit auf unterschiedliche Weise wirken: Oberflächenfarben, Flächenfarben und Raumfarben.

Oberflächenfarben bezeichnen die Körperfarben eines Objekts, die an den Gegenstand gebunden sind. Hier spielen die Oberflächenbeschaffenheit des Gegenstandes und seine Beleuchtung eine grosse Rolle (vgl. Marschall 2005: 125–126). Durch ihre Objektgebundenheit weisen die Oberflächenfarben die Beschaffenheit des Gegenstandes auf, machen seine Formen und Bewegungen mit und nehmen dieselbe räumliche Entfernung ein wie er (vgl. Katz 1930: 15 f.; vgl. Schöne 1954: 231 f.). Die Verbindung von Farbe und Objekt wird oftmals als eine fundamentale Eigenschaft der Farbe verstanden. Einige Theoretiker erwägen die Zugehörigkeit zu einem Gegenstand als einzige Art und Weise, wie Farbe in Erscheinung tritt (vgl. Kindem 1977: 78; vgl. Metz 1971: 202). Es wird davon ausgegangen, dass Farbe keine Fläche oder keinen Raum besetzen kann, da sie immer objektgebunden und deshalb von der Anordnung der Gegenstände in der *Mise-en-Scène* abhängig ist (vgl. Kindem 1977: 78; vgl. Metz 1971: 202). Die Farben im Film entsprechen zwar oftmals denjenigen der menschlichen Wahrnehmung der Realität, doch können sie auch systematisch davon abweichen. Dadurch lösen sie sich von ihrem Objekt und dessen Abbildung im Film wird verzerrt (vgl. Wulff 1990a: o. S.). Diese Differenz führt zu einer Distanz zwischen filmischer und profilmischer Welt und wird oftmals als ästhetisches Stilmittel eingesetzt; eine künstlerische Farbgestaltung entsteht, die die Farben frei erscheinen lässt (vgl. Wulff 1990a: o. S.). Aber nicht nur ein abweichender Farbton kann zu einer solchen Ablösung vom Objekt führen, sondern auch eine stetige Wiederholung derselben Farbtöne und Farbkombinationen (vgl. Branigan 1976: 175). Wie ein Wort bei unzähliger Wiederholung allmählich seine Bedeutung verliert, so verlieren die wiederholten Farben auch ihren Bezug zum Objekt: «Repetition of color forces one to perceive it as a material element capable of entering into combinations and exchanges which coalesce into a system» (Branigan 1976: 175). Die Wiederholung von Farbe lässt sie uns als bewusstes Element wahrnehmen, das durch Kombinationen zu einem System werden kann. Diese systematische Verwendung von Farbe wird in dieser Arbeit in Bezug auf die Segmentierung untersucht.

Die Darstellung von Flächenfarben – auch freie Farben genannt – ist im Film zwar möglich, doch trifft eine völlige Loslösung der Farbe vom Objekt auch hier nicht ein (vgl. Wulff 1990a: o. S.). Im Film sind Oberflächen gewissermassen doppelt kodiert, da nicht nur die Oberfläche des Gegenstandes eine Rolle spielt, sondern auch diejenige, auf die der Film projiziert wird (vgl. Flückiger 2016: 224). Vielleicht handelt es sich sogar um eine dreifache Kodierung, da die Oberfläche der Kameralinse ebenfalls sichtbar werden kann. Bei Idziak macht sie sich durch Filter bemerkbar und schreibt sich durch Diffusion oder Farbe in die

Objektoberflächen der Mise-en-Scène ein (vgl. Flückiger 2016: 224, → 5.1.3, → 5.2.1). Diese Farbfilter erinnern an Katz' (1930: 21 f.) Untersuchung durchsichtiger Flächenfarben, die er exemplarisch anhand des Blicks durch ein eingefärbtes Glas vornimmt (vgl. Schöne 1954: 233). Der Blick durch eine durchsichtige Flächenfarbe beeinflusst die Oberflächenfarben der durch sie hindurch erblickten Objekte und ihr Oberflächencharakter wird vermindert (vgl. Katz 1930: 22; vgl. Schöne 1954: 233). Oberflächenfarben können ebenfalls durchsichtig sein, hierfür wählt Katz (1930: 26) das Beispiel einer mit Staub bedeckten Fensterscheibe, die durch die Staubkörner sichtbar wird. Auch hier scheint die Grenze zwischen transparenter Flächen- und Oberflächenfarbe äusserst schwer zu ziehen.

Branigan (1976) macht bei seiner Untersuchung von Godards Farbgestaltung in *DEUX OU TROIS CHOSES QUE JE SAIS D'ELLE* (FRA 1967) ähnliche Beobachtungen zu durchsichtigen Flächenfarben. Auch wenn sich Godards Umgang mit Farbe stark von Idziaks Farbgestaltung unterscheidet, ist ein Teil von Branigans Beobachtungen in Bezug auf Idziaks Filme dennoch von Interesse. Sowohl Godard als auch Idziak lösen sich von konventionellem Farbgebrauch und zeigen, dass Farben nicht konstant sein müssen, sondern sich verändern können, indem sie zum Beispiel durch gefärbte Gläser hindurch gezeigt werden. Bei Godard handelt es sich beispielsweise um ein gefülltes Bierglas, durch das hindurch eine Zeitschrift sichtbar ist. Die Farben der Zeitschrift werden durch die Farbe des Biers verändert (vgl. Branigan 1976: 178). Bei Idziak wiederholen sich diese Aufnahmen durch gefärbte Glasflächen fortwährend. Flächenfarben müssen aber nicht transparent sein, sondern können auch flächendeckend auftreten. Im Gegensatz zu Oberflächenfarben definieren sie sich als «Farberscheinung ohne greifbaren Gegenstand» (Marschall 2005: 125; vgl. Katz 1930: 26). Auch in ihren restlichen Eigenschaften unterscheiden sich Flächenfarben deutlich von den Oberflächenfarben; da die Objektgebundenheit wegfällt, sind sie weder lokalisierbar, noch durch die Oberfläche des Gegenstandes strukturiert, weshalb sie zweidimensional wirken (vgl. Marschall 2005: 125; vgl. Schöne 1954: 232). Als Beispiel können Nebel, Rauch oder auch die Farben des Sonnenuntergangs genannt werden, allesamt nicht lokalisierbare, zweidimensional wirkende Farben (vgl. Marschall 2005: 114; vgl. Katz 1930: 26).

Die Übergänge zwischen Flächen- und Raumfarben sind ebenso fluid wie diejenigen zwischen Flächen- und Oberflächenfarben. Sobald in der Flächenfarbe nämlich Objekte sichtbar werden, die eine Tiefe oder einen Raum andeuten, werden sie zu Raumfarben (vgl. Marschall 2005: 126; vgl. Katz 1930: 26). Raumfarben scheinen den Raum dreidimensional auszufüllen und sind im Gegensatz zu den Flächenfarben daran gebunden, dass sie Gegenstände umgeben, die sichtbar bleiben. Als Beispiel werden Objekte aufgeführt, die durch Ne-

bel, Rauch oder Wasser verfremdet werden – alles Elemente, die bei Idziak eine grosse Rolle spielen und auf die in Kapitel 5.2.3 weiter eingegangen wird (vgl. Katz 1930: 26; vgl. Marschall 2005: 126; vgl. Schöne 1954: 233). Wenn aber nur noch Nebel, Rauch oder Wasser an sich sichtbar sind, ist der Übergang zur Flächenfarbe abermals vollzogen (vgl. Katz 1930: 26 f.).

Während Oberflächenfarben sich vor allem durch ihre Dreidimensionalität und Beschaffenheitsstruktur auszeichnen, zeigen Flächenfarben gegenteilige Eigenschaften und definieren sich durch ihre Flächigkeit und Strukturlosigkeit. Oberflächenfarben und Flächenfarben können sowohl transparent als auch opak sein, während Raumfarben im Wesentlichen auf ihrer Raumwirkung beruhen und deshalb transparent oder zumindest transluzent sein müssen. Auch die Beleuchtung ist in Zusammenhang mit Objekt- und Raumfarben von grosser Bedeutung, während sie auf die selbstleuchtenden Flächenfarben keinen grossen Einfluss hat (vgl. Richter 1940: 2; vgl. Schöne 1954: 236; vgl. Katz 1930: 130). Bei den Oberflächenfarben lässt die Beleuchtung die Beschaffenheit und Struktur des Gegenstandes hervortreten, es handelt sich also immer auch um eine beleuchtete Farbe (vgl. Richter 1940: 2; vgl. Schöne 1954: 236). Raumfarben sind ebenfalls mit der Beleuchtung verbunden, da ein leerer Raum durch volumetrisches Licht beispielsweise Tiefe gewinnen kann, wie es Marschall (2005: 127) beschreibt: «wenn ein leerer Raum in einer Weise beleuchtet wird, dass sich aus dem Licht Farbwirkungen ableiten.»

Marschall (2005: 127) hält die unterschiedlichen Eigenschaften der Farberscheinungen, die sowohl von der Beleuchtung, der Oberflächenstruktur und ihrem Verhältnis zum Raum abhängen, auch in Zusammenhang mit der Untersuchung der Farbe im Film für sehr wichtig. Sie hat Katz' (1930) psychologische Untersuchungen, die Schöne (1954) bereits auf die Kunstwissenschaft angewendet hat, auf den Film übertragen. Damit lassen sie sich auch auf den Film beziehen und gliedern sich in die bisher angestellten Untersuchungen der filmischen Subjektivierung ein, was im nächsten Kapitel weiter ausgearbeitet wird. Diese kurze Einführung in die Farbtheorie, die nur einen minimalen Teilbereich umfasst, dient vornehmlich dazu, eine Verbindung zu den subjektivierenden Stilmitteln zu knüpfen, die während der Analyse weiter untersucht werden.

3.2 Filmische Farbgestaltung

Nach dieser kurzen Übersicht über die Erscheinungsweisen der Farben wird der Fokus nun auf die filmische Farbgestaltung gelegt. Hurlbert (2013: 376) kommt zum Schluss, dass es viel wichtiger ist, zu fragen, welche Funktion Farbe hat, als zu untersuchen, was sie ist. Farbe kam entgegen den Annahmen vieler nicht erst mit fortschreitender Filmgeschichte auf, son-

dem war bereits im frühen Kino ein Thema (vgl. Yumibe 2012: 1 f.; vgl. Flückiger 2015: 21). Dort war es ihr erlaubt, aufzufallen, da sie zur Attraktion beitrug (vgl. Yumibe 2012: 6 f.; vgl. Flückiger 2015: 21; vgl. Flückiger 2016: 209). Doch auch im frühen Film konnte auf unterschiedliche Art und Weise mit Farben umgegangen werden. Die angewandten Verfahren der Virage und Tonung dienten primär dazu, die Narration zu gliedern und hatten keinen Anspruch auf eine natürliche Farbwiedergabe (vgl. Yumibe 2012: 2 f., 6 f.; vgl. Riedel 2007: 102; vgl. Flückiger 2016: 209). Andere frühe Farbverfahren, wie die Schablonenkolorierung, versuchten unter anderem eine möglichst natürliche Farbgebung zu erreichen (vgl. Lameris 2003: 51). Das Bestreben nach natürlichen Farben führte zur Entwicklung von Verfahren, die Farbe fotografisch aufzeichnen konnten (vgl. Lameris 2003: 51). Obwohl es schon früh solche Ansätze gab – die ersten Versuche entstanden bereits um 1915 – dauerte es bis in die 1930er Jahre, bis sich Farbe im narrativen Hollywoodkino etablieren konnte (vgl. Flückiger 2015: 21; vgl. Lameris 2003: 51).

Mit der Verbesserung der Farbfilmtechnik wurde auch die Diskussion um den Realismus der Farbgestaltung immer dringlicher (vgl. Yumibe 2012: 8; vgl. Flückiger 2016: 209; vgl. Marschall 2005: 25). Weil exzessiver Farbgebrauch im Kontext des *Continuity-Systems* als vulgär galt, wurde die Farbgestaltung im klassischen Hollywoodkino stark eingeschränkt und blieb bestimmten Genres vorbehalten, die ihre Buntheit durch die Handlung legitimieren konnten (vgl. Flückiger 2016: 209; vgl. Batchelor 2000: 31; vgl. Yumibe 2012: 8). Im klassischen narrativen Kino musste sich die Farbe also der Erzählung unterordnen, da man davon ausging, dass eine zu auffällige Farbgebung die Aufmerksamkeit auf das Visuelle, auf «das Bild als gestaltete Fläche» und weg von der Narration lenken würde (vgl. Riedel 2007: 103). «When color enters the screen, its usefulness and virtue are determined by the degree in which it helps to tell a story, describe a character, convey emotions, or express a mood» (Mamoulian 1960: 70). Rouben Mamoulians Zitat widerspiegelt die normative Position der Filmemacher zur Filmfarbe, die in den 1960er Jahren vorherrschte. Ihrer Meinung nach hatte die Filmfarbe sich unterstützend der Narration unterzuordnen: Farbe musste in richtiger Dosierung eingesetzt werden, um eine Geschichte mit den zugehörigen Figuren und Gefühlen zeichnen zu können (vgl. Mamoulian 1960: 71).

Der Farbe und der filmischen Narration wird also seit den Anfängen eine eher zwispältige Beziehung zugeschrieben: einerseits Symbiose, andererseits Konkurrenz. Die Meinung, dass Farbe nicht für sich alleine stehen solle und nur im Zusammenhang mit einem narrativen System eine Bedeutung schaffen könne, war weit verbreitet (vgl. Wulff 1990a: o. S.; vgl. Branigan 1984: 102, Fn. 21). Im Diskurs um diesen Farbnaturalismus kam aber auch der

Wunsch nach Farbexpressionismus auf, einer Stilisierung und Verfremdung der Farbgestaltung (vgl. Flückiger 2016: 209; vgl. Marschall 2005: 25). Mit der Zeit öffnete sich das Verständnis von Farbe also wieder und man bemerkte, dass Farbe die Narration nicht nur durch ihre Unterordnung unterstützen konnte. Eine weniger natürliche, eher expressive Farbgestaltung kann nämlich nicht nur der Narration dienen, sondern sie auch um weitere Aspekte ergänzen; es können zum Beispiel Gefühle und innere Vorgänge auf die visuelle Ebene übertragen werden, die sonst nicht sichtbar wären (vgl. Riedel 2007: 103). «Increasingly, aesthetic features of colors and their arrangement within a film's style are powerful instruments for connecting characters' moods and affective states to the audience's bodily reception by directly addressing their sensory and affective responses» (Flückiger 2016: 230). Aus diesem Grund stellt Farbe ein wichtiger, wenn auch oftmals vergessener Aspekt der Subjektivierung dar (vgl. Flückiger 2016: 210).

Bei Idziak nimmt die Farbe beide dieser beschriebenen, expressiven und subjektivierenden Funktionen ein, ohne sich der Narration unterordnen zu müssen. Einerseits verwendet Idziak die Farbgestaltung, um die Narration nach Ort und Zeit zu strukturieren, wie es im frühen Film mit der Virage und Tonung gemacht wurde. Zudem nutzt er die Farbgestaltung aber auch, um eine weitere Ebene zu eröffnen, nämlich das Innenleben der Figuren auf die Bildebene zu übertragen. Es handelt sich einerseits also um eine farbliche Segmentierung (→ 3.2.1, → 6), andererseits um farbliche Subjektivierung (→ 3.2.2, → 5.1), die folgend weiter untersucht werden.

3.2.1 Farbliche Segmentierung

In seinem Aufsatz «Remarks on the Colour Film» (1935: 47) untersucht Rudolf Arnheim den strukturellen Farbgebrauch im Vergleich zur Schwarzweiss-Ästhetik. Dabei geht er vorerst von einer Unterteilung in Gleichheit, Kontrast und Verwandtschaft aus. Die Farbgleichheit lässt Farbflächen entstehen oder verweist auf eine Inhaltsähnlichkeit (vgl. Arnheim 1935: 47; vgl. Wulff 1988: o. S.). Durch den Farbkontrast können Gegenstände voneinander abgehoben oder auch in sich weiter unterteilt werden (vgl. Arnheim 1935: 47 f.). Die Verwandtschaft siedelt sich zwischen der Gleichheit und dem Kontrast an. Sie dient laut Arnheim (1935: 48) dazu, Gegenstände zu schattieren oder voneinander zu trennen, ohne sich allerdings wie bei einer Gleichheits- oder Kontrastbeziehung in das eine oder andere Extrem zu steigern. Auch Wulff (1988: o. S.) unterscheidet im Farbgebrauch zwischen «Alternation» und «Repetition», welche die Narration gliedern und strukturieren. Beide sind sich einig, dass zwischen einem Aufgreifen und einer Veränderung der Farben unterschieden werden kann, auch wenn Arnheim (1935: 47) im Gegensatz zu Wulff (1988: o. S.) zusätzlich ein Mittelmaß, die Ver-

wandtschaftsbeziehung berücksichtigt. Die Verwandtschaft beschreibt zum Beispiel Bilder, die in Schattierungen ähnlicher Farbtöne gehalten sind, wodurch sie einen sehr einheitlichen Eindruck erwecken und nur schwache Kontraste aufweisen. Dennoch sind die Farben noch so voneinander zu unterscheiden, dass sie nicht zu einer Einheit zusammenfallen. Farben können die Narration – den ganzen Film, eine einzelne Sequenz oder ein einzelnes Filmbild – unterschiedlich gliedern und verschiedene Ebenen kennzeichnen (vgl. Wulff 1988: o. S.). Sie können aber auch an die Figuren oder Handlungsräume gebunden sein und diese markieren (vgl. Wulff 1988: o. S.). Die unterschiedlichen Möglichkeiten, einen Kontrast innerhalb eines Filmbildes zu erreichen, werden weiter unten in Bezug auf die mikrostrukturelle Segmentierung vertieft.

Wie bereits angesprochen, kann eine Segmentierung auf zwei Ebenen unterschieden werden, nämlich auf der mikrostrukturellen und der makrostrukturellen, wie es auch bei der Textanalyse in der Linguistik üblich ist (vgl. Wulff 1988: o. S.; vgl. Kindem 1977: 78; vgl. Metz 1971: 202). Diese Unterscheidung scheint für die in Kapitel 6 folgende Analyse der Segmentierung Sinn zu ergeben. Die Segmentierung des ganzen Filmes kann als makrostrukturell bezeichnet werden und die Segmentierung des einzelnen Filmbildes als mikrostrukturell. Da es sich allerdings um die Analyse eines Filmkorpus handelt, ergibt sich eine weitere Ebene – diejenige des Korpus –, die alle vier zu analysierenden Filme umfasst. Obwohl diese Ebene für die Analyse und die darin vorgenommenen Vergleiche zwischen den einzelnen Filmen von grosser Bedeutung ist, wird folgend kein weiterer Begriff zur Unterscheidung dieser Ebene eingeführt. Der Einfachheit halber wird die Unterteilung in makrostrukturell und mikrostrukturell belassen, ersteres zur Bezeichnung der Ebene der einzelnen Filme und letzteres zur Bezeichnung der Ebene der Filmbilder.

Wulff (1988: o. S.) geht im Gegensatz zu Metz (1971: 202 f.) davon aus, dass Farbe auf beiden Ebenen der Segmentierung eine Rolle spielt. Dieser Meinung schliesse auch ich mich an, denn die oben erwähnten Kategorien der Farbgleichheit, des Kontrasts und der Verwandtschaft sind in Bezug auf beide Formen der Segmentierung des Films – mikrostrukturell und makrostrukturell – von Bedeutung. Ein Wechsel des Farbmodus dient laut Wulff (1988: o. S.) dazu, «textsemantische Gliederungen und Bezugsgrössen anzuzeigen oder auszudrücken.» So können zum Beispiel weitere Handlungsebenen – Erinnerungen, Träume und eingebettet Erzählungen – oder auch weitere Handlungsräume durch einen Wechsel der Farbgestaltung markiert werden (vgl. Wulff 1988: o. S.). Es zeigt sich, «dass der Wechsel einer Farbmodalität meist in Koordination mit einer textuellen Konstruktion vorgenommen wird», wodurch wiederum Bezug zur Kategorie des Kontrasts genommen werden kann (Wulff 1988: o. S.). Andere Filme werden weniger durch einen Wechsel des Farbmodus – eine Alternation – strukturiert,

als dass sie in ihrer Gesamtheit ein bestimmtes Farbschema mit dominanten Farbtönen wiedergeben, wobei es sich um Verwandtschaft oder Repetition handelt (vgl. Wulff 1988: o. S.).

Wulff (1988: o. S.) beschreibt die «makrostrukturelle Gliederungsmomente des Textes» als mögliche Motivation des Farbgebrauchs und sieht das «Verhältnis von Teiltexten zueinander auch durch ein Verhältnis von Farbmodalitäten ausgedrückt.» In Zusammenhang mit dem makrostrukturellen Gebrauch der Farbe unternimmt Wulff (1988: o. S.) mit Bezug auf andere Theoretiker eine fünfteilige Gliederung dieser Funktionen. Der makrostrukturelle Einsatz von Farbe bezieht sich im Gegensatz zum mikrostrukturellen weniger auf das Filmbild als solches, als auf die Gestaltung des gesamten Filmes. So beschreibt die erste Funktion, dass Farben im Zusammenspiel mit der narrativen Entwicklung – zum Beispiel zur zeitlichen Gliederung – verwendet werden können (vgl. Wulff 1988: o. S.; vgl. Kindem 1977: 81). Die zweite Funktion bezieht sich auf Farbe zur Kennzeichnung von Leitmotiven – immer wiederkehrenden Themen – während die dritte Funktion sich auf die Markierung weiterer narrativer Ebenen wie Subjektivierung und Perspektivierung bezieht. Die vierte Funktion kennzeichnet unterschiedliche Zeitstufen im Text und die fünfte «Veränderungen des Rollengefüges» (Wulff 1988: o. S.). Alle diese Funktionen sind auf die eine oder andere Weise mit der Narration verknüpft, sei es mit ihrer zeitlichen Anordnung, ihren Figuren oder Perspektiven. Wulff nennt hier bereits, was im nächsten Unterkapitel weiter untersucht wird, nämlich den Einsatz der Farbe zur Subjektivierung. Obwohl Wulff diese Funktion nur auf makrostruktureller Ebene erwähnt, kann sie sich – wenn man den Begriff etwas erweitert und ihn nicht nur auf eine narrative Struktur und eine Montagefolge versteift – auch auf mikrostruktureller Ebene ereignen. Im Hinblick auf die farbliche Subjektivierung und die spätere Analyse von Idziaks Filmen sind vor allem die erste, dritte und vierte Gruppe von Bedeutung: Gruppe eins und vier bezüglich einer Segmentierung der Erzählung, wie sie bereits in Kapitel 2.1 untersucht wurde, hier einfach in Bezug auf die Farbe, Gruppe drei als farbliche Kennzeichnung von Perspektivierungen.

Zur mikrostrukturellen Gliederung eines Films gehören Kadrierung, szenische Momente oder Räume, die farblich gekennzeichnet werden können – ein bestimmter Raum kann abgegrenzt oder fokussiert werden (vgl. Wulff 1988: o. S.). Wulff (1988: o. S.) zieht an dieser Stelle den Vergleich zu einem Scheinwerferkegel, der einen bestimmten Teil eines Raums oder einer Handlung beleuchtet, während ein anderer Teil ausgeblendet wird oder in den Hintergrund rückt. Diese mikrostrukturelle Gliederung bedient sich der Farbkontraste und der Bildkomposition. Bestimmte Kontraste lassen Objekte oder Figuren hervortreten, wobei es sich um einen so genannten Figur-Grund-Kontrast handelt, der auch für die Analyse des Filmkorpus wichtig ist. Der Figur-Grund-Kontrast kann durch kontrastierende Farbtöne oder

Helligkeitsstufen verstärkt werden, besonders wirksam sind starke Komplementärkontraste und Hell-Dunkel-Kontraste, die zu einer Silhouettenbildung führen (vgl. Wulff 1988: o. S.).

An dieser Stelle kann erneut auf Katz' (1930) Beobachtungen zu den Erscheinungsweisen der Farben zurückgekommen werden. Durch ihre unterschiedlichen Eigenschaften treten die Flächenfarben im Normalfall hinter die Oberflächenfarben zurück, da letztere für den Betrachter näher erscheinen (vgl. Marschall 2005: 127). Diese Wirkung kann durch bestimmte Farbtöne aber umgekehrt werden, so zum Beispiel wenn sie einen starken Temperaturkontrast bilden (vgl. Marschall 2005: 127). Branigans bereits erwähnter Aufsatz «The Articulation of Color in a Filmic System: DEUX OU TROIS CHOSES QUE JE SAIS D'ELLE» (1976) nimmt eine solche Untersuchung von Godards Film auf mikrostruktureller Ebene anhand von Kontrasten und vor allem Ähnlichkeitsbeziehungen vor. Er bezeichnet Godards Farbschema als repetitiv, da er immer wieder dieselben oder ähnliche Farben – vor allem die gesättigten Primärfarben Blau und Rot – verwendet und diese in einen Kontrast zueinander treten lässt (vgl. Branigan 1976: 175). Solche Wiederholungen von Primärfarben und damit einhergehende Kontraste zwischen Primär- und Komplementärfarben spielen auch bei Idziaks Werk eine grosse Rolle. Wie auch Godard benutzt Idziak wenige dominante Farbtöne, die sich entweder im Filmbild (mikrostrukturell) oder über den Film hinweg (makrostrukturell) wiederholen und so Bezüge und Unterschiede zwischen verschiedenen Sequenzen, Objekten oder Figuren herstellen. Einerseits können sich die Farben durch solche Wiederholungen, wie bereits erwähnt, von ihren Objekten lösen und die Aufmerksamkeit auf die Farbgestaltung lenken, andererseits können sie dadurch aber auch mit bestimmten Objekten oder Figuren und ihrem psychischen Zustand verknüpft werden. Dadurch können sie – wie es Wulff (1988: o. S.) erwähnt hat – ähnlich wie Leitmotive fungieren, die in Verbindung mit bestimmten Themen immer wieder auftreten.

3.2.2 Farbliche Subjektivierung

Die meisten Farbtheoretiker kamen früher oder später zum Schluss, dass Farben subjektiv wahrgenommen werden und keine absolute Bedeutung haben, sondern von Beziehungen und Vergleichen abhängig sind (vgl. Flückiger 2011: 55; vgl. Branigan 1976: 170). In Marschalls (2005: 128) Worten: «Das menschliche Auge sieht Farben immer in Abhängigkeit von anderen benachbarten Farben.» Es ist aber nicht nur unsere Wahrnehmung, die einen Einfluss auf die Farberscheinung hat, sondern die Farberscheinung beeinflusst umgekehrt auch unsere Wahrnehmung oder Stimmung (vgl. Zettl 1973: 68, → 2.2.3). Farbe kann zum Beispiel unser Empfinden von Temperatur, Raum, Zeit oder Emotionen verändern (vgl. Zettl 1973: 69 f.).

Aufgrund dieses gegenseitigen Einflusses unserer Wahrnehmung und der Farberscheinung, liegt eine Verwendung der Farbe für den Ausdruck subjektiver Einstellungen eigentlich nahe. Denn es handelt sich sowohl bei der Farbwahrnehmung, als auch der Filmwahrnehmung um eine subjektive Erfahrung, die dem Zuschauer die Rolle des «aktiven, autonomen Produzenten seiner eigenen visuellen Erfahrung» zukommen lässt (Flückiger 2011: 55). Jedoch wurden Filmfarben oftmals nicht weiter beachtet und schon gar nicht mit subjektivierenden Stilmitteln in Verbindung gebracht, obwohl sie sich gut dazu eignen, mentale Zustände zu verbildlichen (vgl. Flückiger 2016: 210, 229). Wenn sie aber dennoch beachtet wurden, handelte es sich oftmals um eine normative Farbauffassung, die vor allem im *Continuity-System* des klassischen Hollywoodkinos tief verankert war: «Through association and through the past experiences of the human race, all the hues of the rainbow, as well as those not in the rainbow [...] have assumed for us certain symbolic meanings comparable to words in a language, or to pantomimic expressions of the human face» (Mamoulian 1960: 71). Das Zitat des Hollywoodregisseurs Rouben Mamoulian, das aus dem Jahr 1960 stammt, widerspiegelt die Meinung vieler seiner Zeitgenossen, dass Farben universell mit bestimmten Emotionen gleichzusetzen seien. So wurde stark von einer Farbsymbolik ausgegangen, die unterschiedlichen Farben spezifische Bedeutungen und entsprechende Emotionen zusprach.

Unser Verständnis von Farbe ist aber nicht nur von unserer Wahrnehmung abhängig, sondern ebenso von unserer Kultur und den darin verankerten Konventionen (vgl. Eco 1985: 159). Eco (1985: 174) beschreibt Farben gar als «expressions correlated to cultural units» und sieht diese Unterschiede in der Farbwahrnehmung durch die Sprache bestätigt, die je nach Kultur einen unterschiedlichen Wortschatz für Farben bereithält (vgl. Eco 1985: 168). Dennoch kommunizieren wir mit Farben und verwenden sie beispielsweise für Lichtsignale oder Flaggen. Innerhalb einer Kultur und eines bestimmten Kontexts können Farben also durchaus mit einer bestimmten Bedeutung versehen sein, was aber keineswegs heisst, dass sie bei uns auch die entsprechenden Affekte auslösen. Am Beispiel der roten Farbe zeigt Eco (1985: 173 f.) auf, wie sich diese Assoziationen kulturell unterscheiden: Rot kann sowohl für Tapferkeit, Blut und Mut, aber auch für Glaube, Liebe oder Wut stehen (vgl. Eco 1985: 174; vgl. Heller 1989: 51–56).⁴ Auch Mamoulian (1960: 71) zieht Rot als Beispiel für seine Auffassung hinzu: «Red [...] makes the strongest impression on the human eye. It traditionally stands for danger, vitality, passion, excitement.» Obwohl Mamoulian im Gegensatz zu Eco von einer universellen Bedeutung der Farben ausgeht, verrät das von ihm verwendete Wort «traditional-

⁴ In diesem Zusammenhang kann Eva Hellers Publikation *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung* (1989) hinzugezogen werden, die sich der Untersuchung ebendieser kulturell bedingten Assoziationen von Farben mit Emotionen widmet.

ly» seine normative Auffassung. Eine Auffassung, der mit Vorsicht zu begegnen ist, da Farben sich nicht allgemeingültig mit bestimmten Gefühlszuständen gleichsetzen lassen (vgl. Zettl 1973: 69 f.; vgl. Wulff 1988: o. S.). Diese konventionalisierte Farbgestaltung greift lediglich Adjektive der Narration auf – beispielsweise lebendige Farben für lebendige Szenen –, ohne dass es zwingend zu einer Übertragung der Stimmung auf den Zuschauer kommt, wie es bei einer Subjektivierung der Fall ist (vgl. Branigan 1976: 175).

Idziaks Umgang mit Farbe setzt sich von ebendieser Farbsymbolik ab, was wiederum am Beispiel der roten Farbe untersucht werden kann (vgl. Koebner 2007b: 94 f.). Wie oben bereits gezeigt wurde, verändern sich unsere Assoziationen mit der roten Farbe je nach Kontext, so dient rote Beleuchtung als Verweis auf das Rotlichtmilieu, das gar seinen Namen der Farbe zu verdanken hat. Die Sequenz im Rotlichtmilieu wird in *TROIS COULEURS: BLEU* zwar ebenfalls in Rot gehalten, aber dennoch von kühlen, blauen Einschüben durchbrochen (53.1, 53.2: 64'11"). In *I WANT YOU* verweigert sich Idziak dem stereotypen Farbgebrauch noch weitgehender: Er taucht die Sequenzen, in denen Martin mit einer Prostituierten gezeigt wird, in beissend grünes Licht und kehrt die Farbkonvention ins Gegenteil, indem er die Komplementärfarbe von Rot verwendet (27: 22'36"). Statt eines normativen Farbgebrauchs handelt es sich hier vielmehr um ein *mood lighting*, eine subjektivierende Beleuchtung: Das giftige Grün schafft eine unerotische Atmosphäre, die Martins nicht wirklich erregte Stimmung widerspiegelt. So verwendet Idziak die Farbgestaltung zur Darstellung innerer Zustände – ohne sich derartigen Konventionen zu bedienen, sondern sie geradezu zu durchbrechen – und lässt die Farben – frei von narrativen Einschränkungen – affektiv wirken (vgl. Flückiger 2016: 219). Flückiger (2016: 214) bezeichnet das Übertragen von Stimmungen auf die Aussenwelt als eine der Hauptfunktionen der filmischen Farbgestaltung, weshalb die Farbe als wichtiges subjektivierendes Stilmittel bezeichnet werden kann.

4 Das Filmkorpus

Sławomir Idziak wurde 1945 in Polen geboren, wo er 1969 sein Studium zum Kameramann an der Filmhochschule in Lodz abschloss (vgl. Kirchner et al. 2007: 7 f.). Obwohl die Filmprojekte, an denen er mitarbeitete, sehr unterschiedlich waren, hat er einen Stil entwickelt, der sich deutlich in seinen Filmen zeigt (vgl. Riedel 2007: 107 f.). Idziak wurde für seine Farbgestaltung bekannt, für die er vor allem farbiges Licht und Farbfilter verwendet. Flückiger (2016: 219) beschreibt, wie sein Farbeinsatz mit Raum und Zeit bricht, sodass Bruchstücke autonomer Farben übrigbleiben: «[His colors] fragment space and time into patches of autonomous colors, often creating a heightened, dreamlike ambiance.» Dabei handelt es sich um ideale Voraussetzungen für subjektivierende Stilmittel.

Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit sind vier Filme aus Sławomir Idziaks Schaffen, wobei es sich bei dreien davon um Filme handelt, die von unterschiedlichen Regisseuren, in unterschiedlichen Ländern, innerhalb eines Zeitraums von ungefähr zehn Jahren produziert wurden. *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* und *TROIS COULEURS: BLEU* sind beide kurz nacheinander unter der Regie von Krzysztof Kieślowski entstanden. Die Farbgestaltung der ausgewählten Filme wurde hauptsächlich durch analoge Stilmittel und nicht durch eine digitale Nachbearbeitung geschaffen. Folgend werden die Filme bezüglich ihres Inhalts kurz zusammengefasst, bevor eine vertiefte Analyse der zu untersuchenden Stilmittel vorgenommen wird.

4.1 LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE

LA DOUBLE VIE DE VERONIQUE (Krzysztof Kieślowski, FRA/POL/NOR 1991) erzählt die Geschichte zweier junger Frauen, Weronika und Véronique. Obwohl sie sich nicht kennen – die eine in Polen und die andere in Frankreich lebt – sind ihre Leben durch starke Parallelen verbunden. Es ist diese Verbindung, die Véronique mit einer scheinbar grundlosen tiefen Trauer erfüllt, als Weronika zu Beginn des Films stirbt. Der Rest des Films zeigt Véroniques Leben, das scheinbar von dem Puppenspieler Alexandre Fabbri gelenkt wird, in den sie sich zugleich verliebt. Der Film deutet immer wieder auf eine weitere, wenn nicht gar spirituelle Ebene hin, die sich dem Filmzuschauer durch Farbgestaltung und Lichtführung eröffnet. Die Musik spielt in diesem Film eine grosse Rolle – sowohl Weronika, als auch Véronique sind Sängerinnen. Véronique bricht aber ihre Gesangsstunden auf Grund eines Gefühls ab, nachdem Weronika während eines Konzertauftritts verstorben ist.

4.2 TROIS COULEURS: BLEU

TROIS COULEURS: BLEU (Krzysztof Kieślowski, FRA/POL/CHE 1993) ist Teil von Kieślowskis Farbtrilogie, Weiss, Rot und Blau. Der Film handelt von Julie, die bei einem Autounfall ihren Mann und ihre Tochter verliert und nun mit dieser Trauer leben lernen muss. Sie versucht die Verbindungen zu ihrem alten Leben abubrechen und sich ein neues Leben aufzubauen. Während des Films beginnt sie ihr Trauma langsam aufzuarbeiten, wobei sowohl die Farbgestaltung, als auch die Musik eine wichtige Rolle spielen. Die Farbgestaltung wird bereits durch den Filmtitel betont und die Nähe zur Musik ergibt sich dadurch, dass Julies Mann Komponist war. Während sie sich zu Beginn des Films komplett von seiner Musik trennen möchte, seinen Entwurf einer neuen Komposition sogar zerstört, versucht sie im Verlauf des Films mit seinem Partner zusammen sein letztes Werk fertig zu komponieren. Es wird immer wieder mit diesem Zusammenspiel von Musik und Farbe gespielt, wobei der Musik viel Platz eingeräumt wird, indem ihr das Bild beispielsweise durch eine Abblende zu Weiss oder Schwarz teilweise komplett weicht.

4.3 I WANT YOU

I WANT YOU (Michael Winterbottom, GBR 1998) handelt von dem Jugendlichen Honda, der seit dem Selbstmord seiner Mutter verstummt ist. Er lebt mit seiner Schwester Smokey und seinem Grossvater in einer englischen Küstenstadt und macht Bekanntschaft mit der Friseurin Helen, die selbst eine düstere Vergangenheit hat. Als sie etwa das Alter Hondas hatte, pflegte sie eine Liebesbeziehung zu einem älteren Mann, Martin. Als ihr Vater ihnen auf die Schliche kam, töteten sie ihn vermeintlich aus Notwehr und Martin nahm alle Schuld auf sich, weshalb er zu acht Jahren Haft verurteilt wurde. Mittlerweile ist er auf Bewährung frei und sucht Helen wieder auf, weshalb es zu Verstrickungen kommt, welche die verworrene Vergangenheit allmählich für Honda und auch für den Zuschauer wieder aufrollen. Der Film handelt von vier Figuren – Smokey, Honda, Helen und Martin –, die mehr oder weniger komplizierte Beziehungen zueinander pflegen. Während Honda und Smokey als Geschwister und Martin und Helen durch ihre Vergangenheit verbunden sind, ergibt sich die Beziehung zwischen Helen und Honda und auch zwischen Smokey und Martin aus einer Anziehung.

Auch in diesem Film sind die Farbgestaltung und der Ton sehr wichtig. Da es sich um eine stumme Hauptfigur handelt, die nur manchmal über ein Voice-over zu hören ist, braucht Honda andere Mittel, um mit der Aussenwelt zu kommunizieren. Er nimmt seine Umwelt mit einem Richtmikrofon auf, spielt diese Aufnahmen immer wieder ab und mischt sie neu, wodurch nicht nur die Tonebene, sondern auch die begleitenden Bilder verzerrt und wild durcheinandergebracht werden.

4.4 BLACK HAWK DOWN

Bei **BLACK HAWK DOWN** (Ridley Scott, USA 2001) handelt es sich laut Röwekamp (2007: 134) um eine «entpolitisierte Darstellung des Krieges.» Der Film zeigt den Einsatz der UN-Truppen in Somalia, der zur Schlacht von Mogadischu geführt hat. Die amerikanischen Soldaten sind einen Tag und eine Nacht in feindlichem Gebiet eingeschlossen und werden von ihren Truppen befreit. Die ganze Handlung des Films findet also innerhalb dieser zwei Tage statt – dem 3. und 4. Oktober 1993. Der Film spielt sich also in einem sehr begrenzten Zeit- und Handlungsraum ab, alles scheint die erdrückende Enge, dieses Gefangensein im Kriegsgeschehen zu verbildlichen. Der Film konzentriert sich nicht auf das Schicksal der einzelnen Soldaten, sondern eher auf sie als Gruppe, sodass der Zuschauer sehr wenig über sie erfährt und sie eher als homogene Einheit wahrnimmt. Dennoch oder gerade deswegen wird der Krieg stark spürbar vermittelt, wobei die Farbgestaltung eine tragende Rolle einnimmt.

5 Subjektivierende Stilmittel in Idziaks Werk

In ihrem Aufsatz «Spulen, Speichern, Überspielen. Zur Darstellung von Erinnerungen im Spielfilm» (2009) untersucht Maike Sarah Reinerth nicht nur die Erinnerung, sondern auch weitere Formen der Subjektivierung. Reinerth (2009: 45) geht dabei auf «Aspekte der Bildgestaltung» ein, die eine solche Subjektivierung ausmachen können und die stark an diejenigen Stilmittel erinnern, die Karl Prümm in seinem Aufsatz «Verzerrte Blicke – erweitertes Sehen» in Bezug auf Idziak beschreibt. Er spricht von drei Konstanten, die sich durch Idziaks Arbeiten ziehen: die Farbe, anamorphotische Effekte und die Schulterkamera (vgl. Prümm 2007: 49–60). Auch Reinerth (2009: 45) nennt als ersten Aspekt die Farbgestaltung, die Sequenzen voneinander abgrenzen und auf Subjektivierung hinweisen kann. Somit erwähnt sie gleich beide Funktionen der Farbe, die später weiter untersucht werden – die Segmentierung und die Subjektivierung. Idziak geht nicht von einer natürlichen Farbgestaltung aus, sondern konstruiert eine eigene Farbenwelt mit Farb- und Verlaufsfiltren, farbigem Licht und einer Konzentration auf die Grundfarben Gelb, Grün, Rot und Blau, wobei vor allem die Kombination von Gelb und Grün charakteristisch für ihn ist (vgl. Prümm 2007: 49 f.; vgl. Riedel 2007: 106).

Als zweiten Aspekt nennt Reinerth (2009: 46) die Unschärfe oder Überbelichtung, die mit der Farbgestaltung einhergehen kann: «Unschärfe Bilder und Töne deuten gemeinhin auf eine Trübung der Wahrnehmung hin.» Diese Unschärfen können mit Prümms anamorphotischen Effekten gleichgesetzt werden. Bei den anamorphotischen Effekten handelt es sich um Verzerrungen, Brechungen und Verfremdungen des optischen Bildes. Hierfür verwendet Idziak oftmals den Blick durch Glaskörper oder -scheiben, die verzerren und reflektieren: «Ein rätselhaft gebrochenes, mehrfach überlagertes Bild kommt so zustande, das die ansonsten in der Apparatur verborgene «Arbeit» der Linse *vor* der Kamera zum Augenschein bringt» (Prümm 2007: 52; vgl. Riedel 2007: 107). Diese Reflexionen und Überlagerungen durch Glaskörper nehmen das Filmbild gewissermassen auseinander und setzen es wieder verzerrt zusammen. So ermöglicht der Blick durch Fensterscheiben oder Glasflächen «die Konstruktion mehrdimensionaler Bilder» (Prümm 2007: 60). In diesem Zusammenhang erwähnt Reinerth (2009: 47) auch I WANT YOU, in dem Idziak die Unschärfe geradezu ins Extreme steigert, sodass die einzelnen Objekte unkenntlich werden. Somit schliesst Reinerth (2009: 47) auch den mit der Unschärfe verbundenen Aspekt der Verzerrung mit ein und spricht in Bezug auf I WANT YOU von Kameraobjektiven, welche «die Proportionen erinnelter Räume, Personen und Objekte unwirklich» verzerren.

Prümm (2007: 50) hat als dritte Konstante die Schulterkamera genannt, welche die Körperbewegungen des Kameramanns in das Bild mit einschreibt. Das spielt auch für subjektive Einstellungen eine Rolle, da die Bewegungen der Figuren nachvollziehbar werden (vgl. Prümm 2007: 50). Obwohl Reinerth die Schulterkamera nicht explizit erwähnt, wird bei ihr die Kamera unter dem Aspekt der Unschärfe miteinbezogen. Auch wenn Kamerabewegungen nicht minder wichtig sind, werden sie folgend eher am Rande betrachtet. Die anderen beiden Kategorien werden folgend weiter unterteilt und durchleuchtet. Zur Farbgestaltung gehören neben dem Farbschema auch die Beleuchtung und Idziaks Arbeit mit Farbfiltern (→ 5.1). Die Anamorphose wird weiter unterteilt in solche Effekte, die durch die Kamera, durch reflektierende oder verzerrende Objektoberflächen oder raumfüllende Substanzen wie Nebel, Rauch oder Wasser hervorgebracht werden (→ 5.2).

5.1 Farbgestaltung

Die unterschiedlichen Stilmittel, die Idziak zur Farbgestaltung verwendet, dienen einerseits dazu, das Filmbild oder den Film zu segmentieren, andererseits aber auch dazu, subjektive Bilder und Stimmungen zu erschaffen. Diese segmentierenden und subjektivierenden Effekte können sich allerdings auch überschneiden oder gegenseitig bedingen und durch dieselben Stilmittel hervorgebracht werden. Es wurde ja bereits beschrieben, wie eine Segmentierung des Filmbildes zu einer Subjektivierung führen und die Emotionen der Figuren vermitteln kann (→ 3.2.2). Auf die segmentierende Wirkung der Farbgestaltung wird in Kapitel 6 vertieft eingegangen, während der Fokus dieses Kapitels auf den von Idziak am auffälligsten und häufigsten verwendeten Stilmitteln liegt – dem Farbschema an sich, der Beleuchtung und dem Einsatz von Filtern. Denn farbiges Licht und Farbfilter können das Filmbild zu bewegten autonomen oder freien Farben aufbrechen, vor allem in Kombination mit anamorphotischen Effekten (vgl. Flückiger 2016: 219). Dadurch wird oftmals eine Umgebung erschaffen, in der die Farben – von der Narration befreit – rein affektiv wirken können (vgl. Flückiger 2016: 219). Es werden also nicht natürliche Farben – die Farben der Objekte oder der Umgebung – abgebildet, sondern sie werden durch diese Stilmittel verändert: «Farben werden bei Idziak nicht aufgezeichnet, sondern sie werden *ingezeichnet*, in das Bild eingebracht» (Prümm 2007: 49). Dieses Einzeichnen findet vor allem durch das Verwenden von Filtern oder farbiger Beleuchtung statt, welche die Oberflächenfarben der Objekte beeinflussen, indem sie sie überlagern. Wach (2007: 19) betitelt diesen Umgang mit der Farbgestaltung als «Verfremdete Farb- und Lichtdramaturgie.»

5.1.1 Farbschema und Ausstattung

Folgend wird das Farbschema der zu untersuchenden Filme verdichtet beschrieben, wobei mit Farbschema sowohl die Farbgestaltung eines ganzen Films als auch einzelner Segmente eines Films gemeint sein kann (vgl. Flückiger 2016: 216). Die Filme des Korpus weisen nicht unbedingt ein Farbschema auf, das sich einheitlich über den ganzen Film erstreckt, sondern eher eines, das zwischen den Sequenzen wechselt und den Film dadurch farblich segmentiert. Idziak beginnt häufig mit einer Farbe und weitet seine Palette auf ähnliche oder komplementäre Farben aus, weshalb die Filmbilder manchmal eher monochrom, manchmal aber auch in mehreren dominanten Farben – oftmals Gelb, Rot, Grün und Blau – gehalten sind (vgl. Flückiger 2016: 219). Folgend werden die Farbschemen aller Filme auf die markantesten Merkmale heruntergebrochen, ohne dem Anspruch genügen zu wollen, eine detaillierte Beschreibung des gesamten Farbverlaufs zu sein. Dieser wird in Bezug auf die makrostrukturelle Gliederung näher untersucht (→ 6.1.1).

Bei *TROIS COULEURS: BLEU* handelt es sich um ein restriktives Farbschema, das oftmals mit ähnlichen, ungesättigten Farben arbeitet und bestimmte Sequenzen, Szenen oder Bildteile hin und wieder mit gesättigten Farben akzentuiert. Ein solches Farbschema, das durch Farbkontraste auch narrative Gegensätze farblich kennzeichnet, bezeichnet Wulff (1988: o. S.) als «synoptisches Farbschema.» Obwohl die Farbe Blau oft repetiert wird, beschränkt sie sich eher auf wiederkehrende Details der Ausstattung; zudem ist sie weniger dominant, als es der Filmtitel vielleicht vermuten lässt (vgl. Koebner 2007b: 95).

LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE ist durchwegs in den Farben Grün, Gelb und Rot, manchmal auch eher Orange gehalten. Die Farbskala ist auf warme und kräftige Farbtöne beschränkt (vgl. Koebner 2007a: 85). Hier handelt es sich also um ein Farbschema, das stark in denselben Farbtönen gehalten wird. Diese Farbtöne müssen nicht unbedingt alle gleichzeitig sichtbar sein, sondern können sich abwechseln. So kommt es nicht wie bei *TROIS COULEURS: BLEU* zu Akzentuierungen auf makrostruktureller Ebene, sondern eher zu Betonungen innerhalb der Komposition einzelner Filmbilder.

BLACK HAWK DOWN lässt sich in Bezug auf das Farbschema grob in zwei Teile untergliedern: Beginn und Schluss sind in restriktiven, ungesättigten Farben gehalten – vornehmlich Blau, Weiss, Beige und Militärgrün – der mittlere Teil zeigt dagegen ein gesättigtes Farbschema – mehrheitlich Grün und Orangerot, teilweise auch Blau. Diese Farbgestaltung scheint sich nach der Tageszeit zu richten. Die Dunkelheit bietet den Farben mehr Freiraum, sodass sie mit Einbruch der Nacht sogar bis zur Übersteigerung verstärkt werden (vgl. Riedel

2007: 110). Es wird aber nicht nur die Tageszeit, sondern auch die Lokalisierung durch die Farbgestaltung transportiert:

Diese Steigerung der Intensitäten ist durch die farbliche Rhythmisierung des Films sorgsam vorbereitet: Der Wechsel vom Braun/Gelb der Kämpfe im Aussenbereich zum leuchtenden Grün im Inneren der Häuser sensibilisiert bereits für den bildästhetischen Mehrwert von BLACK HAWK DOWN, für gestalterische Kunstgriffe, die sich der Erzählökonomie nicht beugen.

(Riedel 2007: 110)

Hier kann zugleich ein Bezug zur Narration geknüpft werden, denn die Intensität des Gefechts spiegelt sich gewissermassen in der Farbgestaltung wider. Riedel (2007: 110) spricht in diesem Zusammenhang von einer «farblichen Rhythmisierung», was bereits an die makrostrukturelle Segmentierung anknüpft, die in Kapitel 6.1 untersucht wird.

I WANT YOU verwendet alle vier erwähnten Farben – Gelb, Rot, Grün und Blau – in sehr gesättigten Tönen. Jede dieser Farben hat ihre Sequenzen, in denen sie beinahe monochrom erscheint. Die monochromen Sequenzen wechseln sich mit Sequenzen ab, die vor allem durch die Ausstattung mehrere Farben beinhalten, wie zum Beispiel Helens Friseursalon, der sowohl aus blauen, als auch roten und grünen Farbflächen besteht. Manchmal ergänzt eine zweite Farbe den dominanten Farbton. Ein Beispiel dafür sind die Sequenzen im Club, deren Grundton eigentlich immer blau ist, doch manchmal von roten Details, meistens farbigem Licht, durchbrochen wird.

Die hier untersuchten Farbschemata werden hauptsächlich durch die Beleuchtung mit farbigem Licht oder durch den Einsatz von Filtern geschaffen. Beleuchtung und Filter – als dominanteste Stilmittel, um grossflächige Farbakzente zu setzen – werden folgend näher untersucht. Sie sind am auffälligsten und tauchen das Filmbild oftmals in monochrome Farben oder akzentuieren es mit wenigen dominanten Farbtönen. Das schliesst andere Gestaltungsmittel natürlich nicht aus, die Farben der Ausstattung spielen ebenso eine Rolle und können durch ihre Farbqualität ebenfalls eine Stimmung transportieren (vgl. Wach 2007a: 19). Sie fallen aber oftmals weniger auf, da sie häufig nur kleinen Details anhaften und weniger grossflächig in Erscheinung treten. Ein Beispiel ist das glitzernde, bläuliche Verpackungspapier des Lutschers von Julies Tochter in TROIS COULEURS: BLEU. Bei diesen profilmischen Farben handelt es sich um Oberflächenfarben der Objekte, die von der Beleuchtung und Oberflächenstruktur abhängig sind. Sie können von den Farben der Beleuchtung und Farbfiltern so sehr beeinflusst oder gar überlagert werden, dass ihre eigene Farbqualität dahinter zurücktritt. Dennoch gliedern sich auch diese Farben in das Farbschema der Filme ein und sind nicht minder wichtig. In I WANT YOU sind Hondas Kleider beispielsweise in Farben gehalten, die einen Komplementärkontrast bilden. Und auch die profilmischen Farben der Räumlichkeiten spielen eine Rolle: Die blaue und rote Wandfarbe in Helens Friseursalon wurde bereits er-

wähnt, sie wird zudem von einem grünen Fenster kontrastiert. Beim Blumenhändler zu Beginn des Films hebt sich Hondas grüner Pullover ebenfalls durch einen Komplementärkontrast von der roten Wand ab (Abb. 62, 11: 07'13"). In diesen Sequenzen nehmen sich die Farbfilter generell zurück. Es wird eher ein sepiafarbenes, restriktives Farbschema geschaffen, das die restlichen Farben zurücktreten und diese auffälligen Farben der Ausstattung umso mehr hervortreten lässt (48: 44'31").

Auch in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* spielen farbige Wände und Kleider der Figuren eine Rolle. Bei Weronikas Tante und bei ihrer Gesangslehrerin fallen beide Male rote Wände im Hintergrund auf (Abb. 5, 7: 10'09", 11: 15'52"). Die Kleidung von Weronika und Véronique ist eher in dunklen, unauffälligen Farben gehalten, wobei aber häufig rote Akzente gesetzt werden. Manchmal handelt es sich nur um das Blumenmuster der Bluse, manchmal um einen Schal oder gar um einen unifarbenen roten Pullover. In *TROIS COULEURS: BLEU* wird vor allem die blaue Wand in Julies Haus als auffällig grosse Farbfläche bemerkt und später, in ihrer neuen Wohnung die gelben Küchenfronten und das grüne Fenster (13: 13'51", 44: 52'51"). Es wird aber viel weniger mit diesen Farben gespielt als in den anderen bereits erwähnten Filmen und auch Julies Garderobe weist keine Farbakzente auf. Die dominanten Farbflächen sind dagegen auf die Beleuchtung und den Einsatz von Filtern zurückzuführen.

In *BLACK HAWK DOWN* erscheint der Umgang mit den Farben der Ausstattung noch viel abgeschwächer, sogar so sehr, dass die Objekte zum Teil gar keine eigenen Farben zu besitzen scheinen, sondern sich ihre Färbung nur durch das Licht und die Filter ergibt. Ansonsten sind die Kostüme – die Uniformen der Soldaten – in beige-grünlichen, ungesättigten Farbtönen gehalten. Diese eintönigen Farben werden erst durch den Einfluss anderer Stilmittel differenziert, sodass sie sich voneinander abheben und akzentuiert werden. Eine Ausnahme bildet das Rot der sichtbaren Organe, der Wunden und des Bluts. Ausgeschlossen von dieser Beobachtung sind natürlich sichtbare farbige Lichtquellen, wie das Feuer oder farbige Neonröhren, die im nächsten Unterkapitel weiter untersucht werden.

5.1.2 Beleuchtung

Die Beleuchtung ist ein wichtiges Stilmittel, weil sie die Oberflächenfarben beeinflusst und auch für Diffusionen von Bedeutung ist. Wenn das Licht nämlich sichtbar, also volumetrisch ist, kann es Objekte durchaus verfremden und ihre Farben bei extremer Steigerung gar in Raumfarben übergehen lassen (→ 5.2.3). Farbige Beleuchtung trägt auch zur mikrostrukturellen Segmentierung des Filmbildes bei, indem sie das Filmbild durch Dunkelheit und Helligkeit oder farbiges Licht in Zonen unterteilt und so bestimmte Bereiche, Objekte oder Figuren hervor-

hebt (→ 6.2). Folgend wird das Filmkorpus vor allem in Hinblick auf die mikrostrukturelle Segmentierung durch Hell-Dunkel-Kontraste und Mischlicht, sowie auf die Verfremdung des Filmbildes durch volumetrisches Licht und Lichtreflexionen untersucht, denn farbige Beleuchtung kann auch zu einer «Farbverzerrung» führen (vgl. Richter 1940: 193).

TROIS COULEURS: BLEU hat ein relativ weiches Beleuchtungsschema, das manchmal in kaltem Tages-, manchmal in warmem Kunstlicht gehalten oder gar leicht gefärbt ist, sodass Julies Gesicht beispielsweise in einem feinen Rotorange erscheint, während der Hintergrund grünlich beleuchtet ist (Abb. 40, 26: 24'53"). Es wird aber immer wieder mit starken Hell-Dunkel-Kontrasten gearbeitet, oftmals auch in Kombination mit farbiger Beleuchtung. Das fällt vor allem in den letzten Sequenzen auf, in denen gezeigt wird, wie die Figuren mit ihrem Leben fortfahren (71–73: 91'00"–93'35"). Die Aufnahmen sind so dunkel, dass die Umgebung und Teile der Figuren in der Dunkelheit verschwinden, während die spärlich eingesetzten, teilweise bunten Lichtakzente die Körper und Gesichter der Figuren modellieren. Das Leben der Figuren zieht am Zuschauer vorbei und er erhascht nur einen kurzen Blick auf sie, bevor sie wieder in der Dunkelheit verschwinden. Diese Dunkelheit, die oftmals Innenräume gestaltet und ganze Bereiche des Filmbildes verschlingt, ist auch bei LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE zu beobachten (Abb. 25, 40.2: 70'29"). Die Gesichter sind oftmals von einer Finsternis umgeben, die Teile davon verschwinden und nur wenige, beleuchtete Partien hervortreten lässt. Dieser Effekt wird durch Verlaufsfilter verstärkt, die das Filmbild gegen den Bildrand hin abdunkeln. Die Gesichter scheinen deshalb in der Dunkelheit zu schweben und nicht mehr mit ihrer Umgebung verbunden zu sein. Das zeigt sich beispielsweise, als Julie das Gespräch mit der Affäre ihres Mannes sucht. Teilweise ist nur die Partie unmittelbar um ihre Augen, um die Nase und den Mund beleuchtet, während der Rest ihres Körpers im Schatten versinkt (Abb. 51, 61: 77'19", Abb. 49). Es kommt bereits hier zu einer Gliederung des Filmbildes, einerseits durch Helligkeit und Dunkelheit, andererseits durch farbige Akzente. Bei dieser Gliederung kann es sich entweder um eine Trennung von Hintergrund und Vordergrund – von Innen- und Aussenraum – handeln oder aber um eine punktuelle Markierung bestimmter Details, wie folgend anhand von Beispielen aufgezeigt wird.

Am Beispiel der Sequenz im Stripclub in TROIS COULEURS: BLEU kann einerseits beobachtet werden, wie farbige Akzente Teile des Filmbildes hervorheben, andererseits wie farbige Beleuchtung eine ganze Sequenz betont. Das intensiv rote Licht hebt die Sequenz nämlich vom Beleuchtungsschema des restlichen Films ab. Zugleich ergeben sich im Filmbild Kontraste durch den Einsatz von andersfarbigem Licht im Hintergrund (Abb. 50, 53.1: 64'11"). Derartiges Mischlicht ergibt sich dann, wenn unterschiedliche Lichtquellen mit un-

terschiedlicher Beleuchtungsqualität und -farbe kombiniert werden. Alle vier betrachteten Filme arbeiten mit Mischlicht und farbigen Lichtakzenten, oftmals mit farbigem Streiflicht, das flach auf Objekte und Figuren auftrifft, wodurch es ihre Umrisse und Textur betont und sie vom Hintergrund abhebt. Sowohl in *TROIS COULEURS: BLEU* (Abb. 47, 8: 07'22", 44: 52'51"), als auch in *I WANT YOU* (10: 06'23", 53: 56'15") und *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* fällt immer wieder grünes Streiflicht auf, das durch seine intensive Farbe beinahe giftig wirkt. Das zeigt sich auch als Weronika stirbt: Die ansonsten eher warm und gelblich beleuchtete Sequenz wird vom intensiv grünen Licht der Scheinwerfer durchbrochen, das die Struktur des Bodens und die Umrisse der Figuren akzentuiert (Abb. 11, 18: 25'06"). Zugleich überzieht es das Filmbild mit einem feinen, toxisch wirkenden Schleier, der zu Weronikas eintretendem Tod passt. Eine ähnliche Beleuchtungssituation ergibt sich, als Véronique auf den Puppenspieler Alexandre Fabbri trifft (Abb. 17, 24: 35'49"). Hier werden die Gesichter gelborange beleuchtet, während die Köpfe, vor allem beim Scheitel, durch grünes Streiflicht betont werden. Ein solches Absetzen der Figuren von ihrer Umgebung kann auch bei *I WANT YOU* beobachtet werden, wo es ebenfalls zu einer Vermischung verschiedenfarbiger, sich oftmals komplementierender Beleuchtungsquellen kommt. Diese farbigen Lichtakzente tragen bei *I WANT YOU* merklich zu den starken Kontrasten zwischen den Primärfarben bei. Zugleich handelt es sich um einen Quantitätskontrast, da die Beleuchtung meist nur kleine farbige Akzente in einem ansonsten eher monochromen Bild setzt.

Mischlicht muss aber nicht nur in einem Quantitätskontrast erscheinen, indem bloss andersfarbige Lichtakzente gesetzt werden, sondern es kann sich auch um mehr oder weniger gleichwertige, verschiedenfarbige Lichtquellen handeln. In *BLACK HAWK DOWN* werden nicht nur Objektflächen und Figurenumrisse durch farbiges Licht betont, sondern gar ganze Bildteile. Im Militärlager kontrastiert das rote Licht im Hintergrund beispielsweise den ansonsten mit kaltem Neonlicht erleuchteten Raum (Abb. 90, 12.1: 14'55"). Dieses Mischlicht fällt immer wieder auf und führt zu starken Kontrasten zwischen Primär- oder Komplementärfarben, die zugleich das Bild strukturieren. Es werden verschiedene Bildbereiche voneinander abgehoben, wodurch es zur mikrostrukturellen Gliederungen des Filmbildes kommt, die in Kapitel 6.2 näher untersucht wird. Die Beleuchtung in *BLACK HAWK DOWN* ist keineswegs konstant, sondern verändert sich vor allem in den Kriegsszenen durchgehend. Das orange Licht leuchtet zum Teil nur kurz auf, da es durch Explosionen verursacht wird. Solche Explosionen und Schussabgaben führen zu einer sehr unruhigen Beleuchtung, die von aufblitzenden, das Filmbild ausfüllenden, oftmals auch volumetrischen Lichtern gestaltet wird. Das volumetrische Licht ergibt sich durch Partikel, welche die Luft erfüllen und die Lichtstrahlen

brechen. Das Licht wird somit sichtbar und wirkt raumfüllend. Während in *BLACK HAWK DOWN* fast immer irgendwelche Partikel sichtbar sind – sei es Rauch, Sand oder Staub – werden die Lichtstrahlen in *TROIS COULEURS: BLEU* und *I WANT YOU* eigentlich nur durch das Wasser sichtbar. Die sichtbaren Partikel führen auch hier zu einer optischen Diffusion des Filmbildes und können Objekte und Figuren zu Raumfarben reduzieren, da sie durch eine diffuse, halbtransparente Schicht hindurch gezeigt werden.

In den vielen Wasseraufnahmen, auf die in Kapitel 5.2.3 weiter eingegangen wird, wird das Licht durch die Wasseroberfläche gebrochen und dadurch auch als Kaustik auf Objektflächen erkennbar. Die Beleuchtung kann so zu Lichtreflexionen führen, die sich auf Gegenständen oder Gesichtern zeigen oder gar frei im Raum bewegen. Diese Reflexionen betonen weder die Struktur, noch die Form eines Körpers, sondern machen auf sich selbst aufmerksam, heben sich geradezu davon ab und können auch zur Erscheinungsweise freier Farben führen. Beispiele für derartige Lichtreflexionen – nicht nur in Zusammenhang mit Wasseroberflächen – können in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE*, *TROIS COULEURS: BLEU* und *I WANT YOU* gefunden werden. Als Véronique durch eine flimmernde Lichtreflexion geweckt wird, meint sie zuerst, den Ursprung der Reflexion zu kennen, merkt dann aber, dass das Licht ohne erklärbare Quelle lebendig zu sein scheint (Abb. 19, 31.1: 48'35"). Das Licht deutet auf die Anwesenheit einer unbekannt Person hin – in diesem Fall Weronika. Ähnliche Lichtreflexionen sind in *TROIS COULEURS: BLEU* zu finden: Julies Gesicht wird immer wieder zur Projektionsfläche für Lichtreflexionen, die manchmal diegetisch verortet werden können und manchmal nicht. Auch hier können die kaustischen Effekte des Wassers als Beispiel genannt werden, aber auch der blaue Kronleuchter – eines der wenigen Objekte, die Julie von ihrem früheren Leben noch besitzt – bewirkt ähnliche Lichtreflexionen (Abb. 41, 31: 32'20", 34: 35'22", 35: 38'34"). Als Julie sich zum Beispiel aus ihrer Wohnung aussperrt, erscheinen solche blauen Reflexionen ohne einen ersichtlichen Ursprung zu haben. Sie überlagern Teile von Julies Gesicht und scheinen immer wieder auf, wenn die Musik ihres Mannes erklingt (Abb. 43, 35: 38'34"). Wie auch in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* sind diese Reflexionen mit der Tonebene und einer unsichtbaren, aber dennoch spürbaren Präsenz verbunden. Sowohl Julie als auch Véronique befinden sich in einer Phase der Trauer und fühlen den Verlust einer ihnen nahestehenden Person, auch wenn Véronique diese Person nicht wirklich gekannt hat. Dem Licht kommt in diesem Zusammenhang fast schon eine spirituell anmutende Funktion zu, die zur atmosphärischen Subjektivierung des Filmbildes beiträgt. Hier handelt es sich gewissermaßen um eine Art *mood lighting*, das die Stimmung der Figur auf die Formale Ebene des Films überträgt

Derartige Lichtreflexionen sind nicht nur mit der Musik, sondern auch mit Anamorphosen verbunden und verdeutlichen den Einfluss des Lichts auf die Oberflächenfarbe und -struktur. I WANT YOU spielt bereits während der Titelsequenz sehr auffällig mit Lichtreflexionen, die vorbeiziehen, sich gegenseitig überlagern und die Objekte ihre Oberflächen gänzlich unkenntlich machen (Abb. 59, Abb. 60, 6: 01'38"). Laut Richter (1940: 2) führt eine solche «Reduktion» der Objektoberflächen dazu, dass «jeder Unterschied zwischen farbigem Licht und Körperfarben» verschwindet. Die Farbe kann nicht mehr eindeutig als dem Objekt zugehörend erkannt werden. In diesem Fall verfremdet die Beleuchtung das Objekt und seine Farbqualität, bis es völlig unkenntlich wird. Der Farbton kann weder eindeutig erkannt noch zugeordnet werden, er verändert sich von Rot, über Bräunlich zu Blau, während die Lichtreflexionen teilweise sogar weiss erscheinen. Die Farberscheinung verhält sich also je nach Beleuchtung anders: die weniger stark beleuchtete Fläche erscheint rot, während die stark beleuchtete Fläche weiss anmutet, obwohl wahrscheinlich beides dieselbe Farbe hat. Das erinnert an die von Katz (1930: 15 f., 129 f.) beschriebene Abhängigkeit der Oberflächenfarben von Beleuchtung und Oberflächenbeschaffenheit. Wenn es sich dabei um ein erkennbares Objekt handeln würde, könnte unser Gehirn den Ausgleich machen, die Farben in den Kontext einordnen und ein einheitliches Farbbild entstehen lassen. Doch aufgrund der Geschwindigkeit, mit der die Lichtreflexionen vorbeiziehen, ist die Objektstruktur nicht erkennbar und die Objektfarben werden zu freien Farben, die weder von Raumwirkung, Beleuchtung noch Objekten abhängig sind. So kann die Beleuchtung in Verbindung mit Bewegung eine bestimmte verfremdende Wirkung und einen Einfluss auf Flächenfarben haben, da sie dadurch als unterschiedliche Farbtöne wahrgenommen werden.

Idziak setzt die Beleuchtung in seinen Filmen also häufig zur Betonung von Figuren, Objekten oder Raumteilen ein, indem er verschiedenfarbige Leuchtquellen verwendet, die entweder nur feine farbliche Akzente setzen oder – wenn sie grossflächiger auftreten – ganze Bildteile voneinander abgrenzen können. Mit Ausnahme des volumetrischen Lichts haftet die Beleuchtung Objekten und Objektoberflächen an, verleiht ihnen Akzente, betont ihre Textur und beeinflusst ihre Farbe. Wenn nur Teile der Objekte oder Figuren farbig beleuchtet sind, zeigt sich deutlich, dass es sich nicht um die Eigenfarbe des Objekts handelt, sondern um eine darauf projizierte Lichtfarbe. Das verhält sich ähnlich, wenn wir die ursprüngliche Farbe des Objekts oder der Figur kennen. Wenn zum Beispiel die Hauptfigur – wie im Falle von Véronique – stellenweise orangerot ausgeleuchtet ist, nehmen wir das nicht als ihre Farbe an, sondern schreiben es eindeutig dem farbigen Licht zu, wodurch die Beleuchtung als Anomalie auf sich aufmerksam macht. Wenn wir die Farbe des Objekts aber nicht kennen, können wir

je nachdem auch nicht beurteilen, inwiefern dessen Farbe verändert wurde. Dann zeigt sich die Farbe des Lichts nur durch sich am Objekt brechende Lichtreflexionen. Die Farbqualität der Beleuchtung kann ihrerseits aber auch beeinflusst werden, beispielsweise von Filtern, die sich über das Filmbild legen und so die Beleuchtungsfarbe verändern. Auf diese Filter wird im nächsten Unterkapitel weiter eingegangen.

5.1.3 Filter

Idziak besitzt eine Filtersammlung, von der er in den untersuchten Filmen rege Gebrauch macht (vgl. Koebner 2007b: 97). Er verwendet dabei oftmals Farb- oder Verlaufsfilter, die sich wie ein eingefärbter Schleier über das Filmbild legen und so die Farben beeinflussen (vgl. Wach 2007a: 19). Während Farbfilter das Bild monochrom einfärben, beschränken sich Verlaufsfilter nicht nur auf eine dominante Farbe, sondern erzeugen einen Farbverlauf. Es handelt sich in beiden Fällen aber um eine transparente Farbschicht, die andere Farben – Objektfarben und auch die Farbe der Beleuchtung – überlagert. Im Gegensatz zur farbigen Beleuchtung, die direkt auf die Objektoberflächen projiziert wird, handelt es sich bei Farbfiltern um Farben, die eine Distanz zu den Objekten wahren, und die nur durch ihre Transparenz überhaupt den Blick auf sie freigeben. Wenn die Filter nicht transparent wären, würden sie sich als geschlossene farbige Fläche – als Flächenfarbe – zwischen den Zuschauer und das Filmbild legen, sodass es überlagert und verdeckt würde. Diese Eigenschaften der Farb- und Verlaufsfilter erinnern an Katz' (1930: 21 f.) Beschreibung durchsichtiger Flächenfarben. Es könnte sich bei Filtern zwar auch um durchsichtige Objektfarben handeln, da die Farben dem Filter, also gewissermassen einem Objekt, anhaften. Jedoch gehört der Filter als Objekt nicht zur Ausstattung des Films, sondern zum technischen Apparat der Kamera. Es wird also die Technik dahinter betont, die im konventionellen Erzählkino eigentlich unsichtbar bleibt. Als durchsichtige Objektfarben können die immer wieder auftretenden farbigen Fensterscheiben bezeichnet werden, deren Gegenständlichkeit sich durch Reflexionen und Rahmungen bemerkbar macht, wodurch sie sich von Filtern unterscheiden. Diese Differenzierung kann manchmal aber nur schwer oder erst im Nachhinein vollzogen werden, so wie auch die Grenze zwischen durchsichtiger Objekt- und durchsichtiger Flächenfarbe oft nur schwer zu ziehen ist.

In *I WANT YOU* kann zum Beispiel das blaue Fenster in der ersten Sequenz in Bobs Radiostudio zuerst als Filter verstanden werden. Die Sequenz beginnt mit einer Aufnahme des Piers durch dieses blaue Fenster hindurch (Abb. 65, 17: 12'53"). Da weder Fensterrahmen noch Reflexionen der Scheibe sichtbar sind, kann angenommen werden, dass es sich um eine weitere Sequenz handelt, die durch einen monochromen Farbfilter in ein gesättigtes Blau ge-

taucht wird. Ein folgender Kameranachschwenk entlarvt diese Annahme aber als Trugschluss und zeigt deutlich, dass es sich weder um eine Aussenaufnahme des Piers, noch um einen blauen Farbfilter handelt, sondern um eine Innenaufnahme des Radiostudios, die das Pier lediglich im Hintergrund – durch das blaue Fenster hindurch – zeigt. Idziak hat den Zuschauer in die Irre geführt und verdeutlicht durch das rückwirkende Aufdecken dieser Täuschung das, was auch auf die restlichen Filmaufnahmen zutrifft: Der Zuschauer erhält keinen unverstellten Blick auf eine filmische Realität, sondern zwischen ihm und der Diegese befindet sich immer eine Scheibe.

Dasselbe gilt für Idziaks Kameraarbeit, die ihre Anwesenheit und Funktionsweise für den Zuschauer immer wieder offenlegt (vgl. Prümm 2007: 54). Der technische Apparat schreibt sich durch Filter oder Linsen, die wie durch einen Auftrag verschwommen sind, aber ebenso durch Schärfenverlagerungen oder Kamerabewegungen ins Filmbild ein:

Der Blick durch die Kamera ist kein Blick durch ein Fenster, durch eine transparente Schicht. Das Objektiv schafft vielmehr sein eigenes optisches Bild, es fokussiert, zieht zusammen, überhöht und verändert. Es schliesst die Dinge in eine gläserne Hülle ein und erzeugt somit eine eigene visuelle Realität.

(Prümm 2007: 54)

Der Zuschauer ist im Apparat der Kamera gefangen und erhält nur einen bereits beeinflussten und gefärbten Blick auf das Geschehen, der weit davon entfernt ist, objektiv zu sein. Die Trennung zwischen Zuschauer und Objekt wird in den besprochenen Filmen immer wieder betont, entweder durch den Einsatz von reflektierenden Scheiben, durch Filter oder auch durch Idziaks Kameraarbeit, die ihre Anwesenheit und Funktionsweise für den Zuschauer offenlegt (vgl. Prümm 2007: 54). Diese Aufnahmen befinden sich in einer Oszillation zwischen dem Aufdecken der filmischen Gemachtheit – was den Zuschauer aus der Immersion austauschen lässt – und dem Eröffnen weiterer, subjektiver Ebenen – was die Figuren für den Zuschauer zugänglich macht.

Glasscheiben und -körper können aufgrund der Reflexionen, die das Bild überlagern oder verzerren, auch dem Parameter der Anamorphose zugeordnet werden, weshalb sie im nächsten Unterkapitel näher untersucht werden (→ 5.2.2). Dennoch können auch die hier zu untersuchenden Filter eine gewisse Verfremdung herbeiführen und unsere Wahrnehmung der filmischen Realität beeinflussen, indem sie sich auf die Licht- und Farbgestaltung auswirken (vgl. Wach 2007a: 19). Die monochromen Farbfilter hängen stark mit der makrostrukturellen Segmentierung des Filmes zusammen, da sie ihn in farbliche Abschnitte unterteilen (→ 6.1). Idziak verwendet die Filter oftmals in sehr gesättigten Farbtönen, beispielsweise Gelb, Grün oder Blau. Es werden aber auch Filter eingesetzt, welche die Farben eher abgeschwächt und ungesättigt erscheinen lassen oder das Filmbild in restriktives Sepia tauchen. Es scheint selten eine Sequenz zu geben, die ohne Einfluss eines Farb- oder Verlaufsfilters aufgenommen wurde. Verlaufsfiler sind weniger auffällig als monochrome Filter und zum Teil nur schwer zu

erkennen. Die Aufnahmen durch Verlaufsfilter bewegen sich zwischen monochromen Filmbildern und Filmbildern, die durch Kontraste dominanter Farbtöne in verschiedene Zonen oder Ebenen unterteilt sind. Sie bilden also weder Gleichheit noch Kontrast heraus – wie sie Arnheim (1935: 47 f.) beschrieben hat – sondern sind vielmehr mit einer Verwandtschaft zu vergleichen – einer feinen Abstufung der Farben, die aber keinen deutlichen Kontrast bilden (vgl. Arnheim 1935: 48). In Bezug auf die makrostrukturelle und mikrostrukturelle Gliederung des Films sind nur die Gleichheit und der Kontrast von Bedeutung. Sie gliedern den Film und das Filmbild in sich farblich entsprechende oder kontrastierende Segmente oder Bereiche. Die Verwandtschaft macht dagegen weder das eine noch das andere, sondern gliedert sich dazwischen ein. Sie führt zu einem unauffälligen Übergang zwischen verschiedenen Farbtönen oder Helligkeitsstufen und vermag so, das Filmbild zu nuancieren.

Verlaufsfilter können entweder horizontal oder vertikal eingesetzt werden, beispielsweise sind sie am oberen Bildrand gefärbt und gehen gegen unten entweder in eine andere Farbe über oder geben stellenweise den Blick auf das ungefilterte Bild frei (vgl. Riedel 2007: 107). Sie können – ähnlich wie die Beleuchtung – Teile des Bildes abdunkeln und so ebenfalls den Fokus des Zuschauers lenken. Meistens handelt es sich um den oberen Teil des Bildes, der in die Dunkelheit auszulaufen scheint, was in allen vier Filmen – oftmals in Nahaufnahmen der Gesichter, aber auch bei Totalen der Landschaft – beobachtet werden kann. Verlaufsfilter machen sich vor allem dann bemerkbar, wenn grosse monochrome Flächen sichtbar sind, die den Farbverlauf aufzeigen. So sind sie in *BLACK HAWK DOWN*, *TROIS COULEURS: BLEU* und *I WANT YOU* vor allem in Weiten oder Totalen – oftmals in *establishing shots* – zu finden (Abb. 38, Abb. 73, Abb. 88). Diese *establishing shots* haben einerseits die Funktion, den Handlungsort zu definieren und einen Überblick zu geben, andererseits können sie auch eine Stimmung einführen, die sich auf die Leseweise der ganzen Sequenz auswirkt. Das erinnert an die in Kapitel 2.2.3 besprochene Verbindung des Stimmungsbegriffs mit der Landschaftswahrnehmung: Subjektivierung zeigt sich auch in Landschaften und Atmosphären (vgl. Wellbery 2003: 704 f., 718). So meint auch Riedel (2007: 104): «Die Einstellung selbst wird rasch wieder vergessen sein, aber sie hat Spuren im emotionalen Gedächtnis hinterlassen.» Der untersuchte Einsatz von Filtern kann – vor allem auch in Kombination mit *establishing shots* – Stimmungen beeinflussen, die der Zuschauer wahrnimmt und seinen Blick doppelt färben – einerseits durch die sichtbare Färbung des Filters, andererseits durch die Stimmung oder Atmosphäre, die dadurch geschaffen wird.

Da Farbfilter oft mit einer verminderten Tiefenwirkung einhergehen, können sie auch zu einer Verfremdung des Filmbildes führen und Flächenfarben hervorrufen (vgl. Riedel

2007: 106). Das Filmbild erhält eine Flächigkeit und die Figuren bleiben manchmal nur noch als Silhouetten sichtbar, wie es in I WANT YOU zu beobachten ist, als Honda Martin und Helen am Strand abhört (vgl. Riedel 2007: 111, Abb. 76, 49.1: 46'48"). Einerseits handelt es sich um einen blauen Filter, der das Bild monochrom erscheinen lässt, andererseits verzerrt entweder der Filter oder ein anderer Auftrag auf der Kameralinse das Bild so, dass es flächig erscheint. Dieses Beispiel ist bereits ein Übergang zum nächsten Kapitel, das sich mit solchen Verzerrungen beschäftigt.

5.2 Anamorphotische Effekte

Anamorphotische Bildtechniken sind in der späten Renaissance aufgekomen, um der Zentralperspektive und der einfachen Wiedergabe der Realität entgegenzuwirken. Es handelt sich um eine Verschlüsselung des Bildes auf einen Punkt hin, von dem aus es wieder entzerrt und lesbar wird (vgl. Prümm 2007: 54 f.). Das Aufgreifen der Anamorphose in der surrealistischen Fotografie führte dagegen zu einer irreversiblen Verzerrung, die nicht zum ursprünglichen Abbild entschlüsselt werden konnte (vgl. Prümm 2007: 55). Im Erzählkino sind solche Anamorphosen manchmal narrativ bedingt. Als Beispiel kann der bereits untersuchte *Perception Shot* genannt werden, der verzerrte oder verschwommene Aufnahmen zeigt, um die verzerrte Sicht einer Figur zu verbildlichen. Idziaks anamorphotische Effekte sind aber nicht unbedingt durch die Narration motiviert, sondern haben, laut Prümm (2007: 61), zwei Grundfunktionen: einerseits das Betonen der filmischen Ästhetik – der «visuellen Poetik» – andererseits die Markierung wichtiger Momente, Wende- oder Höhepunkte. Die zweite Funktion lässt als Texthervorhebung eine Verbindung zur Segmentierung des Filmes herstellen, die in Kapitel 6 weiter untersucht wird (vgl. Wulff 1990b: o. S.). Idziak löst die Verzerrungen manchmal zu einem lesbaren Bild auf, lässt sie aber ebenso häufig verzerrt und unkenntlich bestehen (vgl. Prümm 2007: 61). I WANT YOU treibt dieses Spiel mit dem «systematischen Gebrauch der Verzerrungen» geradezu auf die Spitze, worin Riedel (2007: 114) Idziaks «Wille zur Überschreitung des gegenständlichen Sinns» erkennt: Es wird eine weitere Ebene des Films eröffnet, die nicht einer narrativen Logik folgt, sondern einer Logik der Emotionen und subjektiven Zustände.

Die anamorphotischen Effekte können durch die Kamera, durch reflektierende und verzerrende Objektoberflächen oder raumfüllende Substanzen wie Rauch, Nebel oder Wasser hervorgebracht werden (vgl. Prümm 2007: 53). Bestimmte Aufträge auf die Kameralinse verzerrten das Bild und lassen die Objekte verschwommen erscheinen, zudem sorgen auch eine Übernähe oder Unschärfen für solche Effekte (vgl. Prümm 2007: 53). Die durch den techni-

schen Apparat hervorgebrachten Anamorphosen werden in Kapitel 5.2.1 untersucht, während sich das Kapitel 5.2.2 der zweiten Sorte widmet, die durch Objektoberflächen hervorgebracht wird. Diese Effekte wohnen häufig der «innerdiegetischen Dingwelt» inne und werden durch Objekte der Mise-en-Scène – zum Beispiel Glaskörper, Fensterscheiben, Glühbirnen oder Murmeln – hervorgerufen (vgl. Prümm 2007: 60 f.). Bei den in Kapitel 5.2.3 untersuchten raumfüllenden Substanzen handelt es sich ebenfalls um innerdiegetische Mittel, die aber den Raum dreidimensional betonen. Alle Techniken haben ähnliche Auswirkungen auf das Filmbild: Es kommt zu Verformungen, Verzerrungen und Verfremdungen, die auch einen Einfluss auf die Farbgestaltung haben. Durch die anamorphotischen Effekte können sich die Farben beispielsweise von ihren Objekten lösen und zu freien Farben werden. Laut Richter können alle Farben zu freien Farben reduziert werden,

indem man die Herkunft der Farbe unerkennbar macht. Das erfordert, dass der Gegenstand, dem die Farbe anhaftet, nicht erkannt wird. Seine Form wird durch geeignete Begrenzung des Gesichtsfeldes verdeckt, seine Struktur durch Beobachtung aus genügend grosser Entfernung oder durch Abbildung der Fläche mittels einer Linse in die Augenpupille. Auch durch rasche Bewegung (Rotation) kann die Struktur verwischt werden.

(Richter 1940: 2)

Richter erwähnt hier einige der Stilmittel, die auch in Bezug auf das Filmkorpus zu untersuchen sind: Er spricht sowohl die Begrenzung des Gesichtsfeldes an – was im Film durch den Einsatz von Gross- oder Detailaufnahmen geschieht – als auch Verzerrungen, die im Film beispielsweise durch die Kameralinse oder -bewegung erzielt werden können. Es geht dabei vor allem um ein Unkenntlichmachen des Objekts und seiner Oberflächenstruktur, das zu einer solchen Reduktion der Farbe führt. Die Farben müssen aber nicht zwingend zu freien Farbe werden, sondern können auch in Raumfarben übergehen, indem der Raum durch die Anamorphose nicht abgeflacht, sondern durch Partikel oder raumfüllende Substanzen ausgefüllt wird (→ 5.2.3). Auch dadurch werden die Oberflächenfarben beeinflusst und gewissermassen von ihrem Objekt gelöst, das immer stärker verfremdet wird.

5.2.1 Optische Effekte durch die Kameraarbeit

Dieses Kapitel befasst sich mit Anamorphosen, optischen Diffusionen, Verzerrungen und Verfremdungen, die durch den technischen Apparat der Kamera entstehen, beispielsweise durch extreme Gross- oder Detailaufnahmen, die Kamerabewegung, die Arbeit mit Schärfentiefe oder Unschärfen, mit Zerrlinsen oder verzerrenden Filtern. Da auf diese Weise nicht nur anamorphotische Effekte erzielt werden, erscheint der Begriff *optische Effekte* passender, um die Analyse auf jegliche Effekte der Kameraarbeit auszuweiten, die sich im Filmbild bemerkbar machen.

Idziak verwendet nicht nur *establishing shots* häufig, welche die Umgebung etablieren und weitläufige Landschaften auskosten, sondern nutzt auch auffallend nahe Einstellungen, die Gegenstände und Figuren in einer Übernähe zeigen und sie dadurch teilweise unkenntlich machen (vgl. Wach 2007a: 18). Idziak selbst bezeichnet die Grossaufnahme als eine der wichtigsten Einstellungsgrößen, weil die Kamera durch die Nähe als Röntgenapparat fungieren und die Figuren durchdringen kann. Der Blick des Zuschauers wird somit ins Innere der Figuren gelenkt, weshalb Idziak diese Aufnahmen als «Röntgenbilder der Seele» beschreibt (vgl. Wach 2007b: 32). Prümm (2007: 52) spricht gar von einer «zwanghafte[n] Nähe», die zu einer Verfremdung der Figuren und Objekte führt, weil sie nicht mehr gesamtheitlich erfasst werden können und deshalb zu einer Art Rätsel kodiert werden (vgl. Wach 2007a: 18; vgl. Prümm 2007: 52). Auch Riedel (2007: 105) spielt auf die subjektivierende Wirkung extremer Grossaufnahmen an und ist der Meinung, dass solche nahen Einstellungen dem Zuschauer mehr vermitteln als die optische Information des Bildes. Die «soziale[.] Maske» der Figuren kann im Moment der Übernähe durchbrochen werden und den Blick auf die Vorgänge dahinter freigeben (vgl. Riedel 2007: 105). Mit der «sozialen Maske» können auch bestimmte Inszenierungskonventionen gemeint sein, die durch diese nahe Inszenierung missachtet werden. Julian Hanich (2009: 294) und Eugenie Brinkema (2014: 141) kommen beide in Zusammenhang mit Ekel (*disgust*) auf die affektive Wirkung der Grossaufnahme zu sprechen. Denn dadurch, dass Ekelhaftes so nahe gezeigt wird, durchdringt es den persönlichen Raum des Zuschauers und löst affektive Reaktionen aus (vgl. Hanich 2009: 295). Diese Wirkung muss sich aber nicht nur auf Ekel beschränken, sondern kann auch andere Affekte hervorrufen (vgl. Hanich 2009: 298, 300). Dabei wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers durch den Einsatz von Grossaufnahmen abwechslungsweise auf die Diegese und die filmische Form gelenkt, sodass er zwischen Immersion und einem Austausch aus der Diegese oszilliert, wie es bereits in Zusammenhang mit Idziaks Einsatz von Filtern (→ 5.1.3) beobachtet wurde: «disgusting movies can initiate quick vacillating back-and-forth movements between moments of extricating revulsion and periods of immersion, between being pushed away by the movie and being pulled into it» (Hanich 2009: 299).

Eine derartige Übernähe ist sowohl in *I WANT YOU*, als auch in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* auffällig in Zusammenhang mit Liebesszenen zu beobachten, bei denen eine «absolut distanzlose», «mithandelnde» und «mitatmende» Kamera festgestellt werden kann (Prümm 2007: 52). Auch Koebner (2007: 86) erwähnt die Liebesszene in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE*, in der die Kamera die Körper so nahe abtastet, dass es in Kombination mit einer geringen Tiefenschärfe zu einer Verzerrung des Bildes kommt: «Jede Bewegung der Beiden lässt ihren Körper aus dem ganz schmalen Schärfebereich hinausgleiten: ein Gewoge aus

Linien und pastellgelben, goldenen Hautflächen verhindert die vorschnelle Fixierung der Figur.» Die Figur ist nicht mehr fassbar, wodurch sich die Farben von ihr ablösen und sich frei im Raum zu bewegen beginnen (Abb. 14, Abb. 15, 20: 29'21").

Auch anhand der Liebesszenen in *I WANT YOU* kann aufgezeigt werden, wie eine solche Verzerrung durch Detailaufnahmen in Zusammenhang mit der Farbe funktioniert. Als Honda Smokey vom Nebenzimmer aus beim Sex abhört, nähert sich die Kamera so sehr den nackten Körpern, dass sie nur noch fragmentarisch erkennbar sind und sich ein collagenartiges Bild aus farbigen Flächen ergibt (Abb. 63, 13: 09'20"). Die Objekte und Körper werden zu orangefarbenen, grünen und gelben Farbflächen abstrahiert, die sich überlagern und ineinander übergehen. Zwischendurch werden die Körper aber immer wieder als solche erkennbar, sodass sich die Farben nicht komplett vom Objekt loslösen, sondern sich eher in einen Schwebezustand zwischen Objekt- und Flächenfarben begeben. Zum Schluss der Sequenz erscheinen rotierende grüne Flächen, die als verschwommene Grossaufnahmen des Tonbandgeräts identifiziert werden können. Auch wenn die Farben und Flächen durch den Kontext bestimmten Objekten zugeordnet werden können, würden sie ohne diesen Kontext bloss zu unscharfen Farbflächen werden. Durch die Überblendung zur nächsten Sequenz nehmen die Flächen langsam wieder Dreidimensionalität an, es werden darin – ähnlich der Raumfarben – Objekte erkennbar und der Farbton wechselt zu Blau (Abb. 64, Abb. 65).

Die extreme Nähe der Kamera ist oftmals auch mit Unschärfen und reflektierenden Objektoberflächen verbunden, die ebenfalls Verzerrungen zur Folge haben. Abermals können diese beiden Liebesszenen aus *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* und *I WANT YOU* als Beispiele herangezogen werden, bei denen die Körper nicht nur durch die Nähe, sondern auch durch die damit einhergehende Unschärfe fast nicht mehr greifbar sind, sondern zu reinen Flächen, Formen und Bewegungen abstrahiert werden (vgl. Koebner 2007a: 86). Auch in *TROIS COULEURS: BLEU* verhält sich die Kamera ähnlich: «Wie eine Sonde rückt die Kamera [Julie] dabei auf die Seele, macht das Gesicht von Juliette Binoche zu einer Projektionsfläche für Fassungslosigkeit, Trauer und Schmerz» (Wach 2007a: 18). Einerseits wird Julies Gesicht erneut als Projektionsfläche beschrieben, andererseits wird durch diese Nähe auch mit den Gesichtsausdrücken der Figuren gespielt. Es werden aber nicht nur Gesichter und Körper abgetastet, sondern auch Gegenstände, was am Ende von *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* beobachtet werden kann. Nachdem Alexandre sich die Gegenstände aus Véroniques Tasche angeschaut hat, tut es ihm die Kamera gleich, indem sie ein Objekt nach dem anderen fokussiert, es untersucht und dann den Fokus auf das nächste Objekt verlagert, womit bereits die Schärfenverlagerung angesprochen wird (Abb. 28, 44: 87'46").

Schärfenverlagerungen zeigen den Übergang zwischen Flächen- und Objektfarben auf und deuten teilweise sogar Raumfarben an. Durch eine langsame Verlagerung der Schärfe kann diese Veränderung der Farben nämlich genau nachvollzogen werden: zuerst erscheinen sie als Flecken, die weder Raumtiefe noch Objektzugehörigkeit besitzen, mit zunehmender Schärfe werden sie aber langsam räumlich, bevor sie deutlich Objekten anhaften. Ein Beispiel ist die Sequenz in TROIS COULEURS: BLEU, als Julie den jungen Mann trifft, der nach dem Unfall ihre Kette gefunden hat (Abb. 44, Abb. 45, 39: 42'33"). Zuerst ist nur die Kette im Vordergrund fokussiert, bevor der Fokus sich auf Julie im Hintergrund verlagert. In dem Moment, in dem Julie fokussiert wird, verschwindet die Kette im Vordergrund aber in der Unschärfe. Hier handelt es sich um eine Verdeutlichung der Trennung von Julie und ihrem früheren Leben, zu dem diese Kette gehört hat. Kurz darauf verlässt sie das Café, ohne die Kette mitzunehmen. Eine weitere solche Aufnahme zeigt sich, als Julie versucht, die Komposition ihres Mannes fertigzustellen (Abb. 52, 66: 82'13"). Die Totale von Oliviers Apartment schwimmt sehr langsam, bis das Bild nur noch aus Flächen besteht, sodass der Übergang zwischen Objekt- und Flächenfarben allmählich vollzogen wird. Durch die Unschärfe verlieren die Objekte an Struktur – ihre Materialität und dreidimensionale Form sind nicht mehr erkennbar –, wodurch sie zu reinen Farbflächen werden. Die Farben beginnen sich von den Objekten zu lösen, während ihre Strukturen und Umrisse immer verschwommener werden. Sie scheinen die Objekte geradezu zu verschlingen. Genauso verändern sich auch die Farben an sich, sie werden immer weniger gut differenzierbar, ihre feinen Abstufungen verschwinden, bis nur noch grosse, einheitliche Flächen zurückbleiben. Diese Sequenz stellt wohl das extremste Beispiel einer solchen Schärfenverlagerung dar, auch wenn sie in vielen Sequenzen ähnliche eingesetzt wird.

Derartige Übergänge zwischen Objekt- und Flächenfarben können sich nicht nur durch eine Verlagerung des Fokus ergeben, sondern auch durch Unschärfen, in denen sich Objekte und Figuren bemerkbar machen, indem sie sich langsam in den Schärfenbereich hineinbewegen. Die Bilder der untersuchten Filme werden immer wieder so komponiert, dass Unschärfen bestimmte Handlungen unkenntlich machen oder zwei unterschiedliche Handlungen voneinander absetzen. Als Julies Mann zu Beginn von TROIS COULEURS: BLEU das Auto für eine Toilettenpause anhält, ist im Vordergrund das Ölleck des Autos sichtbar. Obwohl der Hintergrund komplett unscharf ist, kann erkannt werden, wie sich ihre Tochter dem Auto wieder annähert (Abb. 31, 4: 02'13"). Der Hintergrund ist aber so unscharf, dass eigentlich nur Farbflächen erkennbar sind, erst durch die Bewegung des Mädchens auf die Kamera zu wird deutlich, dass es sich um einen Menschen handelt, wodurch dem Bild eine gewisse Räumlichkeit verliehen wird. Eine ähnliche Einstellung folgt nur kurz darauf, als Julie im

Krankenhaus liegt und bloss ein Teil ihres Krankenbetts und eine Feder im Vordergrund zu erkennen sind (Abb. 32, 6: 03'42"). Die Schärfentiefe ist so gering, dass alles andere zu beigefärbten Flächen verschwimmt. Langsam nähert sich der Arzt im Hintergrund und wird immer deutlicher erkennbar, bis er seine Hand ausstreckt und sie in den schmalen Schärfenbereich im Vordergrund ragt (Abb. 33). Durch die im Hintergrund eintretende Bewegung ergibt sich ein langsamer Übergang aus der kompletten Unschärfe, die jegliche Tiefe verweigert, über einen allmählichen Gewinn an Räumlichkeit bis hin zur plötzlichen Fokussierung eines Objekts, der Hand, die nun im Schärfenbereich liegt. Auch hier verändert sich zugleich die Erscheinungsweise der Farben: aus völlig freien Flächenfarben werden angedeutete Objektfarben.

Dieser Übergang von Flächen- zu Objektfarben vollzieht sich auch in entgegengesetzte Richtung, wie am Beispiel von *BLACK HAWK DOWN* betrachtet werden kann. Immer wieder werden *Perception Shots* der Soldaten durch Nachtsichtgeräte hindurch gezeigt, die eine solche Verfremdung zur Folge haben. Hier sind der technische Apparat und seine Sichtbarkeit diegetisch bedingt, was ihren anamorphotischen Einfluss auf das Filmbild aber nicht mindert: Die Bilder werden monochrom grün eingefärbt, unscharf und grobkörnig, wodurch die Objekte nicht mehr einfach zu unterscheiden sind und zu Flächen verschmelzen, die sich nur noch durch Hell-Dunkel-Kontraste voneinander abzeichnen (Abb. 102, 32.3: 106'16"). Diese Vereinheitlichung lässt sich mit der Narration in Verbindung bringen: Der Fokus des Films liegt auf der amerikanischen Sichtweise des Krieges, welche die somalische Perspektive grösstenteils ausschliesst. Mit diesen, wenn auch eher kurzen Einstellungen aus Sicht der Soldaten, wird dem Zuschauer gezeigt, wie die vom Krieg geprägte Wahrnehmung funktioniert. Die Gegner verdichten sich zu einheitlichen Massen, denen jegliche Individualität abgesprochen wird. Sie verlieren ihre menschlichen Züge ebenso wie ihr Abbild, wenn es durch das Nachtsichtgerät hindurch gezeigt wird. Zugleich werden die diegetisch motivierten technischen Apparaturen – wie Nachtsichtgeräte und Überwachungsmonitore – im Filmbild sichtbar.

Der technische Apparat der Kamera kann sich aber auch ohne diegetische Motivation im Filmbild bemerkbar machen. Riedel (2007: 112) erwähnt in diesem Zusammenhang den Effekt des «Tunnelblicks», der durch den Einsatz eines Filters oder einer verzerrenden Kameralinse entsteht. Ein solcher Tunnelblick kann ebenfalls als anamorphotischer Effekt bezeichnet werden, was beispielsweise in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* oder *TROIS COULEURS: BLEU* beobachtet werden kann. *TROIS COULEURS: BLEU* beginnt mit einem buchstäblichen Tunnelblick: Ein *Perception Shot* zeigt, wie Julies Tochter durch die Heckscheibe des Autos hindurch die anderen Fahrzeuge im Autobahntunnel beobachtet (Abb. 29, Abb. 30, 3: 01'26"). Der Bildrand ist verzerrt und nur in der Mitte des Filmbildes sind die Fahrzeuge eindeutig zu erkennen. Diese

Verzerrung wird durch die Autoscheinwerfer verstärkt, indem sie die Beschaffenheit der Linse durch ihre Bewegung noch deutlicher sichtbar machen. Der Tunnelblick wird auch in Zusammenhang mit dem letzten, unfertigen Musikstück von Julius Mann eingesetzt: Es werden Detailaufnahmen der Notenblätter gezeigt, die bloss in der Bildmitte fokussiert sind und gegen den Rand hin unscharf oder gar verzerrt werden (Abb. 39, 20: 19'18", 65: 81'48", 69: 86'07").

Neben den Verzerrungen, die sich auf den Bildrand beschränken, gibt es auch solche, die gerade gegensätzlich nur das Bildzentrum verfremden. Als in I WANT YOU Honda beispielsweise Helen und Martin am Strand abhört, befindet sich eine Art Auftrag in der Mitte der Kameralinse, wodurch das Bild und die Figuren verzerrt und unscharf werden (Abb. 76, 49.1: 46'48"). Der Beginn der Sequenz ist gegen den Himmel gefilmt, sodass zusammen mit dieser Unschärfe ein flaches Filmbild entsteht. Die Figuren werden zu blauen Silhouetten und das Filmbild scheint aus freien Farbflächen zu bestehen. Je mehr sich die Figuren aber aus der Bildmitte hin zum Bildrand bewegen, desto mehr gewinnen sie wieder an Dreidimensionalität, sodass hier erneut ein Übergang zwischen Flächen-, Raum- und Objektfarben nachvollzogen werden kann. Es gibt weitere solche Sequenzen, in denen Honda seine Mitmenschen abhört, die ähnlich verfremdet sind: der Zuschauer bekommt – entweder während Honda die Figuren abhört oder im Nachhinein, wenn er sich die Tonaufnahmen noch einmal anhört – verzerrte Bilder zu sehen. Hierbei handelt es sich um wiederholte Aufnahmen, die bereits in einer vorherigen Sequenz gezeigt wurden. Nun werden sie aber – wie auch die Tonspur – entstellt wiedergegeben. Die Aufnahmen bestehen oftmals aus verschiedenen, sehr nah aufgenommenen Bildern, die von ihrem Kontext losgelöst sind. So werden – ähnlich wie bei den bereits beschriebenen Sexszenen – Körperteile – häufig die Gesichter – vom Rest des Körpers isoliert. Manchmal vermischt Honda die Geräusche und es findet zugleich eine Kombination verschiedener Bilder aus Sequenzen statt, die keinen Zusammenhang haben. Das zeigt sich, als Honda einen Zusammenschnitt aus den Aufnahmen im Haarsalon und denjenigen im Auto herstellt, als er belauscht hat, wie Bob mit Helen schlafen möchte (Abb. 68. 24: 20'16"). Die Aufnahmen, die zeigen, wie Helen nach einem Clubbesuch beinahe vergewaltigt wird, sind noch stärker verzerrt (Abb. 31, 36: 31'47"). Honda beobachtet die Geschehnisse durch eine verregnete Fensterscheibe hindurch. Bei den folgenden Bildern handelt es sich also gewissermassen um einen *Perception Shot*, der aber sosehr gesteigert, verzerrt und mit Farbsäumen versehen wird, dass er nicht mehr nur als Hondas Perspektive angenommen werden kann, sondern als sein emotional gefärbter Blick. Ähnliche Aufnahmen zeigen sich, als Honda auf seinem Bett liegt und sich an die von ihm beobachtete Sexszene zwischen Helen und Martin erinnert (56: 58'52"). Die Bilder sind so unscharf und nahe am Geschehen, dass sie zu blauen

und beigefarbenen Flächen abstrahiert werden, nur manchmal sind Körperteile erkennbar. Dabei handelt es sich um Bilder, die der Zuschauer einige Sequenzen zuvor bereits gesehen hat. Doch Honda, der sich während der Vergewaltigung im Nebenzimmer befand, hat Helen und Martin zwar abgehört, aber nicht gesehen. In diesen Aufnahmen vermischen sich also die bereits gezeigten, objektiven Filmbilder mit Hondas Vorstellung, seinen mentalen Bildern. Unmittelbar darauffolgend wird erneut Honda gezeigt, der wie durch eine gelbe Schicht hindurch erscheint. Über das Filmbild hat sich eine gelbe, reflektierende, halbdurchsichtige Fläche gelegt, die weder eindeutig als Filter, noch als Glasscheibe identifiziert werden kann (Abb. 80). Diese Aufnahmen erinnern an von Kratzern und Gebrauchsspuren gezeichnete alte Filmaufnahmen, da sie Hondas Gesicht teilweise durch Lichtreflexionen und ähnliche Bildstörungen unkenntlich machen. Es folgen weitere gelbgrüne Aufnahmen zweier Gesichter, die nicht identifizierbar sind und ebenfalls zu Farbflächen abstrahiert werden.

Auch wenn die bisher untersuchten Verzerrungen durch die Kameraarbeit entstehen, sind sie meistens von den gefilmten Objekten oder Figuren und ihrer Oberflächenbeschaffenheit abhängig (vgl. Prümm 2007: 60). Die extremen Grossaufnahmen tasten diese Objekte und Körper dermassen genau ab, dass ihre Strukturen aufgedeckt werden und ihre Oberfläche zu einer Verfremdung des Filmbildes führt. Die Objekte werden auf ihr Material und ihre Struktur reduziert, die aber häufig schwer auszumachen sind und ebenfalls abstrahiert werden (vgl. Prümm 2007: 61).

5.2.2 Anamorphotische Effekte durch reflektierende Objektoberflächen

Dieses Kapitel widmet sich Anamorphosen, die durch Objekte in der Mise-en-Scène zustande kommen, wie reflektierende Oberflächen, die zu Überlagerungen des Bildes führen oder verzerrende Glaskörper. Bei den reflektierenden Flächen handelt es sich um völlig glatte, glänzende Oberflächen, um Glasscheiben oder Spiegel, die das Filmbild überlagern oder verdoppeln. Wenn es sich aber nicht nur um Glasscheiben, sondern um Glaskörper handelt, kann es zusätzlich zu einer verzerrenden Wirkung kommen.

Fensterscheiben und reflektierende Oberflächen ermöglichen laut Prümm (2007: 61) eine Überlagerung mehrerer Bilder, also gewissermassen eine Unterteilung in Ebenen oder Zonen, wie sie in Kapitel 6.2 weiter untersucht wird. Diese Überlagerung kann soweit gesteigert werden, dass es zu einer Desorientierung kommt und «[d]ie Anordnung, die Position von Kamera und Modell, der Raum und die Perspektive – alle Bildelemente [...] in einen surrealen Schwebezustand» geraten (Prümm 2007: 54). Spiegelnde Objektoberflächen können also eine Verschachtelung des Bildes bewirken, wie es sich an einem Beispiel aus TROIS COU-

LEURS: BLEU zeigt: Als Olivier am Flügel sitzt und mit Julie telefoniert, zerteilt sich das Filmbild durch seine doppelte Spiegelung im Flügel. Die Reflexionen verzerren Oliviers Gesicht und teilen das Filmbild gewissermassen dreifach, wodurch Oliviers Erscheinung surreal anmutend aufgeteilt wird (69: 87'14"–88'19"). Es muss sich also nicht um explizite Spiegel handeln, die Reflexionen hervorbringen, sondern jedes Objekt mit glatter Oberfläche kann als spiegelnde Fläche fungieren. Allein schon in diesem Akt des Spiegelns oder Reflektierens erkennt Branigan (1984: 117) eine Überlagerung des Bildes, denn ein Spiegel oder eine reflektierende Fläche zeigt das Objekt immer mindestens zweimal, einerseits in seiner unmittelbaren Erscheinung vor dem Spiegel, andererseits sein Spiegelbild. Wenn es sich zudem um mehrere nebeneinander angeordnete, spiegelnde Flächen handelt, wird das Filmbild nicht nur überlagert, sondern auch unterteilt. Ein weiteres Beispiel für eine solche Gliederung des Bildes, welche die räumliche Orientierung und Kontinuität stört, ist in I WANT YOU zu finden. Zu Beginn des Films – als Martin seine Sachen packt und eine schlafende Frau verlässt – wird das Bild als Reflexion eines dreiteiligen Spiegels präsentiert (Abb. 58, 5: 01'11"). Auf den ersten Blick ist schwer zu erkennen, dass es sich beim mosaikartig geteilten Bild um eine Spiegelung handelt. Das Bild scheint gebrochen und überlagert, da die äusseren beiden Teile des Spiegels leicht gegen innen gekippt sind, sodass sich die Spiegelung stellenweise verdoppelt. Erst als Martin vor den Spiegel tritt und sein Körper unmittelbar im Filmbild erscheint, kann das Gesehene eindeutig als Spiegelbild eingeordnet werden. Durch diese Einordnung kann sich der Zuschauer wieder im Raum orientieren und das verrätselte Bild rückwirkend entschlüsseln.

Solche reflektierende Oberflächen kommen vor allem in LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE, TROIS COULEURS: BLEU und I WANT YOU immer wieder zur Geltung, wobei folgend nur ein paar auffällige Beispiele genannt werden. Viele Handlungsorte haben grosse Fensterfronten, wodurch Innen- und Aussenräume vermischt werden und man sich zugleich innen und aussen zu befinden scheint. In TROIS COULEURS: BLEU zeigt sich eine solche Vermischung von Innen und Aussen im Café (43: 49'48") wie auch bei Julies Mutter im Altersheim (Abb. 48, 47: 55'18", 63: 79'59"). Dieses Auflösen der Trennung zwischen Innen und Aussen bespricht auch Franziska Heller in *Filmästhetik des Fluiden* (2010: 85), so werden vermeintlich klare Kategorien wie Innen und Aussen oder Raum und Zeit relativiert, was laut Heller (2010: 263) «sinnliche Effekte [...] erzielen» kann.

In den zu untersuchenden Filmen werden Innen- und Aussenräume aber nicht nur verbunden, sondern es kann auch zu einer trennende Wirkung kommen. Denn es handelt sich nur um eine vermeintliche Verbindung, die sich analog zu unserer Beziehung zum Film verhält: So sehr wir auch in die Diegese eintauchen, bleiben wir dennoch von den Filmfiguren ge-

trennt, da sie uns durch die Kameralinse, durch eine Glasscheibe hindurch präsentiert werden. Als Beispiel können folgend mehrere Sequenzen aus *TROIS COULEURS: BLEU, I WANT YOU* und *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* untersucht werden. Als Julie sich zu Beginn des Films im Krankenhaus das Leben nehmen will, wird sie von einer Krankenschwester durch eine Scheibe hindurch beobachtet (7: 06'38"). Die Krankenschwester nähert sich ihr und der Türöffnung, bleibt aber ausserhalb des verglasten Raumes stehen, in dem sich Julie befindet. Julie macht ihrerseits den Schritt und überreicht ihr durch die Türöffnung hindurch die Tabletten (Abb. 35). Somit kommt sie wieder mit ihrer Umwelt in Kontakt und entscheidet sich für ein neues Leben.

Ähnlich verhält es sich in den Sequenzen, in denen Julie ihre Mutter im Altersheim besucht. Ihre Mutter kann sich nicht mehr an sie erinnern. Dieses Unvermögen bildet eine unsichtbare Trennung zwischen ihnen. Hier handelt es sich um eine wiederkehrende Szenerie: die erste Sequenz im Altersheim zeigt alte eingerahmte Fotografien, in deren Glas sich Julies Mutter und dahinter – durch das Fenster hindurch sichtbar – auch Julie spiegelt (Abb. 48, 47: 55'56"–55'59"). Wenn Julie ihre Mutter anspricht, so wird diese hinter der Scheibe gezeigt. Erst nach Aufforderung betritt Julie das Zimmer, wobei die Kamera vorerst draussen bleibt. Sie zeigt die beiden Frauen durch das Fenster hindurch, bevor sie ebenfalls in den Innenraum wechselt. Beim zweiten Besuch im Altersheim betritt Julie das Zimmer gar nicht mehr, sondern beobachtet ihre Mutter nur noch durch die Fensterscheibe, in der sie sich selbst spiegelt. Ihr eigenes Bild und das ihrer Mutter überlagern sich für eine kurze Zeit, ehe nur noch Julies Spiegelung sichtbar ist (47: 55'18"). Die dritte und letzte Sequenz im Altersheim zeigt eine zweifache Spiegelung der Mutter. Zuerst wird ihr Gesicht gezeigt, das als ihre Spiegelung im Fernseher angenommen werden kann. Die Kamera schwenkt zu ihrem Gesicht, das dieses Mal als unmittelbare Abbildung interpretiert wird, bevor es sich erneut als Spiegelung offenbart und das wirkliche Gesicht der Mutter ins Bild rückt (72: 91'45"). Hier spielt Idziak erneut mit einer Anamorphose, die er im Nachhinein nur teilweise entschlüsselt. Jede der Reflexionen kann zuerst als unmittelbares Abbild der Mutter gelesen werden, bevor die folgende Aufnahme die vorhergehende als Spiegelung aufdeckt. Der Ursprung der Reflexion – das spiegelnde Objekt – kann aber nicht ausgemacht werden.

Der Zuschauer wird abermals darauf aufmerksam gemacht, dass sein Sehsinn getäuscht werden kann und komplett durch den Apparat der Kamera gelenkt wird. Solche Reflexionen – diegetisch motiviert oder nicht – können plötzlich, inmitten einer Sequenz, auftauchen und uns ein Bild als überlagert oder reflektiert präsentieren, das wir zuvor als unmittelbar wahrgenommen haben. So wird unsere Wahrnehmung rückwirkend korrigiert und uns die Täuschung umso mehr vor Augen geführt. In *TROIS COULEURS: BLEU* wird Julie am Ende

weinend gezeigt (74: 94'11"). Langsam wird eine bläuliche Reflexion sichtbar, die ihr Gesicht überlagert und uns auf eine bis anhin unsichtbare Scheibe aufmerksam macht (Abb. 56). Hierbei kann eine Verbindung zum bereits untersuchten Parameter der Beleuchtung hergestellt werden, der für reflektierende Oberflächen von grosser Bedeutung ist. Scheiben und Glaskörper treten nämlich erst durch Lichtreflexe in Erscheinung. Man denke an das bereits beschriebene Beispiel aus I WANT YOU: Erst die fein sichtbaren Reflexionen weisen auf das blaue Fenster in Bobs Radiostudio hin und verdeutlichen, dass der Blick durch eine Scheibe gelenkt wird.

In I WANT YOU zeigen sich solche Überlagerungen von Innen und Aussen zum Beispiel in Helens Haarsalon, dessen Aussenwände nur aus Fensterscheiben bestehen (Abb. 66, 16: 10'54"). Hinzu kommen die vielen Spiegel, die das Bild gleich mehrfach überlagert erscheinen lassen und eine Orientierung im Raum erschweren. Es handelt sich wie bei TROIS COULEURS: BLEU nur um eine scheinbare Verbindung zwischen Aussen- und Innenraum, die zugleich die Beziehung der Figuren widerspiegelt. Die Beziehung zwischen Martin und Helen wird so in der Bildkomposition und der Gestaltung des Friseursalons aufgegriffen. Martin traut sich beim ersten Besuch noch nicht in den Haarsalon und wird durch die Scheibe von Helen getrennt. Beim zweiten Besuch wagt er sich hinein, zuvor wird aber mit ihren Blicken durch die Scheibe gespielt. Als er den Salon schliesslich betritt, bleibt die Kamera vorerst draussen, sodass sich nun beide Figuren hinter der Scheibe befinden und der Zuschauer Martins vorherige Position als ausgeschlossener Beobachter eingenommen hat (48: 44'31"). Bei Martins drittem Besuch sperrt Helen ihn aus ihrem «Glashaus» aus. Er ist wütend, weil sie seinen Besuch der Polizei gemeldet hat und bittet sie, mit ihm zu sprechen (59: 62'58"). Sie stehen sich gegenüber, sind aber durch die Scheibe getrennt, die eine zwar transparente, aber dennoch unüberwindbare Grenze darstellt. Die Glasscheibe wird in dieser Sequenz nicht nur durch Reflexionen, sondern auch durch den Regen sichtbar, der sich tropfenweise an ihr niederschlägt. Die Trennung der Figuren wird zusätzlich von weiteren filmischen Stilmitteln aufgegriffen: die Szenerie wird von den Farbtönen Rot und Blau dominiert, wobei Helen mehrheitlich in roter und Martin in blauer Umgebung erscheint. Die Kombination von Glasscheiben und Spiegeln treibt zudem die Verschachtelung des Bildes auf die Spitze. Sowohl Helen als auch Martin werden gespiegelt und stehen sich deshalb doppelt gegenüber (Abb. 82, Abb. 83). Darin kann ihre Geschichte – ihre Vergangenheit – wiedererkannt werden, die sie nun einholt. So stehen ihre damaligen *Ichs*, die so vertraut und verliebt waren, ihren gegenwärtigen *Ichs* gegenüber, die sich voneinander entfernt haben und unnahbar sind. Helen wendet sich von Martin ab, der ebenfalls aufgibt und weggeht. Von Helens Gesicht ist nun nur noch das diffuse Spiegelbild in einem schmutzigen Spiegel sichtbar, den sie zu putzen

beginnt (Abb. 84). Die Reinigung des eigenen Spiegelbildes – sodass es immer deutlicher sichtbar wird – gibt auch Helens mentalen Zustand wieder, der sich zu klären beginnt. Anhand der Analyse dieser Sequenz zeigt sich, wie die Komposition mit diesen Stilmitteln spielen und sie analog zur Handlung einsetzen kann.

Eine unnahbare Beziehung, wie sie zwischen Julie und ihrer Mutter und Helen und Martin in Bezug auf die Verwendung von Scheiben untersucht wurde, zeigt sich auch in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE*. Die Beziehung zwischen Véronique und dem Puppenspieler Alexandre wird ebenfalls durch die Komposition verdeutlicht: Der erste Blickkontakt zwischen ihnen findet indirekt über eine reflektierende Scheibe oder eine Art Spiegel statt (Abb. 16, 24: 38'21"). Bei der zweiten Begegnung befinden sich beide in ihren Autos, ihre Blicke führen abermals durch die abgrenzenden Scheiben (26: 40'41"). Die erste Begegnung, die ohne solche Glasscheiben stattfindet, ist diejenige im Café. Doch auch hier muss Véronique erst eine grosse Glastür durchschreiten, um in den Innenraum zu gelangen (Abb. 23, Abb. 24, 40.2: 66'53"). Dieser Schritt kostet sie sichtbar Überwindung. So zögert sie und beobachtet Alexandre erneut durch die Scheibe. Erst als er sich für einen kurzen Moment von dem Tisch entfernt, wagt sie einzutreten, um aber nach einem kurzen Gespräch gleich wieder zu flüchten und sich abermals hinter einer Scheibe zu verstecken (41.2: 73'55"). So steht sie in einem Hauseingang und beobachtet ihn durch die Scheibe der Tür, die aus verschiedenfarbigem Glas besteht und das Bild mosaikartig unterteilt (Abb. 26). *Perception Shots* aus Véroniques Sicht zeigen ein überlagertes Filmbild: Im Vordergrund sind die farbigen Glasscheiben und Metallspalten der Türe sichtbar, im Hintergrund Alexandre, der suchend die Strasse auf und ab läuft. Erst im Hotelzimmer kommt es zu einer endgültigen Annäherung der beiden und zu einer Vereinigung im Liebesakt (44: 80'00").

Glasscheiben sind eigentlich immer durch die profilmische Anordnung bedingt und haben einen nachvollziehbaren diegetischen Ursprung. Die Gebäude zeichnen sich vor allem in *I WANT YOU* durch extreme Glasflächen aus, während in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* und *TROIS COULEURS: BLEU* eher mit üblichen Fenstern oder wie bei *BLACK HAWK DOWN* mit Autoscheiben gearbeitet wird. Neben dem bereits erwähnten Friseursalon zeigen sich Fensterfronten in *I WANT YOU* sowohl in Helens, als auch in Hondas Haus. Bei beiden besteht der Eingangsbereich aus Glasscheiben, wobei diese Fenster bei Helen einen langen, gläsernen Gang bilden und es sich bei Honda nur um eine durchgehende Fensterreihe handelt. Beide Fensterfronten verbinden Innen- und Aussenraum, ohne sie aber eins werden zu lassen. Das sieht man sehr deutlich, als Martin Smokey besucht. Die Sprossenfenster ihres Hauses rahmen Smokey und unterteilen das Bild in Felder (Abb. 74, 41: 38'54"). Auch hier widerspie-

gelt sich die Beziehung der Figuren in der Komposition: Smokey ist an Martin interessiert, doch er ist für sie aufgrund seiner Vergangenheit mit Helen unerreichbar. So steht sie auf der einen Seite des Fensters – im Innenraum – während sie sich durch die offene Türe hindurch mit Martin unterhält. Die Sprossenfenster teilen das Bild dabei in der Mitte, sodass Smokey im Vordergrund auf der rechten Seite und Martin im Hintergrund – hinter der Fensterscheibe – auf der linken Seite platziert wird. Die Fensterfronten setzen die Figuren schutzlos ihrer Umgebung aus und können keine Geborgenheit vermitteln, was sich beispielsweise in Helens Haus zeigt. Sie lebt immer noch im Haus ihres Vaters, das aber nicht mehr wirklich als ihr Zuhause fungiert. Die Möbel sind in Plastikfolien verpackt und die Einrichtung scheint sich – wie auch Helen – in einer Zwischenphase zu befinden: immer darauf vorbereitet, verlassen zu werden. Diese Umgebung bietet Helen keinen Schutz. Sie kann sich nicht in ihr Haus einschliessen, sondern wird dazu gezwungen, den Kontakt zur Aussenwelt, vor allem zu Martin, zuzulassen.

Durch ihre Transparenz verhindern die Fensterscheiben den Rückzug ins Private. Auch Heller (2010: 87) spricht in Zusammenhang mit Raumdiffusionen von einer «Auflösung von privatem und schützendem Raum.» Sie bezieht sich vor allem auf Wasser und Flüssigkeiten, aber auch auf Spiegel und Fenster – allesamt spiegelnde Flächen, die den Raum durchbrechen und Schutz verweigern (vgl. Heller 2010: 90). Diese Räume können die Figuren aber auch gefangen nehmen: Als Weronika sich in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* beispielsweise für ihr Konzert zurechtmacht, wird sie zuerst von aussen, durch eine Fensterscheibe hindurch, gezeigt (Abb. 10, 16: 23'29"). Weronika scheint hinter dieser Scheibe eingesperrt zu sein, ein Eindruck, der sich noch verstärkt, als sie sich schwer atmend dagegen lehnt. Dieses klaustrophobische Gefühl verschwindet, als sie kurz darauf das Fenster öffnet, um einer alten Dame ihre Hilfe anzubieten. Obwohl Weronika nun nicht mehr durch die Scheibe blickt, bleibt der Aussenraum von ihr getrennt. Die alte Frau kann oder möchte sie nicht richtig hören und entfernt sich, ohne ihre Hilfe anzunehmen. Auch farblich werden die beiden Räume abgesondert: Weronikas Zimmer ist in Sepia, der Aussenraum in Gelb gehalten. Auf diese farbliche Trennung von Innen und Aussen, die sich im Film immer wieder vor allem in der Kombination mit Fenstern zeigt, wird in Bezug auf die mikrostrukturelle Segmentierung weiter eingegangen (→ 6.2).

In *BLACK HAWK DOWN* finden solche reflektierenden Flächen und Fensterscheiben relativ wenig Platz. Zu erwähnen sind an dieser Stelle eigentlich nur Autoscheiben, die eine ähnliche, trennende Funktion einnehmen können. Die amerikanischen Soldaten befinden sich im Panzer und sehen durch die diffuse – schmutzige oder kaputte – Autoscheibe hindurch den Krieg an sich vorbeiziehen (24.1: 83'39"). Am Ende des Films wird eine ähnliche Szene gezeigt, in der die Soldaten an einem alten Mann vorbeifahren, der ein verletztes Kind in den

Armen hält (Abb. 108, 33: 120'34"). Die Wirkung ist hier ähnlich wie bei der bereits beschriebenen Sicht durch das Nachtsichtgerät: Die Menschen werden vom Krieg vergessen und abstrahiert, genauso wie sie hinter der diffusen Fensterscheibe verschwimmen. Zugleich wird die Abgrenzung der Kriegsparteien auch auf die Bildebene übertragen.

Die bisher untersuchten Glasscheiben und Spiegelbilder führen durch den Bruch mit der gewohnten Perspektive und Blickachsen zu einer Anamorphose des Bildes. Dabei kommen diese Effekte dem klassischen Verständnis der Anamorphose näher als die bereits beschriebenen, optischen Verzerrungen durch technische Mittel: Sie stellen ebenfalls einen Bruch mit der Zentralperspektive dar und können zumindest teilweise wiederhergestellt werden, indem der Ursprung der Verzerrung aufgedeckt wird (vgl. Prümm 2007: 61). Idziak verwendet aber nicht nur glatte reflektierende Flächen, sondern macht sich auch runde reflektierende, manchmal transparente Körper zu eigen, die das Bild durch ihre eigene Beugung verformen. Als Beispiel kann Julies Auge in *TROIS COULEURS: BLEU* genannt werden, das Idziak so nahe erforscht, dass sich darin verzerrte Spiegelbilder ergeben (vgl. Prümm 2007: 64, Abb. 34, 6: 04'15"). Hier spielen ebenfalls Detailaufnahmen und das genaue Abtasten der Oberflächenstruktur eine Rolle. Der blaue Kronleuchter ist ein weiterer solcher Glaskörper, der das Filmbild in *TROIS COULEURS: BLEU* immer wieder überlagert oder verfremdet (Abb. 54). Dabei handelt es sich um Anamorphosen, die durch sichtbare Objekte der Ausstattung herbeigeführt werden. Ihr Ursprung ist entweder von Beginn an erkennbar oder zeigt sich im Verlauf der Sequenz. Obwohl die Bilder überlagert und verzerrt sind, kann der Zuschauer sie einordnen und sich somit im Filmbild orientieren. Ein Beispiel für eine Sequenz, in welcher der Ursprung der Anamorphose am Ende aufgeklärt wird, ist die schon beschriebene Sexszene, die Véronique in die Narration einführt (Abb. 14, Abb. 15, 20: 29'21"). Am Ende der Sequenz zeigt sich mit dem Einschalten der Glühbirne, dass der Blick durch sie gelenkt und dadurch verzerrt wurde.

Es gibt aber auch Anamorphosen, deren Ursprung der Verfremdung nicht gezeigt wird und die den Zuschauer darüber im Unklaren lassen, was er zu sehen bekommt. Die Bilder bleiben ein Rätsel, das der Zuschauer entziffern möchte, indem er den Ursprung der Verzerrung zu erkennen versucht. Manchmal geht Idziak einen Schritt zurück und zeigt, welches Objekt die Verzerrung oder Reflexion verursacht hat. Andere Male bleiben die Verzerrungen aber ein unlösbares Rätsel. In *I WANT YOU* wird Hondas Erinnerung an seine Mutter beispielsweise wie durch einen runden Glaskörper hindurch gezeigt, der an Weronikas Murmel erinnert (Abb. 81, 57: 60'44"). Das Bild wird verbogen und verzerrt, wobei die abgerundete Glasoberfläche stellenweise sichtbar wird, aber trotzdem nicht diegetisch eingeordnet werden kann. Auch *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* beginnt mit einer Szene, die durch einen runden

Glaskörper gezeigt wird (Abb. 1, 2: 01'38"). Zuerst wird nur das Auge der kleinen Véronique vergrößert und fokussiert sichtbar, worauf der runde Glaskörper mit einem Schwenk der Kamera umgangen und Véroniques Gesicht scharf gestellt wird. Der Ursprung der Verzerrung bleibt aber auch hier unbekannt. Ein weiteres Beispiel zeigt sich in der Sequenz, in der Weronika bei der Gesangslehrerin vorsingt (Abb. 6, 11: 16'49"). Es wird eine Einstellung gezeigt, die aussieht, als wäre sie durch einen sich fein bewegenden, halbtransparenten Stoff oder durch eine schmutzige Scheibe hindurch gefilmt worden. Es lässt sich aber weder festmachen, wie diese Diffusion herbeigeführt wurde, noch ob es sich um den *Point-of-view Shot* einer Figur handelt. Diese feinen, wogenartigen Bewegungen passen sich ihrem Gesang an und könnten auch eine Verbildlichung des Klanges ihrer Stimme sein.

5.2.3 Anamorphotische Effekte durch raumfüllende Substanzen

Während Glasscheiben und -körper, sowie andere spiegelnde Objekte bereits untersucht wurden, legt dieses Kapitel seinen Fokus auf Substanzen wie Wasser, Nebel, Rauch, Sand, Staub oder weitere Partikel, die den Raum sichtbar werden lassen, indem sie ihn volumetrisch ausfüllen. Da es sich nicht wirklich um Objekte handelt, sondern eher um Flüssigkeiten oder Partikel, welche die Atmosphäre sichtbar werden lassen, fasse ich sie unter dem frei gewählten Begriff der *raumfüllenden Substanzen* zusammen. Vor allem für den Film – ein zweidimensionales Medium, das Dreidimensionalität vorgaukelt – sind die Substanzen, die bereits in Zusammenhang mit volumetrischem Licht angeschnitten wurden, von Bedeutung. Einerseits machen sie das Licht sichtbar, indem sie es brechen, andererseits werden sie selbst erst durch die Brechung des Lichts wahrnehmbar. Diese Substanzen können auch zusammen mit bereits untersuchten Glaskörpern auftreten. Als Beispiel dienen die in *I WANT YOU* immer wieder auftretenden Aquarien, die gleichermassen eine Staffelung des Filmbildes, wie eine Diffusion der dadurch gezeigten Figuren oder Objekte bewirken. Wenn der Glaskörper aber wegfällt und das Wasser das Filmbild ausfüllt, kommt es nicht zu einer staffelnden Wirkung, sondern nur zu einer Diffusion des Filmbildes. Die durch das Wasser hindurch gezeigten Figuren und Objekte werden durch die darin sichtbaren Partikel verfremdet. Das Filmbild kann demnach auch verzerrt werden, indem der Raum nicht nur überlagert, sondern ausgefüllt wird.

In Helens Haus gibt es gleich zwei solche Wasserbehälter: einerseits den Pool, der das Filmbild stellenweise komplett ausfüllt, indem die Kamera ins Wasser abtaucht (Abb. 70, 33: 28'09", 65: 70'38"), andererseits das Aquarium in ihrem Wohnzimmer, das einen Teil des Raumes überlagert und nur sehr diffus durch das Wasser hindurch zeigt (Abb. 67, 18: 14'00", 26: 21'39"). Helen bewegt sich sowohl vor als auch hinter und neben dem Aquarium, sodass

die staffelnde Wirkung umso mehr zur Geltung kommt und der Raum zugleich in Ebenen unterteilt wird. In den Sequenzen, in denen das Aquarium das ganze Filmbild einnimmt, wird der staffelnde Effekt abermals sichtbar. Der Vordergrund wird durch sich bewegende Fische markiert und der Hintergrund durch Helen, die sich ebenfalls im Aquarium zu befinden scheint (Abb. 75, 46: 43'19"). Helen klopft aber an die hintere Aquariumsscheibe, wodurch sie sich dahinter positioniert und die für uns nicht sichtbare, hintere Scheibe wahrnehmbar werden lässt. In einer ähnlichen Weise werden auch Honda, Smokey und Martin abgebildet, wenn sie sich im Aquarium-Tunnel befinden und die Sicht auf die Figuren zusätzlich durch die Glasröhre verzerrt wird (Abb. 78, 54: 56'46"). Die erwähnte Staffelung ergibt sich bei solchen Aufnahmen nicht nur durch die Scheibe, sondern auch dadurch, dass die sich im Vordergrund bewegenden Fische die Tiefe des Aquariums andeuten. In der Kombination mit einem Glaskörper kann sich die raumfüllende Wirkung des Wassers aber nicht im ganzen Filmbild entfalten, sondern beschränkt sich auf Teile des Raumes. So kommt es zu einer Mischung der Wirkung einer Glasscheibe – wie sie im vorhergehenden Kapitel untersucht wurde – und derjenigen von Unterwasseraufnahmen, wie zum Beispiel den Aufnahmen im Pool. Es wird also zugleich eine Überlagerung und ein Sichtbarmachen des Raumes erzielt.

In *TROIS COULEURS: BLEU* kann eine ähnliche Kombination von Wasser und Glasflächen beobachtet werden, wobei hier nicht deutlich wird, um was für einen Glaskörper es sich handelt. Gemeint ist eine der Schlusssequenzen, die Julie beim Sex vor einer Glasscheibe zeigt (Abb. 55, 70: 89'54"). Nur ihr Gesicht ist zu sehen, das gegen eine Scheibe gepresst wird. Der undefinierbare Raum hinter der Scheibe scheint sich allmählich mit Wasser zu füllen, sodass es wirkt, als sei Julie in einem Aquarium oder unter einer Eisschicht gefangen. Auch hier wird die Figur hinter einer Glasscheibe gefangengenommen.

Unabhängig von solchen Glaskörpern ist Wasser sowohl in *I WANT YOU* als auch in *TROIS COULEURS: BLEU* ein immer wiederkehrendes Stilmittel. *I WANT YOU* beginnt und schliesst mit Unterwasseraufnahmen, welche zu Beginn die Leiche von Helens Vater und am Schluss von Martin zeigen (Abb. 57, 3: 00'51", 66.2: 77'05"). Dabei wird das ins Wasser einfallende Licht so gebrochen, dass es dem Wasser eine Struktur verleiht und die transparente Substanz sichtbar werden lässt. Wenn das Wasser unbewegt und völlig klar wäre, würde es wie ein Filter fungieren, doch durch die Bewegung, die Brechung des Lichts und die darin schwimmenden Partikel wird es als transparente Raumfarbe erkennbar. Eine solche Aufnahme, die das Wasser beinahe als Filter erscheinen lässt, zeigt sich, als Helen komplett in den Pool abtaucht (Abb. 77, 51: 55'50"). Hier wirken die Bilder extrem flach, da auch im Hintergrund keine Struktur erkennbar ist. Sobald aber kaustische Lichtreflexionen und Bläschen im

Wasser sichtbar werden, wird der raumfüllende Charakter des Wassers abermals betont. Auch hier wird die Raumwahrnehmung verändert und befindet sich in einer Oszillation zwischen Flächigkeit und Tiefe, sodass es abermals zur Auflösung des Raumes – der Kategorien von Innen und Aussen – kommt, wie es bereits in Zusammenhang mit reflektierenden Oberflächen besprochen wurde (→ 5.2.2). Heller (2010: 85) spricht gar von einer «Verflüssigung des (Wahrnehmungs-)Raumes.»

In *BLACK HAWK DOWN* sind bisher besprochene Formen der Anamorphose deutlich weniger vertreten als in den anderen Filmen. Hier spielen vor allem Diffusionen durch raumfüllende Partikel eine Rolle. Es gibt kaum eine Sequenz, in der das Filmbild nicht durch Rauch, aufwirbelnden Sand oder andere Partikel in der Luft gestört wird. Der Rauch stammt entweder von Feuer, Schusswaffen oder Zigaretten und ist teilweise so dicht, dass er die Tiefe des Filmbildes nicht mehr betont, sondern wieder reduziert und es abflacht. Als Beispiel dient eine der letzten Sequenzen, in der die Soldaten endlich die feindliche Zone verlassen haben und von somalischen Kindern jubelnd empfangen werden: Hier verdichtet sich der Rauch oder Nebel allmählich zu einer undurchdringbaren, blau-weissen Fläche (Abb. 109, Abb. 110, 33: 122'29"). Nur die tanzenden Kinder lassen den Raum nicht komplett abflachen und die Farben immer noch als Raumfarben wirken, obwohl sich die Objekte im Hintergrund immer mehr zu Flächenfarben verdichten. Wie bereits Katz (1930: 15 f.) erwähnt hat, sind auch hier die unterschiedlichen Erscheinungsweisen der Farben nicht so deutlich auseinanderzuhalten, sondern durch fließende Übergänge verbunden.

6 Segmentierung durch Farbgestaltung

Die narrative und die farbliche Segmentierung wurden in Kapitel 2.1 und 3.2.1 theoretisch besprochen und werden nun anhand des gewählten Filmkorpus untersucht. Beide können miteinander verknüpft sein, weshalb folgend nicht zwischen narrativer und farblicher Segmentierung unterschieden wird. Es wird stattdessen – wie bereits in Kapitel 3.2.1 – von der Unterscheidung zwischen einer den ganzen Film übergreifenden Segmentierung (makrostrukturell) und einer nur das Filmbild oder einzelne Sequenzen betreffenden Segmentierung (mikrostrukturell) ausgegangen. Bei beiden Formen der Segmentierung können sowohl Farbe als auch Narration eine Rolle spielen, wobei die Narration für die Makrostruktur sicherlich wichtiger ist, als für die Mikrostruktur. Die Segmentierung auf makrostruktureller Ebene zeigt unterschiedliche Handlungsabschnitte, die hier farblich unterschieden werden. Es kann sich also um verschiedene Narrationsebenen – Rückblenden, Träume oder metadiegetische Erzählungen – handeln, aber auch nur um einen Wechsel des Handlungsortes, der Tageszeit oder des Farbschemas (→ 6.1). Die mikrostrukturelle Segmentierung des Filmbildes umfasst vor allem innerbildliche Kontraste, wie Hell-Dunkel- oder Farbkontraste, und kann so einer Staffelung des Bildes und einer Markierung der Handlungsorte dienen. Dazu zählt die Trennung von Innen- und Aussenräumen innerhalb eines Bildes, wie sie bereits in Zusammenhang mit den oftmals eingesetzten Fensterscheiben angesprochen wurde (→ 6.2). Die dritte an dieser Stelle untersuchte Gliederung lässt sich als bestimmte Form der mikrostrukturellen Segmentierung, nach Wulff (1990b: o. S.) als formale Hervorhebung bezeichnen. Der bereits in Kapitel 2.1 eingeführte Begriff der formalen Hervorhebung beschreibt die Funktion mikrostruktureller Segmentierung, bestimmte Teilaspekte der Makrostruktur formal zu betonen (vgl. Wulff 1990b: o. S.). Diesen Hervorhebungen wird folgend ein eigenes Unterkapitel gewidmet (→ 6.3), da es sich hierbei nicht um eine Untergliederung des Filmbildes handelt, sondern um formale Hervorhebungen innerhalb eines makrostrukturellen Segments.

6.1 Die makrostrukturelle Segmentierung des Films

Wie bereits während der Analyse der Stilmittel in Kapitel 5 aufgefallen ist, arbeitet Idziak stark mit farbigen Filtern und farbigem Licht, welche die Filmbilder oftmals monochrom oder zumindest in wenigen dominanten Grundtönen erscheinen lassen und den Film in farbige Sequenzen untergliedern. Diese Praktik gleicht den bereits erwähnten, frühen Farbgestaltungen mit Viragierungen und Tonungen, die den Film nach Tageszeit, Handlungsort oder Narrati-

onsebene untergliedern (vgl. Prümm 2007: 50). Zudem erinnert sie auch an einige von Wulffs (1988: o. S.) makrostrukturellen Gliederungselementen, wie sie in Kapitel 3.2.1 beschrieben wurden: die narrative oder zeitliche Gliederung, die Kennzeichnung narrativer Ebenen und Zeitstufen, sowie Leitmotiven. Die Verwendung zur Kennzeichnung von Veränderungen des Rollengefüges wurde in dieser Aufzählung ausgelassen, da es für dieses Korpus keine grosse Rolle spielt und es ausreicht, den Punkt unter dem Überbegriff der narrativen Gliederung zu untersuchen. Zudem wird die Kennzeichnung von narrativen Ebenen und Zeitstufen zusammengefasst, sodass Wulffs fünf Konzepte zu drei dezimiert werden: narrative Gliederung (einschliesslich der Entwicklung des Rollengefüges), Markierung verschiedener narrativer Ebenen (einschliesslich unterschiedlicher Zeitstufen) und die Markierung von Leitmotiven. Diese Verwendungsmöglichkeiten der Farbe zur makrostrukturellen Gliederung des Films werden nun anhand des Filmkorpus untersucht.

6.1.1 Narrative Gliederung

Eine narrative Gliederung ist vor allen am Beispiel von BLACK HAWK DOWN zu betrachten. Über den ganzen Film hinweg findet eine Entwicklung des Farbschemas statt: Die Farben werden mit voranschreitender Handlung und Tageszeit immer gesättigter und leuchtender. Während der Film mit weiss-blauen Sequenzen öffnet und schliesst, ist der erste Teil vor allem in Sepia, Beige- und Gelbtönen gehalten, wird aber mit dem Eindunkeln immer ungesättigter und bläulicher, bevor in der Nacht intensiv gesättigte Grüntöne zum Vorschein kommen. Dieses Farbschema wurde bereits in Kapitel 5.1.1 beschrieben. Damit werden aber nicht nur Tageszeiten gekennzeichnet, sondern auch Orte. Die Innenaufnahmen sind von Beginn an eher in Blaugrün gehalten, während die Aussenaufnahmen eher Beige sind. In der Nacht gleichen sich Innen- und Aussenräume farblich an. Beide werden grünlich, wird doch auch die räumliche Abgrenzung durch einstürzende Mauern vermindert (vgl. Riedel 2007: 110). Durch den ruinenhaften Charakter der Bauwerke, deren zertrümmerte Wände allmählich den Blick nach aussen freigeben, werden Innen- und Aussenraum auch ohne die bereits beschriebene Öffnung durch Fensterscheiben im selben Bild sichtbar. Wenn diese Unterscheidung zwischen Innen und Aussen aber im selben Filmbild stattfindet, es also zu einer Staffelung des Filmbildes kommt, handelt es sich bereits um eine mikrostrukturelle Gliederung, die im nächsten Unterkapitel untersucht wird.

Auch I WANT YOU zeichnet sich durch monochrome Sequenzen aus und dient wie BLACK HAWK DOWN als Beispiel für eine narrative Gliederung. Hier ist die Entwicklung des Farbschemas aber weniger deutlich an den Handlungsverlauf gebunden wie in BLACK HAWK

DOWN. Es handelt sich vielmehr um sich wiederholende, teilweise sehr gesättigte Farbab-schnitte, die an Handlungsorte und Figuren festgemacht sind. Das mag daran liegen, dass der Film viel weniger linear erzählt wird als BLACK HAWK DOWN, dessen Handlung sich auf zwei Tage beschränkt. I WANT YOU spielt dagegen mit der Linearität der Narration, sodass es für den Zuschauer nicht immer klar ist, auf welcher Handlungsebene er sich befindet. Das liegt auch daran, dass die Fokalisierung klar an Honda gebunden ist, was sich bereits in seinen er-sten Worten zeigt: «I imagine it happened something like this but I don't know for sure, I wasn't there.» Damit bezieht er sich auf die ersten Sequenzen des Films, die zeigen, wie zwei anonyme Personen eine ebenso unbekannte Leiche ins Meer werfen (2: 00'22"). Der Film schliesst mit einer ähnlichen Sequenz, aber dieses Mal weiss der Zuschauer, dass es sich um Honda und Helen handelt, die Martins Leiche im Meer versenken. Rückwirkend zeichnet es sich ab, dass es sich bei der Anfangssequenz vermutlich um Martin und Helen handelte, die sich der Leiche ihres Vaters entledigten. Der Zuschauer könnte es aber auch als eine Wieder-holung oder ein Vorausgreifen auf die letzte Sequenz lesen, was es gewissermassen ja auch ist, da sich die Geschichte viele Jahre später nun mit Honda, Helen und Martin wiederholt. Honda wird also als unzuverlässiger Erzähler eingeführt, der aber nicht verheimlicht, sondern geradezu betont, dass die Darstellung der Ereignisse von ihm subjektiv gefärbt ist.

Diese Anbindung an die Hauptcharaktere, die als Fokussierung der Subjektivierung dient, ist auch in LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE und TROIS COULEURS: BLEU zu finden. In LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE liegt der Fokus der Subjektivierung auf den beiden Hauptfiguren Weronika und Véronique, wobei letztere stärker fokussiert wird, da sich der grössere Teil der Narration auf sie bezieht. Die Subjektivierung ist dennoch auch mit Weronika verknüpft, die manchmal durch die besprochenen Stilmittel immer noch anwesend zu sein, manchmal gar mit Véronique Kontakt aufzunehmen scheint.

In TROIS COULEURS: BLEU liegt der Fokus der Subjektivierung noch viel stärker auf einer einzelnen Figur, der Hauptfigur Julie. So wie Julie sich vor allem zu Beginn von der Welt abschottet, so hat der Zuschauer auch keinen Bezug zu anderen Figuren und ist stark an sie gebunden. Er erfährt fragmentarisch von ihrem vergangenen Leben, so wie auch sie immer wieder bruchstückhaft von ihrer Vergangenheit eingeholt wird – sei es auf Bildebene durch das immer wiederkehrende Blau oder auf Tonebene durch die erklingende Musik. Die starke Verbindung von Julie und der Musik ist durch die Narration bedingt: Julie versucht die letzte Komposition ihres verstorbenen Mannes mit Oliviers Hilfe zu beenden. Diese Komposition stellt einerseits eine schmerzvolle Erinnerung an Julies früheres Leben dar, die sie immer wieder in «musikalischen Anfällen» einholt. Andererseits ist die Arbeit an der Komposition

auch ein Aufarbeiten ihres Verlusts. Laut Prümm (2007: 64) erzählt TROIS COULEURS: BLEU ebenfalls zwei Leben der Julie. Julies erstes Leben endet zu Beginn des Films mit dem Erwachen aus der Bewusstlosigkeit im Krankenhaus. Mit Öffnen ihrer Augen, das der Zuschauer aus ihrer Sicht wahrnimmt, beginnt zugleich ihr zweites Leben (vgl. Prümm 2007: 64). Eine ähnlich nahe Aufnahme eines Auges, das die Aussenwelt verzerrt spiegelt, kommt auch am Ende des Films vor. Hier könnte vielleicht davon ausgegangen werden, dass Julie nun einen neuen Lebensabschnitt beschreitet, was durch die Tränen, die sie erstmals vergiesst, angedeutet wird (74: 93'95"). Diese Entwicklung lässt sich auch anhand der musikalischen Gestaltung beobachten: Das letzte Musikstück ihres Mannes erklingt immer wieder, wenn Julie in Kontakt mit Objekten oder Menschen aus ihrem früheren Leben kommt.

BLACK HAWK DOWN hebt sich in Bezug auf die Gestaltung seiner Tonebene von den anderen Filmen ab. Während LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE und TROIS COULEURS: BLEU von einem Voice-over ablassen, setzt am Ende von BLACK HAWK DOWN ein Voice-over des Unteroffiziers Eversmann ein, der seinen Hauptfigurencharakter verstärkt und explizit seine Gefühle offenbart (35: 127'55"). Trotzdem liegt der Fokus in BLACK HAWK DOWN weniger auf einer einzelnen Figur, als auf einer Figurengruppe – den amerikanischen Soldaten – deren Gefangenschaft im Krieg durch die besprochenen Stilmittel für den Zuschauer nachempfindbar wird. So scheint auch Eversmann eher beispielhaft für die Gruppe der amerikanischen Soldaten zu stehen. Es handelt sich um einen Ausnahmezustand, der unterschiedliche Individuen zu einer Einheit verbindet und ihre Umgebung abstrahiert. Hier fungiert der Krieg gewissermassen als Hauptfigur, die durch die schwarz-weissen Zwischentitel in einen Kontext eingebunden wird. Diese weissen Titel knüpfen einen Bezug zu den ausserfilmischen Fakten und geben Auskunft über Ort und Zeit der Handlung, sodass sie immer räumlich und zeitlich eingeordnet werden kann. Obwohl die Filmmusik in BLACK HAWK DOWN im Vergleich zu den anderen Filmen nicht diegetisch motiviert ist, geht sie auch hier mit der Narration einher. Manchmal übertönt die Musik die Geräuschkulisse des Krieges und manchmal untermalt sie sie, wobei es immer wieder zu sehr stillen Momenten kommt. Diese ruhigen Passagen widerspiegeln die Narration: Als nach dem ersten Gefecht die Waffen eingehalten und Opfer geborgen werden, wird auch die Musik leiser und ruhiger. Als in der Nacht das zweite Gefecht beginnt, setzen zuerst nur die Trommeln ein, bevor auch die Streicher wieder einsetzen und sich die Musik zusammen mit der Geräuschkulisse steigert (vgl. 32.3: 101'15", 113'15").

Alle untersuchten Filme werden mit wenigen, dominierenden Farbtönen gestaltet, die oftmals an einen Handlungsort gebunden sind. Bei I WANT YOU ist die farbliche Markierung der Handlungsorte sehr deutlich zu beobachten: Im Club und in Helens Haus dominiert Blau, in

Martins Fischerhütte Grün und die Aussenaufnahmen variieren oftmals zwischen Gelb oder Hellblau und Sepia. Manchmal werden nicht nur Orte farblich voneinander abgegrenzt, die auch räumlich getrennt sind, sondern ein und derselbe Handlungsort wird farblich gegliedert. Hier werden also vielmehr die Figuren farblich voneinander getrennt als die Orte, was ebenfalls sowohl auf makro- als auch auf mikrostruktureller Ebene stattfinden kann. Das betrifft vor allem Sequenzen, in denen Honda andere Figuren belauscht, beispielsweise diejenige, in der er Helen und Martin von seinem Boot aus am Strand abhört (49: 46'50", 23: 18'59"). Die Bilder von Helen und Martin sind weiss-blau und die Aufnahmen von Honda monochrom gelb. Hier werden die Teilsequenzen durch eine Parallelmontage gegenübergestellt, wodurch es zu einer von Wulff (1988: o. S.) als farbliche Alternation bezeichneten Veränderung kommt: Die Teilsequenzen werden durch Änderungen des Farbschemas deutlich markiert.

Obwohl die untersuchten Filme sehr stark auf einer Repetition der Farbtöne beruhen, werden sie oftmals auch durch eine Alternation der Farben segmentiert. Diese Segmentierung ist bei I WANT YOU am markantesten und auch bei BLACK HAWK DOWN noch deutlich zu sehen, während sie bei LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE eher abgeschwächt und bei TROIS COULEURS: BLEU am wenigsten sichtbar ist. LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE ist zwar ebenfalls farblich untergliedert, doch oftmals ist mehr als eine dominante Farbe gleichzeitig zu sehen. So entsteht eher eine innerbildliche Gliederung, die in Kapitel 6.2 untersucht wird. Auch scheinen die Farben hier weniger an Handlungsorte oder Figuren gebunden und freier angeordnet zu sein. TROIS COULEURS: BLEU entzieht sich einer deutlichen Segmentierung durch farbliche Wechsel noch stärker und arbeitet vielmehr mit der Wiederholung bestimmter Farbtöne, die sich mehr oder weniger über den ganzen Film ziehen. Natürlich gibt es auch hier Sequenzen, die durch einen markanten Wechsel der Farbgestaltung herausragen. Als Beispiel können die Sequenzen im Pool genannt werden, die völlig in Blau getaucht sind, oder die Sequenz im Stripclub, die in einem gesättigten Rot erscheint (33: 33'45", 40: 45'34", 62: 79'22", 53.1: 64'18"). An dieser Stelle wird auf Kapitel 6.3 hingewiesen, das sich mit solchen Hervorhebungen innerhalb einer Sequenz befasst.

Die besprochene narrative Gliederung des Filmes durch den Farbgebrauch legt auch die Erzählstruktur offen, indem die Montage beispielsweise zusätzlich durch die betrachteten Farbwechsel betont wird. Bei allen untersuchten Filmen wird die Illusion einer objektiven Wirklichkeit durch die Betonung der filmischen Technik und Stilmittel – unter anderem der Farbe – gebrochen und diese narrative Struktur aufgedeckt (vgl. Wach 2007b: 20).

«Der Zuschauer ist daran gewöhnt», so Idziak, «dass die Erzählstruktur für ihn unsichtbar bleibt [...] 95% aller Filme greift jene auf Aristoteles zurückgehende Technik auf, bei der der Erzähler in der Werkstruktur verborgen bleibt. Wir haben versucht, dies umzukehren: Durch die drastische Aufhellung

oder Abdunkelung des Bildes inmitten einer Einstellung oder eines Monologs. Es stellte sich heraus, dass die technische Anwesenheit von uns in diesem Werk sehr gut funktioniert.»

(Wach 2007b: 20 f.)

Einerseits macht Idziak die Erzählinstanz oder die Figur sichtbar, der die subjektive Perspektive anhaftet, andererseits rückt er auch die filmische Technik – vor allem die Kamera – ins Bewusstsein des Zuschauers. Es handelt sich zugleich um ein Eintauchen in das Innenleben einer Figur, wie auch um ein Austauchen aus der kompletten Immersion. Der Zuschauer wird aktiv, weil die filmische Illusion durchbrochen und auf die Technik und Stilmittel aufmerksam gemacht wird, doch zugleich erhält er einen Einblick in die Figur und kann sich in sie hineinversetzen.

Durch das Offenlegen der Erzählstruktur schwankt der Zuschauer zwischen Momenten der Immersion und des Austauchens aus der Diegese, was bereits auf ähnliche Weise in Zusammenhang mit den untersuchten filmischen Stilmitteln – zum Beispiel mit Filtern (→ 5.1.3) oder optischen Effekten der Kamera (→ 5.2.1) – festgestellt werden konnte. Diese Oszillation zwischen beiden Zuständen kann auch mit den immer wieder aufgebrochenen Raumverhältnissen in Verbindung gebracht werden: «Diese Erfahrung von unterschiedlichen Intensitäten, die auf gleitenden Übergängen basieren, sind eine besondere Form der *Immersion* in die filmische Erzählung, in der die Nicht-fixierbarkeit der Raum-Zeitlichkeit des filmischen Bildes in einer fließenden Bewegung aufgeht» (Heller 2010: 263). Das mag paradox wirken und lässt an die bereits besprochene zwiespältige Beziehung von Farbe und Narration denken, einerseits an die Angst davor, dass Farbe von der Narration ablenke, weshalb alle filmischen Stilmittel hinter die Narration zurücktreten sollten, andererseits aber auch an die neuen Möglichkeiten, die solche sichtbaren Stilmittel ergeben (→ 3.2). Sie ermöglichen beispielsweise eine völlig neue Form der Immersion, indem sie eine neue Ebene des Films eröffnen. Emotionen, Gedanken und psychische Zustände werden sichtbar gemacht und auf die visuelle Ebene übertragen. Dieses Sichtbarmachen erfordert aber auch ein Sichtbarwerden der besprochenen filmischen Stilmittel. Somit sind wir bei der zweiten zu untersuchenden Funktion der Farbe auf makrostruktureller Ebene angelangt, nämlich der Markierung weiterer, auch subjektiver Ebenen.

6.1.2 Markierung von weiteren Ebenen und Leitmotiven

Als *weitere Ebenen* können wie bereits erwähnt Subjektivierungen, weitere Erzählebenen oder Zeitebenen gemeint sein. Dabei kann ein Bezug zu Branigans (1984: 79) subjektivierenden Stilmitteln geknüpft werden, die oftmals eine solche weitere Ebene einführen (→ 2.2). Man denke an die *Character Projection* oder den *Mental Process*, die eine subjektive Ebene kennzeichnen. Es kann sich aber auch um zeitliche Ebenen handeln, zum Beispiel die Wie-

dergabe zukünftiger oder vergangener Ereignisse. Meistens sind diese Ebenen aber auch an eine Figur gebunden, was sie wiederum subjektiv werden lässt. Als Beispiel dienen *Flashbacks* oder Wiederholungen bereits gezeigter Bilder, die aber immer zugleich an die Wahrnehmung einer Figur gebunden sind.

Bei den zu untersuchenden Filmen gibt es relativ wenige explizite Rückblenden oder Erzählungen auf weiteren Ebenen. Bei *BLACK HAWK DOWN* handelt es sich – wie bereits erwähnt – um eine relativ lineare Erzählung, wobei die schwarz-weißen Zwischentitel darauf verweisen, dass sich der Film auf tatsächliche Ereignisse aus der Vergangenheit bezieht. Doch innerhalb der Narration beschränkt der Film sich strikt auf zwei Tage. Die erzählte Zeit und die Erzählzeit sind sich also sehr nahe. Es werden zwar Zeitsprünge gemacht, doch Handlungsort und Zeit werden immer wieder durch eine weisse, extradiegetische Schrift markiert. Es gibt lediglich eine Teilsequenz, die sich wie eine andere Ebene vom ganzen restlichen Film abzugrenzen scheint, nämlich als Randy bei sich zu Hause anruft (Abb. 93, 17.1 und 17.2 im Kontrast: 29'35"). Es werden Bilder von seinem Haus in den USA gezeigt, die so sehr entsättigt sind, dass sie beinahe schwarz-weiß oder sepia erscheinen. Die Bilder zeigen eine komplett andere Welt als das Kriegsgeschehen, das im restlichen Film gezeigt wird. Es sind Bilder, die zwar tatsächlich Randys Zuhause zeigen, aber zugleich subjektiv anmuten. Es könnte sich ebenso um Randys Erinnerung oder Vorstellung dessen handeln, was gerade bei ihm zu Hause vor sich geht: eine verblichene, vage Erinnerung an ein Leben mit Frau und Familie, das kaum weiter entfernt von seinem jetzigen Kriegsalltag sein könnte.

Bei den anderen Filmen ist die Zeit weniger deutlich gekennzeichnet. *TROIS COULEURS: BLEU* zeigt zu Beginn Julies Unfall und somit die drastische Veränderung ihres Lebens. Danach wird ihre Vergangenheit nur angedeutet, aber nicht durch Rückblenden gezeigt. Die einzigen Bilder, die man von ihrem früheren Leben zu sehen bekommt, werden im Fernsehen gezeigt, sind also in die Narration miteingebunden und setzen sich formal schon nur durch ihre Erscheinung auf dem Bildschirm vom Rest des Films ab (53: 64'11"). So nimmt in *TROIS COULEURS: BLEU* die Farbgestaltung – insbesondere durch die blauen Akzente – eine strukturierende Rolle ein, indem sie sowohl auf makrostruktureller, als auch mikrostruktureller Ebene immer wieder repetiert wird und in besonderem Masse mit Erinnerungen verbunden zu sein scheint (vgl. Riedel 2007: 112).

Blau begegnet uns als Farbe der Erinnerung: Das blaue Stanniolpapier, das die Tochter zu Beginn aus dem Fenster des fahrenden Wagens hält, wie auch die blaue Lampe in Julies Wohnung lassen alle weiteren Erscheinungen dieser Farbe mit Julies Vergangenheit kommunizieren: Die von der Musik ihres Mannes begleiteten bläulichen Eintönungen des Bildes machen dies unmissverständlich klar und ebnet den Weg für subtile Inszenierungen. Wenn sich Julie in das Schwimmbad zurückzieht, dessen Halle von tiefem Blau durchtränkt ist, taucht sie buchstäblich in die Zeit ein, in das Andenken ihrer verstorbenen Lieben.

(Riedel 2007: 112 f.)

So ziehen sich nicht nur blaue Objekte – an denen die Erinnerung an Julies Tochter anhaftet – durch den Film, sondern auch Sequenzen, in denen Julie in den intensiv blauen Pool und somit gänzlich ins Blau eintaucht (vgl. Wach 2007a: 17, Abb. 42, 33: 33'45", 40: 45'34", 62: 79'22"). Die Sequenzen erinnern an die sich wiederholenden Pool-Szenen in *I WANT YOU*, die Helen in die blaue Farbe eintauchen lassen (Abb. 70, 33: 28'09", Abb. 77, 51: 50'01", 65: 70'38").

Auch in *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* gibt es nur wenige Einschübe weiterer Ebenen, die auch nicht unbedingt explizit als solche gekennzeichnet werden. Ein Beispiel ist die Titelsequenz des Films. Sie greift auf Bilder vor, die der Zuschauer später zu sehen bekommt, wenn Weronika in Krakau auf Véronique trifft (Abb. 2, 3.2: 01'57", 10: 13'50"). Jedoch sind die Bilder so verzerrt, dass sie nur bei genauem Hinsehen erkannt werden. Eine weitere Sequenz, die aber bereits gezeigte Bilder wiederholt, ist diejenige, in der Véronique einen nächtlichen Anruf erhält und Weronikas Stimme hört (Abb. 18, 27: 41'58"). Auch diese Aufnahmen sind bis zur kompletten Abstraktion verfremdet und erscheinen stellenweise als reine Farbflächen. Weronika singt dasselbe Lied, das sie gesungen hat, bevor sie starb und auch die Aufnahme ihres Gesichtes erinnert an ebendiese Sequenz (18: 25'96").

Derartige Fragmentierungen und Verzerrungen von erinnerten oder wiederholten Bildern sind auch in *I WANT YOU* zu finden, dessen Erzählung am wenigsten linear ist und am meisten mit solchen weiteren Ebenen arbeitet. Als Beispiele dienen jene Sequenzen, die Hondas Tonaufnahmen zeigen: Wenn er sie abspielt, werden die dazugehörenden Bilder verzerrt gezeigt. Diese Sequenzen sind oftmals blau gefärbt, sodass sich die Verbindung der blauen Farbe mit Erinnerungen hier erneut bestätigt: sowohl die Sequenz zu Beginn des Films, die zeigt, wie Helen damals die Leiche ihres Vaters im Meer ertränkt hat, als auch Hondas Erinnerung an seine Mutter sind blau eingefärbt (2: 00'22", 57: 60'44"). Während die blauen Sequenzen in *TROIS COULEURS: BLEU* durch ihre gesättigte Farbigkeit betont sind und sich von dem oftmals eher restriktiven Farbschema absetzen, gliedern sie sich bei *I WANT YOU* in eine Reihe sehr gesättigter, monochromer Sequenzen ein.

Wie bereits untersucht wurde, können solche Markierungen sowohl durch Alteration als auch durch Repetition vorgenommen werden. Entweder findet die Betonung durch einen Wechsel, einen Kontrast, oder aber durch eine Verbindung oder Gleichsetzung statt. Wenn Repetitionen immer wieder auftreten, können sie zu Leitmotiven werden. Der aus der Musiktheorie stammende Begriff beschreibt eine Wiederholung bestimmter Tonfolgen, die Teile der Narration – wie zum Beispiel bestimmte Figuren – charakterisieren, wobei es sich aber nicht um eine genaue Repetition handeln muss, sondern die Abfolge auch variieren kann (vgl. Flückiger 2001: 183). Ein solcher Einsatz der Musik kann auch bei den untersuchten Filmen

beobachtet werden, in denen die Tonebene ebenfalls der Segmentierung des Films dient. Musik oder Geräusche werden als repetitive Stilmittel eingesetzt und Sequenzen durch exakte Wiederholung oder leichte Alternation miteinander verbunden. So haben *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE*, *TROIS COULEURS: BLEU* und *I WANT YOU* allesamt immer wiederkehrende Leitmotive, die oftmals diegetisch wiedergegeben werden. Häufig handelt es sich auch um Musik, die nur durch die Hauptfiguren wahrgenommen werden kann, die aber keine ersichtliche Quelle hat. In *I WANT YOU* sind es gleich mehrere Musikstücke, die wiederholt und manchmal auch leicht abgewandelt werden. Jede Figur scheint so ihr Lied zu haben, das ihre Emotionen untermalt und in Verbindung mit ihr erklingt, beispielsweise Elvis Costellos titelgebendes Stück «I Want You», das mit Martins Sehnsucht nach Helen verbunden ist (vgl. 27: 22'35"; vgl. 50: 48'45"; vgl. 51: 51'31").

Die leicht variierende Wiederholung kann ebenso auf andere filmische Stilmittel, wie beispielsweise die Farbe übertragen werden. Farben können nämlich nicht nur mit Orten, sondern auch mit Figuren verbunden sein, wie in Kapitel 6.2 als Teil der mikrostrukturellen Gliederung näher untersucht wird. In *TROIS COULEURS: BLEU* und *I WANT YOU* sind es zum Beispiel die betrachteten Pool-Sequenzen, die sich immer wieder etwas variiert wiederholen. In beiden Filmen kommt dem Wasser eine Rolle als Leitmotiv zu, da es immer wieder auftaucht und das Bild durch seine blaue, grüne oder blaugrüne Farbe, seine Transparenz und das sich darin brechende Licht gestaltet. In *TROIS COULEURS: BLEU* werden wiederholt kaustische Lichtreflexionen auf den Wänden und auf Julies Gesicht sichtbar. Das Wasser wird wie die Farbe Blau mit ihrem vergangenen Leben verbunden. Auch in *I WANT YOU* wiederholen sich solche Sequenzen, die Helen im Wasser oder hinter ihrem Aquarium zeigen. Diese Leitmotive sind aber nicht nur auf makrostruktureller, sondern ebenso auf mikrostruktureller Ebene zu finden.

6.2 Die mikrostrukturelle Segmentierung des Filmbildes

Bei der farblichen Segmentierung eines Films wird nicht nur die Struktur der Narration offenlegt, sondern es kann auch die des Bildes betont werden, indem seine «Elemente und Strukturen» unter anderem farblich hervorgehoben werden (Riedel 2007: 103). Das ist die Aufgabe der mikrostrukturellen Segmentierung des Filmbildes. Auffällige Farbkontraste der Primärfarben, oftmals auch Komplementärkontraste, lassen die Filmbilder einfach oder sogar mehrfach geteilt erscheinen (vgl. Flückiger 2016: 219). Die monochromen Felder innerhalb des Filmbildes entstehen durch die bereits untersuchten Stilmittel, beispielsweise auf Ebene der Ausstattung, durch Objektfarben oder durch die Beleuchtung und Filter (vgl. Riedel 2007: 106; → 5.1).

Das Filmbild kann durch die untersuchten Stilmittel – allen voran die Farbe – gestaffelt werden. Einerseits können Innen- und Aussenräume, andererseits Vor- und Hintergründe getrennt werden oder die Räume an sich – auch in Bezug auf die Figurenkonstellationen – weiter untergliedert werden. Dadurch kommt es entweder zu einer Staffelung des Filmbildes oder zu einer Unterteilung in Zonen. Ein Beispiel ist die Grossaufnahme von Aidids Gesicht in *BLACK HAWK DOWN*, das auf der einen Seite orangerotes, auf der anderen Seite grünes Licht reflektiert und somit einen Komplementärkontrast bildet (Abb. 106, 32.3: 115'58"). Dabei wird weniger mit der Tiefe gespielt, als mit der Fläche. Die Zonen stehen nebeneinander und wirken eher flach, während Ebenen dagegen hinter- oder voreinander liegen und Raumtiefe suggerieren. Eine derartige Trennung zwischen Vorder- und Hintergrund wurde bereits in Zusammenhang mit der durch Fensterscheiben oder Glaskörper herbeigeführten Anamorphose untersucht (→ 5.2.2, → 5.2.3). Die Fensterscheiben und Glaskörper staffeln das Filmbild in der Tiefe und lassen es überlagern, wodurch oftmals die bereits erwähnte Öffnung des Innenraums erfolgt. Nun werden auf diese Weise hervorgerufene Staffelungen in Bezug auf die Farbgestaltung weiter untersucht.

Eine räumliche Staffelung des Filmbildes kann sich nämlich durch Farbkontraste verdeutlichen, wie beispielweise in *TROIS COULEURS: BLEU*, wo die durch ein Fenster hindurch gezeigte Aussenwelt oftmals andersfarbig erscheint als der Innenraum. Das ist nicht nur bei *TROIS COULEURS: BLEU* der Fall, sondern auch bei *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* und *I WANT YOU*. Durch farbige Fensterscheiben wird die Aussenwelt gefärbt, was ebenfalls einen Rückverweis auf die bereits untersuchten Farbfilter und anamorphotischen Effekte darstellt (→ 5.1.3, → 5.2). Die farbliche Abgrenzung von Innen und Aussen muss aber nicht durch eine eingefärbte Fensterscheibe erfolgen, sondern kann auch bei *BLACK HAWK DOWN* beobachtet werden, wo es sich aber nicht um Fensterscheiben handelt, sondern eher um Löcher in den ruinenhaften Häusern, welche die Sicht auf die Aussenwelt freigeben (Abb. 104, z.B. 32.3: 114'01"). Es muss sich auch nicht unbedingt um eine Gliederung in Innen und Aussen handeln, sondern der Raum – sei es ein Innen- oder ein Aussenraum – kann an sich gestaffelt erscheinen. In *BLACK HAWK DOWN* wird der Aussenraum beispielsweise dadurch gestaffelt, dass die dominante grüne Farbe des nächtlichen Handlungsorts durch das Orangerot der Explosionen, der Handfeuerwaffen und des Feuers durchbrochen wird (Abb. 103, 32.3: 113'01"). Zum Teil ergibt sich sogar eine dreiteilige Gliederung des Filmbildes, in einen orangefarbenen Vorder-, einen grünen Mittel- und einen blauen Hintergrund:

In Ridley Scott's *BLACK HAWK DOWN* (Ridley Scott, 2001) he uses the four primary hues of yellow, red, green, and blue to dissolve the space into mono-, bi-, or trichrome compositions, in alignment with the protagonist's feeling of alienation and loss in their traumatic experience of war.

(Flückiger 2016: 219)

Diese Untergliederung führt dazu, dass die Bildkomposition geschichtet wahrgenommen wird. Dieselbe Wirkung kann auch durch andere Diffusionen erzeugt werden: Fenster und Wasser, beziehungsweise Aquarien wurden ja bereits mehrfach erwähnt. Bei BLACK HAWK DOWN spielen beispielsweise halbdurchsichtige Stoffe eine wichtige Rolle, Tarnnetze, die Vorder- und Hintergrund von einander abtrennen (Abb. 91, Abb. 92, 14.1: 19'25"). Dasselbe geschieht auch, wenn eine Diffusion im Vordergrund stattfindet, wie zum Beispiel in LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE, als Véronique Alexandre durch die Türscheibe hindurch beobachtet (Abb. 26, 41.2: 73'55") oder bei den unzähligen Aufnahmen durch Glasscheiben und Wasser in I WANT YOU.

Es werden also nicht nur Aussen und Innen auf diese Weise unterschieden, sondern auch Vorder- und Hintergrund, womit zugleich das Verhältnis zwischen Figur und Umgebung gemeint sein kann. Die Trennung von Figur und Umgebung fällt auf, wenn sie entweder sehr stark ist – wodurch die Figur aus der Umgebung heraussticht – oder wenn sie sehr schwach ist – wodurch sie beinahe mit ihr verschmilzt. In TROIS COULEURS: BLEU und LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE werden die Figuren durch die Lichtfarbe oder -qualität oftmals entweder voneinander oder vom Hintergrund abgehoben. Als Julie in TROIS COULEURS: BLEU mit Oliver schläft, grenzt sie sich durch ihr rotorange beleuchtetes Gesicht zugleich vom grünen Hintergrund und von Olivier ab (Abb. 40, 26: 24'53"). In LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE wird Mischlicht ebenfalls zur Unterteilung des Filmbildes verwendet: innerhalb ein und desselben Bildes, das einen einzigen Raum zeigt, können sich Vorder- und Hintergrund aufgrund ihrer unterschiedlichen Lichtfarbe voneinander abgrenzen (5: 09'06"). Véronique und Weronika werden oftmals durch die Beleuchtung betont und so als Hauptfiguren hervorgehoben. Ein Beispiel ist Weronikas Liebesszene zu Beginn des Films. Hier erscheinen die Objekte im Hintergrund gelbgrün und die Körper und Gesichter im Vordergrund rötlich (4.2: 04'22"). Als weiteres Beispiel kann die Sequenz genannt werden, in der Véronique sich die Kasette anhört, die ihr der Puppenspieler Alexandre geschickt hat (Abb. 21, Abb. 22, 38: 61'44"). Hier ist sie rot beleuchtet, während die Umgebung in Gelbgrün gehalten ist. Auch die Stereoanlage im Hintergrund, welche die Kasette abspielt, wird orangefarben beleuchtet. Es entstehen also zwei rötlich markierte Zonen – einerseits die Stereoanlage und andererseits Véronique – die durch die Kassettenaufnahme verbunden sind. Auch in I WANT YOU scheint die farbige Beleuchtung die Figuren und die Zuschauer beinahe simultan zu verbinden und zu trennen (vgl. Flückiger 2016: 218). Während die Figuren in LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE und TROIS COULEURS: BLEU oftmals durch ihre Farbigkeit vom Hintergrund abgehoben werden, verhält es sich bei BLACK HAWK DOWN häufig umgekehrt. Hier ist der Hintergrund oft farbiger und

heller als der Vordergrund, weshalb die Figuren als Silhouetten oder zumindest angedeutete Umrisse erscheinen (8: 09'58").

Eine solche Trennung kann beispielsweise auch durch Unschärfen in Vorder- oder Hintergrund entstehen. In *TROIS COULEURS: BLEU* werden die Figuren oftmals über die Schulter hinweg gefilmt, wobei sie aber Teile der Figur im Hintergrund verdecken und einen unscharfen Flecken im Vordergrund bilden (Abb. 49, Abb. 51). Eine ähnliche Wirkung hat die Beleuchtung, die, wie bereits untersucht wurde, häufig grosse Teile des Bildes in Dunkelheit taucht oder durch Mischlicht Farbkontraste herbeiführt. Das kann am Beispiel einer Sequenz aus *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* beobachtet werden. Als Weronika ihre Tante in ihrer Wohnung in Krakau besucht, unterhalten sich die beiden Figuren immer wieder durch die geöffnete Tür hindurch, die Weronikas Schlafzimmer mit dem Wohnzimmer verbindet (14: 20'05"). Es handelt sich erneut um zwei Ebenen, die sich räumlich ergeben, die aber vor allem durch die Farbe gekennzeichnet sind. Weronika in ihrem Zimmer ist rot erleuchtet und ihre Tante in dem danebenliegenden Wohnzimmer eher grünlich. Hier ergibt sich zugleich ein Komplementärkontrast. Eine ähnliche Segmentierung des Filmbildes zeigt sich zu Beginn des Films, als Weronika einen Vorhang öffnet, der ihr Zimmer vom Nebenzimmer abgrenzt, in dem sich ihr Vater befindet. Bisher war das Bild einheitlich sepia-orange gefärbt, doch mit dem Vorhang wird eine neue, grüne Bildebene eröffnet (Abb. 3, 5: 07'24"). Wir sehen Weronika nun von vorne, ebenfalls grün beleuchtet, während ihr Vater eher orange-gelb erscheint. Auch wenn beide Figuren im selben Bild sichtbar sind, bildet Weronika einen grünen Vordergrund und ihr Vater einen orangegelben Hintergrund. Dieses Verhältnis kehrt sich um, als Weronika wieder zurück in ihr Zimmer geht und ihr Vater ihr folgt. Nun ist sie in orangegelb gefärbt und er in grün (5: 07'17"). Bei der Unterteilung des Filmbildes in verschiedene Ebenen können nicht nur Räume untergliedert werden, sondern sich auch Beziehungen zwischen Figuren und die sich verändernden Rollengefüge bemerkbar machen (→ 5.2.2).

6.3 Formale Hervorhebungen innerhalb einer Sequenz

Die bereits besprochenen Kontraste können aber nicht nur innerhalb eines Filmbildes zu einer Untergliederung führen, sondern auch die makrostrukturelle Gliederung des Films weiter unterteilen. Dabei werden nur bestimmte Momente oder Stilmittel einer Sequenz betont und so Kontraste innerhalb einer Sequenz hervorgerufen, die nicht gleichzeitig in einem Bild sichtbar sind, sondern aufeinanderfolgen. Diese Betonungen können in Anlehnung an Wulff (1990b: o. S.) als formale Hervorhebungen bezeichnet werden. Ein Beispiel ist eine Schuss-Gegenschuss-Einstellung, welche die Figuren – obwohl sie sich in ein und demselben Raum befinden – bei-

spielsweise farblich verschieden inszeniert. Das führt einerseits dazu, dass die Kontinuität des Raumes aufgebrochen wird und andererseits dazu, dass die Figuren farblich voneinander getrennt werden, wie es zuvor bereits in Bezug auf die mikrostrukturelle Gliederung innerhalb desselben Filmbildes betrachtet wurde (→ 6.2).

Als Julie in TROIS COULEURS: BLEU während ihres Krankenhausaufenthalts mit einer Reporterin spricht, befindet sich eine blaue Glaswand so zwischen ihnen, dass die Aufnahmen von Julie eher dunkel, kalt und blau erscheinen, während die Aufnahmen der Reporterin eher hell und warm sind, aber durch die blaue Wand vertikal in zwei Zonen unterteilt werden (9: 10'47"). Obwohl die Figuren sich sichtlich an ein und demselben Ort befinden, unterscheiden sich die Bilder farblich, wodurch die räumliche Kontinuität gestört wird. Diese Differenz widerspiegelt Julies Zustand: Sie hat gerade ihr ganzes Leben verloren und befindet sich psychisch in einem tiefen Loch, abgekapselt von der Aussenwelt. Das zeigt sich auch in den anderen Staffeln, die Innen und Aussen voneinander abgrenzen.

Diese formalen Hervorhebungen können zudem bewirken, dass Teile einer Sequenz betont werden. In TROIS COULEURS: BLEU gibt es immer wieder visuelle Pausen, die das Bild zu Weiss, Blau oder Schwarz ausblenden und so Raum für das Eintauchen in die Figur und die Musik schaffen – Wach (2007: 19, 21) spricht gar von «Leerstellen für die Imagination des Zuschauers» oder «musikalische[n] Anfälle[n].» Es handelt sich um ein Abblenden, ein langsames «Blinzeln» der Kamera, das mitten in einer Sequenz stattfindet und sich ebendieser kontinuierlichen Montage widersetzt. Beispielsweise als Julie in den Pool eintaucht oder als sie der alten Frau bei der Glasentsorgung begegnet (51: 62'33", 37: 40'23"). In LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE können zwar nicht unbedingt solche Aussetzer gefunden werden, doch es gibt auch hier eine Aufnahme, die an ein derartiges «Blinzeln» erinnert. Einer Grossaufnahme von Weronikas Auge folgt ein beinahe schwarzes Bild, das langsam mit dem Einsetzen der Musik heller wird und die Farbe zu verändern beginnt. Zuerst ist es orange, wird dann immer heller, gelber und schliesslich ist das toxische Grün sichtbar, das ihren Tod begleitet (18: 25'06"). Ein ähnliches «Blinzeln» ist bei der Anfangssequenz von BLACK HAWK DOWN zu beobachten, in der sich weisse Zwischentitel auf schwarzem Hintergrund mit ungesättigt blau-weissen Bildern abwechseln. Zwischen den Filmbildern, welche die Verwüstung in Somalia zeigen, gibt es ebenfalls schwarze Abblendungen, die wie ein kurzes Schliessen der Augen erscheinen. Vielleicht kann es in diesem Zusammenhang auch als ein *Verschliessen* der Augen vor dem schrecklichen Anblick der Kriegsverwüstungen verstanden werden. Die visuelle Narration wird an diesen Stellen unterbrochen und bietet dem Zuschauer «Zwischenräume für Erfahrungen [...], die nicht greifbar, verifizierbar sind» (Wach 2007a: 20). Zugleich machen sie

den Zuschauer auf die subjektive Sichtweise und eine Erzählinstanz aufmerksam, der sich hinter den Bildern verbirgt und lenkt, was wir zu sehen bekommen (vgl. Wach 2007a: 20 f.). Wenn Julie in der erwähnten Sequenz ihre Augen schliesst, so bekommt auch der Zuschauer keine Bilder mehr zu sehen, sondern nur noch eine weisse Fläche (37: 40'23"). Hier handelt es sich um ein Verschwinden des Bildes und der Farben. Entweder wird das Bild schwarz oder weiss, manchmal auch monochrom blau. Diese Farben legen sich als Farbflächen vor die Kameralinse und lassen keine Oberflächen oder Objekte mehr vermuten, geschweige denn erkennen. Eine ähnliche Betonung kann auch durch einen Farbwechsel erzielt werden, was sich sehr schön in der letzten Sequenz von I WANT YOU zeigt: Hier wechselt ein und dasselbe Filmbild seine Farbe von monochrom Blau, über Gelblich, zu monochrom Rotorange, als Honda Helens Frage, ob er sie liebt, im Voice-over mit «Ja» beantwortet (73: 80'54").

7 Schlussbetrachtungen

Abschliessend wird die Verbindung zwischen den untersuchten Stilmitteln – hauptsächlich der Farbgestaltung und der Anamorphose – und den untersuchten Formen der Segmentierung – makrostrukturell und mikrostrukturell – hinsichtlich ihren auffälligsten Wirkungsweisen zusammengefasst. Wie während der Analyse immer wieder aufgefallen ist, stehen die verschiedenen Stilmittel einerseits untereinander, andererseits mit beiden Formen der Segmentierung in einer Beziehung und können in diesem Kontext subjektivierend wirken.

Die Figuren aller Filme haben eine zwiespältige Beziehung zu ihrer Umwelt, einerseits bewegen sie sich darin wie Fremdkörper, sind davon isoliert und nehmen sie anders wahr als ihre Mitmenschen. Andererseits ergeben sich darin auch Verknüpfungen: Die Figuren drohen zum Teil gar in der Umgebung unterzugehen und mit ihr zu verschmelzen. Die Isolation von der Umwelt mag darin gründen, dass alle Hauptfiguren auf eine Weise traumatisiert und eher schweigsam, in Hondas Fall sogar stumm sind. Ihre Isolation wird durch makro- und mikrostrukturelle Segmentierung, sowie durch viele der erwähnten Stilmittel auf der ästhetischen Ebene des Films umgesetzt.

Auf mikrostruktureller Ebene dienen vor allem die Objektfarben und die Beleuchtung dazu, die Figuren farblich voneinander oder von ihrer Umgebung zu trennen. Auf makrostruktureller Ebene spielen für die farbliche Abgrenzung der Figuren vor allem Filter, aber auch die Beleuchtung eine Rolle. Obwohl es sich hier nicht um einen Kontrast im Filmbild handelt, kann eine ähnliche räumliche Trennung oder eine Separation der Figuren hervorgerufen werden, indem zwei farblich unterschiedliche Sequenzen beispielsweise aufeinanderfolgen oder in einer Parallelmontage gegenübergestellt werden.

Die mikrostrukturelle Gliederung ist in Bezug auf eine Trennung von Innen und Aussen, von Vorder- und Hintergrund, jedoch sicherlich von grösserer Bedeutung. So können sich innerbildliche Kontraste ergeben, meistens zwischen Primär-, manchmal auch zwischen Komplementärfarben, die das Filmbild entweder in Ebenen oder in Zonen einteilen. Die Figuren werden dabei oftmals von ihrer Umgebung farblich abgehoben. Diese Abgrenzung wird aber nicht nur durch die Farbe geschaffen, sondern ebenso durch die in Zusammenhang mit der Anamorphose untersuchten Glasflächen und -körper, welche die Figuren sichtbar von ihrer Umgebung isolieren und eine Kontaktaufnahme manchmal geradezu verunmöglichen. Diese Stilmittel zeigen zugleich die Konstruiertheit des Films auf, indem sie den Zuschauer durch eine Scheibe blicken lassen, die an den Apparat der Kamera erinnert. Durch das erwähnte Trauma der Figuren scheint die Aussenwelt in allen Filmen zumindest stellenweise zerstört oder toxisch

zu sein. Einerseits nehmen anamorphotische Effekte, die durch reflektierende Flächen, Unschärfen, Diffusionen und Übernähe entstehen, das Filmbild visuell auseinander und zerstören es so buchstäblich. Andererseits überträgt die Farbgestaltung die dystopische Stimmung durch farbige Beleuchtung und Farbfilter – beispielsweise die giftgrünen Streiflichter – auf das Filmbild und somit auf den Zuschauer.

Die geschilderten subjektivierenden Stilmittel können neben einer Trennung paradoxerweise auch zu einer Verbindung von Handlungsorten, Objekten und Figuren beitragen. Derartige Verbindungen können durch dieselben Stilmittel hervorgerufen werden, wie die Trennung. Daran zeigt sich, dass einzelne Stilmittel keine bestimmte Wirkung erzielen, sondern dass sich ihre Wirkung je nach Kontext und Einsatz verändern kann. Auch die verbindende Wirkung kann sich entweder auf mikrostruktureller Ebene – innerhalb des Filmbildes – oder auf makrostruktureller Ebene – über den Film hinweg – ergeben. Eine farbliche Wiederholung oder der monochrome Einsatz einer Farbe kann beispielsweise zu einer Verbindung führen. Die Figuren- und Objektgrenzen können hier allerdings noch deutlich erkannt werden und gehen nicht ineinander über.

Die Musik und das Sound Design können ebenfalls eine solche Verbindung bewirken, indem sie als Leitmotive eingesetzt werden oder einen weiteren Raum eröffnen. In *I WANT YOU* kann Honda beispielsweise durch das Belauschen von Geräuschen und Gesprächen an Handlungsorten und Geschehen teilhaben, die ihm sonst verschlossen geblieben wären. So hört er am Strand liegend die Geräusche in Bobs Auto ab: Der Ort, an dem er sich befindet, wird durch die Tonebene mit dem Ort verbunden, an dem sich Helen und Bob befinden. Er dringt in intime, private Sphären ein, wie auch die Kamera durch ihre Nähe den persönlichen Raum der Figuren missachtet und durchdringt.

Eine zur Verschmelzung gesteigerte Verbindung kann entweder durch die Beleuchtung oder eine niedrige Schärfentiefe hervorgerufen werden. Die Figuren werden von ihrer Umgebung beinahe ‹verschluckt›, wenn sich beispielsweise nur noch bestimmte Körperteile durch Lichtakzente von der Dunkelheit absetzen. Doch auch hier ist es noch nicht zu einer kompletten Verschmelzung gekommen. Diese tritt erst dann ein, wenn die Figuren oder Objekte nicht mehr von ihrer Umgebung distinktiert werden können und zu Flächenfarben werden. Das geschieht beispielsweise durch Unschärfe, Übernähe oder Diffusion. Hier wird die Verbindung so sehr gesteigert, dass es sich nicht mehr nur um die Kennzeichnung bestimmter Leitmotive handelt, sondern, dass sich die Konturen der Objekte oder Figuren gänzlich verlieren. Die Figuren scheinen ebenso in ihrer Umwelt unterzugehen – vielleicht gerade weil sie so stumm sind – wie ihre Konturen sich langsam auflösen. Es findet gewissermaßen eine Ab-

straktion statt. Die Farben beginnen sich von ihren Objekten zu lösen und werden zu Flächen- oder Raumfarben. Die Farben können sich auch durch eine auffällige Farbgestaltung von den Objekten lösen, sodass die Objekte nur noch zum vermeintlichen Vorwand der Farbe werden, sie aber keineswegs mehr definieren oder begründen (vgl. Riedel 2007: 103). Durch das Auflösen der Objektzugehörigkeit werden die Farben an sich wahrgenommen und können rein affektiv wirken.

Die Figuren scheinen nicht nur eine signifikante, beinahe paradoxe Beziehung zu ihrer Umwelt zu haben, sondern ebenso eine eigene Sichtweise darauf. Wie bereits erwähnt wurde, handelt es sich um Figuren, deren Sicht auf die Welt durch ein Trauma beeinflusst wird. Unabhängig davon, um was für ein Trauma es sich handelt, stehen die Figuren einer Welt gegenüber, die eigentlich gleichgeblieben ist, aber aus ihrer Perspektive «verrückt» erscheint. Während in den ersten drei besprochenen Filmen die verzerrte Sicht an die Hauptfiguren gebunden ist, wird in *BLACK HAWK DOWN* die Umgebung weniger durch die Wahrnehmung einer Figur verzerrt, als durch den Krieg an sich. Durch den Kontext des Krieges scheint das Farbverständnis – wie die Welt, in der sich die Figuren befinden – verschoben, sodass die Wahrnehmung durch das erlebte Trauma gefärbt ist. Während wir warme Farben mit Geborgenheit und Sicherheit assoziieren, sind sie in *BLACK HAWK DOWN* eher mit Gefahr und Krieg verbunden. Kalte – bläuliche oder grünliche – Farbtöne zeichnen dagegen sichere Orte aus – die Zentrale des Militärcamps und die Häuser, in denen die Soldaten Unterschlupf finden. Unsere konventionellen Assoziationen mit Farben werden – wie so oft in Idziaks Filmen – ins Gegenteil gekehrt, was zugleich die oben beschriebene «verrückte» Weltsicht der Figuren vermittelt (→ 3.2.2). Die Figuren nehmen eine neue Sichtweise auf die Welt ein und der Zuschauer schliesst sich ihnen durch die filmischen Stilmittel an. Wie Wach (2007: 18) in Bezug auf *TROIS COULEURS: BLEU* meint: «Auf Augenhöhe der Protagonistin entdeckt die Kamera die Welt aus [Julies] subjektiven Perspektive neu.» Der unkonventionelle Blick auf die Welt zeigt sich auch durch eine von der Norm abweichende Farbgestaltung. Farbe ergänzt den Film mit einer «affektive[n] Note» und eröffnet dadurch eine neue Perspektive (vgl. Riedel 2007: 103).

Die paradoxe, zugleich trennende und verbindende, Beziehung der Figuren zu einander und zu ihrer Umwelt kann auch auf die Beziehung zwischen Zuschauer und Film übertragen werden: Er wird durch die Stilmittel immer wieder in den Film eingeschlossen, um gleich wieder von ihm isoliert zu werden. Das bewirkt Idziak durch den Bruch mit Konventionen – durch das Aufdecken der filmischen Gemachtheit –, der oftmals erst verzögert stattfindet und den Zuschauer so in die Irre führt. Dasselbe trifft auf die subjektivierende Wirkung der untersuchten Stilmittel zu: Einerseits sprechen sie den Zuschauer affektiv an und vermögen eine

bestimmte Stimmung zu vermitteln, andererseits lenken sie die Aufmerksamkeit aber auf sich selbst und decken so die Konstruiertheit des Films auf. Der Zuschauer erfährt die Beziehung der Figuren zu ihrer Umwelt gewissermassen am eigenen Leibe: Er wechselt zwischen einem abrupten Austausch aus der Diegese und einer tiefen Immersion, wie auch die Figuren zeitweise von ihrer Umwelt getrennt oder mit ihr verbunden werden. Zudem kann das noch viel allgemeiner auf das Thema der Subjektivierung übertragen werden: primär geht es darum, die inneren Zustände einer Figur nach Aussen zu kehren und so für den Zuschauer zugänglich zu machen (vgl. Wellbery 2003: 715). So handelt es sich auch hier um ein Durchbrechen der Grenzen zwischen Innen und Aussen, indem das Innenleben der Figuren in die Aussenwelt übertragen wird.

Im konventionellen Hollywoodfilm werden innere Zustände der Figuren häufig durch die Narration – beispielsweise durch inneren Monolog – vermittelt. Bei Idziak werden sie dagegen durch die untersuchten filmischen, vor allem farblichen, Stilmittel und die Segmentierung auf das Filmbild übertragen. Die eigentliche Handlung wird dagegen weniger stark gewichtet und tritt stellenweise hinter diese Stilmittel zurück (vgl. Prümm 2007: 47). Riedel (2007: 103) ist der Meinung, dass «[d]ieser ästhetische Überschuss [...] beim Zuschauer wenigstens in gleichem Mass wie die narrative Entwicklung Gefühle aus[löst].» Farbe ist mindesten ein ebenso wichtiges Stilmittel, um Stimmungen, Emotionen und Affekte auf den Zuschauer zu übertragen, wie beispielsweise der innere Monolog oder die Narration. Dennoch kommt ihr in der Filmwissenschaft bisher weniger Aufmerksamkeit zu und sie wird eher peripher behandelt. Umso wichtiger ist es, das Bewusstsein für die Farbgestaltung zu steigern und sie vermehrt in die Analyse einzubinden.

In dieser Arbeit wurde deutlich, dass Farbe – genauso wie andere Stilmittel – nicht isoliert betrachtet werden kann, sondern immer in einem Kontext steht, der ihre Wirkung unterschiedlich lenkt (vgl. Wulff 1988: o. S.). Auch wenn der Umfang dieser Arbeit die vertiefte Analyse weiterer Stilmittel eingeschränkt und den Fokus deutlich auf die Farbgestaltung gelenkt hat, wurden die Filme dennoch ganzheitlich analysiert, die Farbe so in einen Bezug zu anderen Stilmitteln gesetzt und zugleich mit themenübergreifenden Theoriefeldern in Verbindung gebracht.

8. Anhang

8.1 Filmografie

LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE

FRA/POL/NOR 1991

Regie: Krzysztof Kieślowski

Version: DVD, The Criterion Collection, 2006

TROIS COULEURS: BLEU

FRA/POL/CHE 1993

Regie: Krzysztof Kieślowski

Version: DVD, Buena Vista Home Entertainment, o. J.

I WANT YOU

GBR 1998

Regie: Michael Winterbottom

Version: DVD, Video/FilmExpress, 2010

BLACK HAWK DOWN

USA 2001

Regie: Ridley Scott

Version: DVD, Universum Film, 2010

DEUX OU TROIS CHOSES QUE JE SAIS D'ELLE

FRA 1967

Regie: Jean-Luc Godard

8.2 Bibliografie

- Arnheim, Rudolf. 1935. «Remarks on the Colour Film». In: *Sight and Sound* 4,16, 1935–36, S. 160–162.
(Dt. «Bemerkungen zum Farbfilm». In: *Rudolf Arnheim. Kritiken und Aufsätze zum Film*. München: Carl Hanser Verlag, 1977, S. 45–52.)
- Batchelor, David. 2000. *Chromophobia*. London: Reaktion.
- Beil, Benjamin. 2010. *First Person Perspectives. Point of View und Figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*. Medien ' Welten, Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, Bd. 14. Münster: Lit. Verlag.
- Böhme, Gernot, 1992. «Atmosphäre als Grundbegriff einer neue Ästhetik». In: *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp, 2013, S. 20–98.
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin. 1979. *Film Art. An Introduction*. Reading (Mass.): Addison-Wesley Publishing Company, 1980.
- Branigan, Edward. 1976. «The Articulation of Color in a Filmic System. DEUX OU TROIS CHOSES QUE JE SAIS D'ELLE». In: Dalle Vacche, Angela; Price, Brian (Hg.): *Color. The Film Reader*. New York: Routledge, 2006, S. 170–182.
- 1984. *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Approaches to Semiotics, Bd. 66. Berlin. New York, Amsterdam: Mouton Publ.
- Brinckmann, Christine N. 1981. «Ichfilm und Ichroman». In: *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*. Zürcher Filmstudien, Bd. 3. Zürich: Chronos, 1997, S. 82–112.
- Brinkema, Eugenie. 2014. *The Forms of the Affects*. Durham: Duke University Press.
- Eco, Umberto. 1985. «How Culture Conditions the Colours We See». In: Blonsky, Marshall (Hg.): *On Signs. A Semiotics Reader*. Oxford: Basil Blackwell, S. 157–175.
- Eder, Jens. 2009. «Zur Spezifik audiovisuellen Erzählens». In: Birr, Hannah; Reinerth, Maike Sarah; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte, Bd. 27. Berlin: Lit. Verlag, S. 7–31.
- Flückiger, Barbara. 2001. *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Zürcher Filmstudien, Bd. 6. Marburg: Schüren Verlag.
- 2011. «Die Vermessung ästhetischer Erscheinungen». In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 5,2, 2011, S. 44–60.
- 2015. «Zwischen Chromophobie und Farbrausch. Entwicklungslinien des frühen Technicolor». In: Betz, Connie; Rother, Rainer; Schaefer, Annika (Hg.): *Glorious Technicolor*. Berlin: Bertz und Fischer, S. 21–47.

- . 2016. «Color and Subjectivity in Film». In: Reinerth, Maike Sarah; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Subjectivity across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York: Routledge, S. 145–161.
- Gaudreault, André; Jost, François. 1990. *Le Récit cinématographique*. Paris: Armand Colin Cinéma, 2005.
- Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Paris: Editions du Seuil.
(Dt. «Diskurs der Erzählung». Übersetzt von Andreas Knop. In: *Die Erzählung*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, S. 15–189).
- . 1983. *Nouveau discours du récit*. Paris: Editions du Seuil.
(Dt. «Neuer Diskurs der Erzählung». Übersetzt von Andreas Knop. In: *Die Erzählung*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994, S. 195–297.)
- Hanich, Julian. 2009. «Dis/liking Disgust. The Revulsion Experience at the Movies». In: *New Review of Film and Television Studies*, 7, S. 293–309.
- Heller, Eva. 1989. *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Heller, Franziska. 2010. *Filmästhetik des Fluiden. Strömungen des Erzählens von Vigo bis Tarkowskij, von Huston bis Cameron*. München: Fink.
- Higgins, Scott. 2007. *Harnessing the Technicolor Rainbow. Color Design in the 1930s*. Austin: University of Texas Press.
- Hurlbert, Anya. 2013. «The Perceptual Quality of Color». In: Albertazzi, Liliana (Hg.): *Handbook of Experimental Phenomenology. Visual Perception of Shape, Space and Appearance*. New York: John Wiley & Sons, S. 369–394.
- Jost, François. 1987. *L'œil-caméra. Entre film et roman*. Collection linguistique et sémiologie. Lyon: Presses Universitaires.
- Katz, David. 1930. *Der Aufbau der Farbwelt*. Leipzig: Johann Ambrosius Barth.
(Zweite, völlig umgearbeitete Auflage von *Die Erscheinungsweisen der Farben und ihre Beeinflussung durch die individuelle Erfahrung*, 1911.)
- Kindem, Gorham. 1977. «Toward a Semiotic of Color in Popular Narrative Films. Color Signification in John Ford's *The Searchers*». In: *Film Reader* 2, S. 78–84.
- Koebner, Thomas. 2007a. «LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE. Ein stilles Farbenspiel von Krzysztof Kieslowski und Slawomir Idziak». In: Kirchner, Andreas; Neubauer, Michael; Prümm, Karl; Riedel, Peter (Hg.): *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Slawomir Idziak*. Marburg: Schüren, S. 82–89.
- Koebner, Thomas. 2007b. «Farbdynamik und Filmerfahrung. Slawomir Idziak im Gespräch mit dem Filmwissenschaftler Thomas Koebner über Krzysztof Kieslowskis LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE». In: Kirchner, Andreas; Neubauer, Michael; Prümm, Karl; Riedel, Peter (Hg.): *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Slawomir Idziak*. Marburg: Schüren, S. 90–100.

- Koshofer, Gert. 1988. *Color. Die Farben des Films*. Berlin: Wissenschaftsverlag Volker Spiess.
- Kuhn, Markus. 2011. *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Narratologia, Contributions to Narrative Theory, Bd. 26. Berlin, New York: Walter de Gruyter.
- Lameris, Bregtje. 2003. «Pathécolor. «Perfect in Their Rendition of the Colours of Nature»». In: *Living Pictures. The Journal of the Popular and Projected Images Before 1914*, 2,2, 2003, S. 46–58.
- Mamoulian, Rouben. 1960. «Colour and Light in Films». In: *Film Culture*, 21, S. 68–79.
- Marschall, Susanne. 2005. *Farbe im Kino*. Marburg: Schüren, 2009.
- Martínez, Matías; Scheffel, Michael. 1999. *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C.H. Beck Verlag, 2016.
- Metz, Christian. 1968. *Essais sur la signification au cinéma, Tome 1*. Paris: Editions Klincksieck.
(Engl. *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. Übersetzt von Michael Taylor. New York: Oxford University Press, 1991).
- 1971. *Language et cinéma*. Paris: Librairie Larousse.
(Engl. *Language and Cinema*. Übersetzt von Thomas A. Sebeok. The Hague, Paris: Mouton, 1974).
- 1991. *L'Enonciation impersonnelle, ou le site du film*. Paris: Méridiens Klincksieck.
(Dt. *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Übersetzt von Frank Kessler, Sabine Lenk, und Jürgen E. Müller. Münster: Nodus, 1997).
- Morsch, Thomas. 2011. *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München: Wilhelm Fink.
- Münsterberg, Hugo. 1916. *The Photoplay. A psychological study*. New York, London: Appleton.
- Orth, Dominik. 2009. «Eine Frage der Perspektive. Greg Marcks' 11:14, polyfokalisiertes Erzählen und das Problem der Fokalisierung im Film». In: Birr, Hannah; Reinerth, Maike Sarah; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte, Bd. 27. Berlin: Lit. Verlag, S. 111–130.
- Prümm, Karl. 2007. «Verzerrte Blicke – erweitertes Sehen. Anamorphotische Bildtechniken in den Filmen von Slawomir Idziak». In: Kirchner, Andreas; Neubauer, Michael; Prümm, Karl; Riedel, Peter (Hg.): *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Slawomir Idziak*. Marburg: Schüren, S. 43–81.
- Reinerth, Maike Sarah. 2009. «Spulen, Speichern, Überspielen. Zur Darstellung von Erinnerung im Spielfilm». In: Birr, Hannah; Reinerth, Maike Sarah; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte, Bd. 27. Berlin: Lit. Verlag, S. 33–58.

- Richter, Manfred. 1940. *Grundriss der Farbenlehre der Gegenwart*. Wissenschaftliche Forschungsberichte. Naturwissenschaftliche Reihe, Bd. 51. Dresden, Leipzig: Verlag von Theodor Steinkopff.
- Riedel, Peter. 2007. «Jenseits des Sinnprinzips. Zur Bildästhetik Slawomir Idziaks». In: Kirchner, Andreas; Neubauer, Michael; Prümm, Karl; Riedel, Peter (Hg.): *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Slawomir Idziak*. Marburg: Schüren, S. 101–114.
- Röwekamp, Burkhard. 2007. «Ein langer Film über das Töten. Krieg und excess in BLACK HAWK DOWN». In: Kirchner, Andreas; Neubauer, Michael; Prümm, Karl; Riedel, Peter (Hg.): *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Slawomir Idziak*. Marburg: Schüren, S. 133–149.
- Santilli, Paul C. 2006. «Cinema and Subjectivity in Krzysztof Kieślowski». In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64,1, 2006, S. 147–156.
- Schöne, Wolfgang. 1954. *Über das Licht in der Malerei*. Berlin: Gebr. Mann Verlag, Deutscher Verlag für Kunstwissenschaft.
- Sinnerbrink, Robert. 2012. «Stimmung. Exploring the Aesthetics of Mood». In: *Screen*, 53,2, Jun., S. 148–163.
- Stam, Robert; Burgoyne, Robert; Flitterman-Lewis, Sandy. 1992. *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-structuralism and Beyond*. London, New York: Routledge.
- Turim, Maureen. 1989. *Flashbacks in Film. Memory and History*. New York, London: Routledge.
- Wach, Margarete. 2007a. «Slawomir Idziak und die Tradition der Filmschule Lodz». In: Kirchner, Andreas; Neubauer, Michael; Prümm, Karl; Riedel, Peter (Hg.): *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Slawomir Idziak*. Marburg: Schüren, S. 17–29.
- 2007b. «Eine Insel der Freiheit? Slawomir Idziak im Gespräch mit der Filmwissenschaftlerin Margarete Wach über die Filmschule von Lodz». In: Kirchner, Andreas; Neubauer, Michael; Prümm, Karl; Riedel, Peter (Hg.): *Ein Architekt der Sinnlichkeit. Die Farbwelten des Kameramanns Slawomir Idziak*. Marburg: Schüren, S. 30–42.
- Wellbery, David E. 2003. «Stimmung». In: Barck, Karlheinz (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Bd. 5. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler, S. 703–733.
- Welsch, Norbert; Liebmann, Claus Chr. 2004. *Farben. Natur, Technik, Kunst*. Heidelberg: Elsevier Spektrum Akademischer Verlag, 2012.
- Wulff, Hans J.. 1988. «Die signifikativen Funktionen der Farben im Film». In: *Kodikas/Code*, 11,3–4, 1988, S. 363–376.
(Verwendete Online-Fassung: URL: <http://www.derwulff.de/2-19>, o. S.)
[Zugriff am 24.09.2017]

- 1990a. «Die Unnatürlichkeit der Filmfarben. Neue Überlegungen zur Signifikation und Dramaturgie der Farben im Film (Zwei Werkstücke)». In: *Europäische Zeitschrift für Semiotische Studien*, 2,1, 1990, S. 177–197.
(Verwendete Online-Fassung: URL: <http://www.derwulff.de/2-25>, o. S.)
[Zugriff am 24.09.2017]
- 1990b. «Segmentale Analyse, Textgliederungssignale und Publikumsgeräusch. Überlegungen zur Indikation makrostruktureller Bezugsgrößen an Textoberflächen». In: *Kodikas/Code*, 13, 3–4, 1990, S. 259–276.
(Verwendete Online-Fassung: URL: <http://www.derwulff.de/2-34>, o. S.)
[Zugriff am 24.09.2017]
- 2006. «Attribution, Konsistenz, Charakter. Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen». In: *Montage/av*, 15,2, 2006, S. 45–62.

Yumibe, Joshua. 2012. *Moving Colors. Early Film, Mass Culture, Modernism*. New Brunswick et al.: Rutgers University Press.

Zettl, Herbert. 1973. *Sight, Sound, Motion. Applied Media Aesthetics*. Belmont, California: Wadsworth Pub. Co., 1990.

Zollinger, Heinrich. 1999. *Farbe. Eine multidisziplinäre Betrachtung*. Zürich: Verlag Helvetica Chimica Acta, 2005.

Weiterführende Literatur

Fichte, Johann Gottlieb. 1794. «Ueber Geist und Buchstab in der Philosophie». In: Fichte, Johann Gottlieb (Hg.): *Johann Gottlieb Fichte's sämtliche Werke*. Dritte Abtheilung, Populärphilosophische Schriften, Bd. 3. Berlin: Verlag von Veit und Comp., 1846, S. 270–300.

Geiger, Moritz. 1911. «Zum Problem der Stimmungseinführung». In: Dessoir, Max (Hg.): *Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft*, Bd. 6. Stuttgart: Verlag von Ferdinand Enke, S. 1–42.

Helmholtz, Hermann von. 1852. *Ueber die Theorie der zusammengesetzten Farben*. Berlin: Gebr. Unger.

Hering, Ewald. 1878. *Zur Lehre vom Lichtsinne*. Wien: Gerold.

Kries, Johannes A. von. 1905. «Zonentheorie». In: Nagel, W. (Hg.): *Handbuch der Physiologie des Menschen*, Bd. 3, *Physiologie der Sinne*. Braunschweig: Vieweg und Sohn, S. 269–274.

Young, Thomas. 1802. «On the Theory of Light and Colors». In: *Philosophical Transactions of the Royal Society*, 91, S. 12–49.

8.3 Abbildungen

8.3.1 Abbildungen LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE



Abb. 1: 01'38"



Abb. 2: 02'20"



Abb. 3: 07'24"



Abb. 4: : 10'00"



Abb. 5: 16'00"



Abb. 6: 16'49"



Abb. 7: 18'30"



Abb. 8: 24'52"



Abb. 9: 24'55"



Abb. 10: 26'56"



Abb. 11: 27'52"



Abb. 12: 28'22"



Abb. 13: 29'01"



Abb. 14: 29'29"



Abb. 15: 30'14"



Abb. 16: 38'21"



Abb. 17: 38'59"



Abb. 18: 43'02"



Abb. 19: 49'20"



Abb. 20: 54'45"



Abb. 21: 62'05"



Abb. 22: 63'43"



Abb. 23: 68'42"



Abb. 24: 69'14"



Abb. 25: 71'19"



Abb. 26: 75'21"



Abb. 27: 80'14"



Abb. 28: 88'47"

8.3.2 Abbildungen TROIS COULEURS: BLEU



Abb. 29: 01'14"



Abb. 30: 01'27"



Abb. 31: 02'11"



Abb. 32: 03'45"



Abb. 33: 04'11"



Abb. 34: 04'15"



Abb. 35: 06'55"



Abb. 36: 09'00"



Abb. 37: 11'10"



Abb. 38: 13'21"



Abb. 39: 19'20"



Abb. 40: 26'18"



Abb. 41: 32'08"



Abb. 42: 34'02"

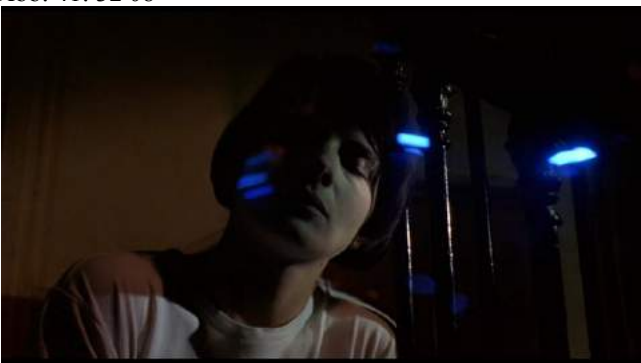


Abb. 43: 38'34"



Abb. 44: 42'33"



Abb. 45: 42'38"



Abb. 46: 49'41"



Abb. 47: 53'13"



Abb. 48: 55'59"



Abb. 49: 57'59"



Abb. 50: 67'00"



Abb. 51: 77'19"



Abb. 52: 82'38"



Abb. 53: 87'14"



Abb. 54: 89'37"



Abb. 55: 90'30"



Abb. 56: 94'48"

8.3.3 Abbildungen I WANT YOU



Abb. 57: 00'57"



Abb. 58: 01'13"

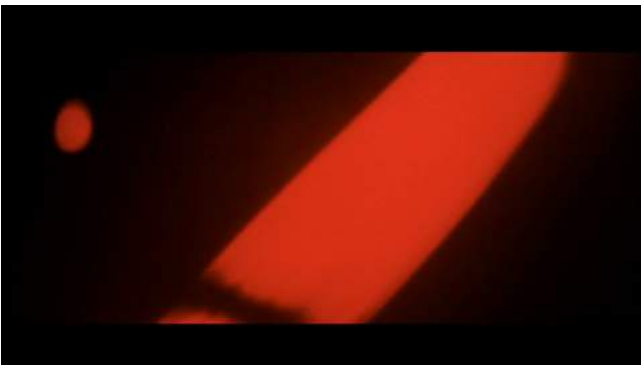


Abb. 59: 01'39"



Abb. 60: 01'45"



Abb. 61: 02'40"



Abb. 62: 07'17"

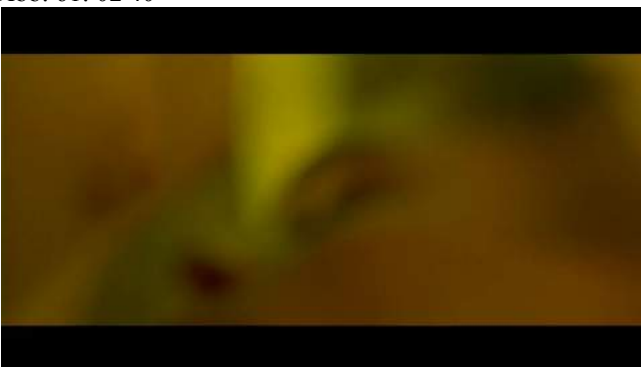


Abb. 63: 09'27"



Abb. 64: 09'40"



Abb. 65: 09'50"



Abb. 66: 11'10"



Abb. 67: 14'23"



Abb. 68: 20'26"



Abb. 69: 22'50"



Abb. 70: 28'13"



Abb. 71: 32'13"



Abb. 72: 36'35"



Abb. 73: 36'52"



Abb. 74: 39'07"



Abb. 75: 43'35"



Abb. 76: 47'21"



Abb. 77: 55'50"



Abb. 78: 57'23"



Abb. 79: 58'30"



Abb. 80: 59'18"



Abb. 81: 60'52"



Abb. 82: 63'18"



Abb. 83: 63'34"



Abb. 84: 64'08"

8.3.4 Abbildungen BLACK HAWK DOWN



Abb. 85: 02'47"



Abb. 86: 04'11"



Abb. 87: 04'59"



Abb. 88: 05'58"



Abb. 89: 13'23"



Abb. 90: 14'52"



Abb. 91: 15'31"



Abb. 92: 22'38"



Abb. 93: 29'40"



Abb. 94: 31'18"



Abb. 95: 31'27"



Abb. 96: 41'27"



Abb. 97: 44'54"



Abb. 98: 50'43"



Abb. 99: 50'45"



Abb. 100: 104'41"



Abb. 101: 105'35"



Abb. 102: 106'53"



Abb. 103: 113'00"



Abb. 104: 113'13"



Abb. 105: 113'42"



Abb. 106: 115'58"



Abb. 107: 116'37"



Abb. 108: 120'36"



Abb. 109: 122'34"



Abb. 110: 122'38"



Abb. 111: 124'00"



Abb. 112: 128'12"

8.4 Analysetabellen

Analysetablelle LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE

No	Start	End	Location	Music	Color Notes	Dominant Hues	Color Schemes	Color Contrasts	Composition	Depth Of Field	Lighting Color Temperature	Lens Filters	Stills environment	Stills characters
1	0	5610	indeterminate											
2	5610	15720	interior			orange	warm dark	complementary contrast	diffusion reflection layers		tungsten colored	monochrome		
3.1	15720	31807	indeterminate	choir singing in Polish diegetic music of Sequence 4.1										
3.2	15720	31807	exterior	choir singing in Polish diegetic music of Sequence 4.1	distorted inserts of Weronika	orange yellow	warm restrictive		diffusion	optical diffusion	tungsten			
4.1	31807	62202	exterior	choir singing in Polish		sepia beige brown	desaturated restrictive tone on tone		diffusion		tungsten daylight			
4.2	31807	62202	interior		kind of caustics because of the rain outside the window.	orange red green yellow	restrictive hyperchrome	complementary contrast cold-warm contrast	layers framed		colored mixed			
5	62202	90600	interior		the light isn't continuous when Weronika talks to her father, the shots of him are green, the shots of her orange	orange red green	restrictive	complementary contrast cold-warm contrast	layers framed reflection planimetric		colored mixed			
6	90600	100905	interior			yellow green orange	warm restrictive		planimetric layers window reflection diffusion	optical diffusion	tungsten			
7	100905	113610	interior			orange yellow red green	warm restrictive	complementary contrast contrast of hue	framed layers planimetric		colored mixed tungsten			




8	113610	132517	interior	Weronika whistling men's choir singing Weronika singing		orange yellow green	warm restrictive	complementary contrast	reflection mirror		tungsten colored mixed			
9	132517	134920	interior		nearly monochrome	green yellow	restrictive monochrome	complementary contrast cold-warm contrast	diffusion		colored mixed	monochrome		
10	135000	155217	exterior			sepia yellow orange	restrictive warm		layers reflection window		colored tungsten mixed	monochrome		
11	155217	171617	interior	piano Weronika singing		red green yellow	restrictive	complementary contrast	window grid diffusion		colored mixed tungsten			
12	171617	190522	exterior			sepia yellow black	monochrome warm		layers		tungsten	monochrome		
13	190522	200507	interior		nearly monochrome yellow	red yellow	monochrome restrictive warm		deep		colored	monochrome		
14	200507	204907	interior		nearly monochrome	red green	monochrome restrictive warm	complementary contrast	window grid layers framed		colored mixed			
15	204907	232912	exterior			brown sepia yellow color change	restrictive desaturated		layers window reflection framed planimetric		daylight	monochrome		
16	232915	244600	interior		the shots of Weronika are more or less monochrome orange, others monochrome yellow (the shots of Weronika's aunt and the old woman).	sepia orange yellow color change	monochrome warm		planimetric layers window reflection framed		tungsten			















17	244600	250622	interior			green orange yellow	restrictive	cold-warm contrast complementary contrast	diffusion mirror reflection framed	optical diffusion	mixed colored		 
18	250622	284707	interior	classical music Weronika singing		orange black green yellow	restrictive	complementary contrast cold-warm contrast			mixed colored		 
19	284707	292102	exterior			brown black sepia	dark restrictive		diffusion layers		daylight	graduated	 
20	292102	301615	interior			green cream beige yellow color change	restrictive tone on tone desaturated cold		diffusion reflection layers	optical diffusion out of focus	tungsten daylight		 
21	301615	330512	interior			orange yellow green	warm restrictive	cold-warm contrast complementary contrast	layers		colored mixed		 
22	330512	342922	interior	the song Weronika sang before she died		yellow green brown	warm restrictive	cold-warm contrast	window framed layers		colored tungsten	monochrome	 
23	342922	354900	interior exterior	chimes jingling		sepia orange brown cream	monochrome warm restrictive		window grid			monochrome	 
24	354900	392920	interior	piano Weronika's song	green spot light, green grazing light, diffusion when Véronique looks at Fabbri's reflection in the mirror	orange yellow green	dark restrictive	cold-warm contrast complementary contrast	reflection mirror	optical diffusion	mixed colored		 
25	392920	404110	interior exterior	Weronika's song the children playing instruments Véronique singing		orange sepia yellow	monochrome restrictive warm		window		daylight	monochrome	 

26	404110	415822	exterior interior		first part of the sequence is brighter, colder lit, the second part is darker, stronger light dark contrast	green yellow black	dark restrictive monochrome cold		layers window		colored daylight mixed	monochrome		
27	415822	440617	interior	Weronika's song		orange yellow green red	restrictive hyperchrome	cold-warm contrast complementary contrast	diffusion	out of focus optical diffusion	mixed colored tungsten			
28.1	440617	462607	exterior			sepia	restrictive monochrome	saturation contrast			daylight			
28.2	440617	462607	interior			red orange yellow	monochrome warm		window grid layers		tungsten	monochrome		
29	462607	474420	interior			yellow	monochrome warm		window layers		tungsten	monochrome		
30	474420	483522	interior		Véronique's face is lit with warm yellow light while the background is toxic green	green	monochrome	complementary contrast contrast of extension			tungsten mixed colored	monochrome		
31.1	483522	522407	interior	calm non-diegetic music sets in plucking instrument Weronika's song	A ray of light is very hard, blinds Véronique, when it falls on her face, her contours blur. green and yellow in the background.	yellow green red	hyperchrome restrictive warm	complementary contrast contrast of extension	mirror window		colored mixed tungsten	graduated		
31.2	483522	522407	interior			sepia	restrictive monochrome		framed		tungsten	monochrome		
31.3	483522	522407	interior			yellow	monochrome warm				colored	monochrome		

32	522407	542515	interior		characters are lit with warm yellow or red light, emerge from the environment. the background is divided in different areas because of the light	red green black yellow	restrictive dark	complementary contrast	framed layers		colored mixed tungsten		
33	542515	545605	exterior			green yellow	monochrome restrictive	complementary contrast contrast of extension	window framed reflection diffusion	optical diffusion bokeh	tungsten mixed colored	monochrome	
34.1	545605	581605	interior	calm non-diegetic music sets in plucking instrument Weronika's song	some shots of 34.1 and 34.2 are part of the same POV but are differently colored, the shot of Véronique = yellow-green, her POV = sepia.	yellow green	monochrome restrictive	contrast of extension	window		tungsten mixed colored	monochrome	
34.2	545605	581605	interior exterior		Background and foreground get divided because of different color, the faces are lit red or yellow, sometimes yellow-greenish	sepia yellow green black	restrictive desaturated	contrast of extension	window reflection grid framed layers		colored mixed tungsten	graduated	
35	581607	594915	interior		35 and 36: with a cut there's suddenly a complete change of color scheme, from yellow-green to red, this jump in time isn't really marked.	yellow green red	restrictive	complementary contrast contrast of extension	window grid layers		colored mixed tungsten	monochrome	
36	594917	1005810	interior			red orange	monochrome				tungsten		
37	1005810	1014417	interior	the children's orchestra plays Weronika's song		yellow red	monochrome	contrast of extension			colored tungsten		
38	1014417	1055902	interior	Weronika singing	Véronique is lit with red light, emerges from environment, the background is sometimes partly lit red, otherwise yellow, rather warm lighting	red yellow	hyperchrome restrictive warm	contrast of extension	framed mirror		mixed colored tungsten	monochrome	
39	1055902	1065312	interior			yellow green orange	restrictive warm	contrast of extension			mixed colored tungsten		

Analysetabelle TROIS COULEURS: BLEU

No	Start	End	Location	Music	Color Notes	Dominant Hues	Color Schemes	Color Contrasts	Composition	Depth Of Field	Lighting Color Temperature	Lens Filters	Stills environment	Stills characters
1	205	2724	indeterminate											
2	2724	11021	exterior			blue	monochrome dark cold			motion blur	daylight	monochrome		
3	11021	14901	exterior		light changes, red, greenish, lens blur, distortion, blue and red lights (POV of daughter)	red orange	monochrome warm dark		layers diffusion window reflection	optical diffusion	colored mixed	monochrome		
4	14901	22500	exterior		blue landscape, foggy	blue grey	dark restrictive desaturated		diffusion		daylight			
5	22500	34219	exterior		fade out to black "Flächenfarben"	blue grey	desaturated cold tone on tone restrictive		diffusion	optical diffusion	daylight	monochrome		
6	34219	50505	interior		DOF is important for distortion, "Flächenfarben", extrem close up of Julie's eye, we see the doctor's reflection in the eye.	red orange	warm monochrome	complementary contrast	diffusion reflection framed	out of focus	tungsten	monochrome		
7	50505	72209	interior		corridor = warm, inside the room = cold		warm cold		window reflection layers		colored daylight			
8	72209	104711	interior		very shallow DOF, green and red lights, caustics in the shot of Olivier distorted perception shot of Olivier	yellow orange white	warm		diffusion	out of focus	colored mixed			
9	104711	124616	exterior	blue light and music appear at once	parts of the sequence are monochrome blue. rose sky, Julie looks at the camera	blue white red	monochrome desaturated				colored daylight	monochrome graduated		

10	124616	131224	interior	Classical music with some singers in the background.		brown orange	warm				tungsten			
11	131224	134812	exterior			grey brown beige green	warm dark				daylight	graduated		
12	134812	135121	interior			beige brown	warm restrictive				tungsten			
13	135121	141918	interior			blue white	restrictive desaturated	complementary contrast			daylight		 	
14	141918	145911	interior			cream beige brown	restrictive desaturated				daylight		 	
15	145911	154618	interior	green light in the food storage, shots of Marie, red light in the shots of Julie.		cream beige brown	restrictive desaturated				daylight		 	
16	154618	172621	interior	light from above, reflections, hard light, fade out to black in the end. Light reflections on Julie's face		beige cream brown	restrictive desaturated		reflection		blue light reflections		 	
17	172621	174718	exterior			beige cream grey	restrictive desaturated				daylight	graduated		
18	174718	184104	interior			beige cream blue brown	restrictive desaturated				daylight		 	

19	184104	191820	exterior			sepia	restrictive desaturated warm				daylight	graduated		
20	191820	204208	interior	piano music	caustic lights on Julie's face, blue and orange light illuminates her face.	beige white cream orange yellow	restrictive desaturated warm		matted diffusion	optical diffusion	colored mixed daylight			
21	204208	205113	exterior			grey beige	restrictive desaturated				daylight			
22	205113	210021	interior			black green yellow	desaturated restrictive	cold-warm contrast	grid layers		mixed daylight			
23	210021	215314	interior	Music starts to play as the woman moves her fingers over the sheet of music		cream white	light restrictive		framed diffusion layers		daylight			
24	215314	222215	exterior	The music "breaks" as Julie destroys the sheet of music		beige cream brown black	restrictive desaturated				daylight			
25	222215	245320	interior			blue yellow orange		complementary contrast			fire colored mixed daylight			
26	245320	270721	interior		caustics on Julie's face, when she is naked the music starts. Green background, but her face is lit with red light.	green orange red		complementary contrast cold-warm contrast	layers		mixed colored			
27	270721	282305	interior			sepia orange black	warm restrictive desaturated				daylight colored mixed			





28	282305	284524	exterior			beige grey black green	restrictive desaturated				daylight			
29	284524	293622	exterior			black beige brown	restrictive desaturated				daylight			
30	293622	302723	interior		The background behind Julie is red, behind the agent blue. Cold-warm contrast.	red brown beige	restrictive desaturated				daylight			
31	302723	322307	interior		blue reflections on Julie's face because of the chandelier. Fade out to black.	green red cream beige blue	restrictive desaturated	complementary contrast	window mirror reflection diffusion		colored mixed			
32	322307	334512	interior	fade out to black and fade in again when the musician plays.		sepia orange	warm monochrome				tungsten	monochrome graduated		
33	334512	341710	interior			blue	monochrome				colored	monochrome		
34	341710	360013	interior			yellow orange black blue	dark	complementary contrast cold-warm contrast			mixed colored			
35	361120	392515	interior		little blue light reflections appear and disappear	orange yellow green blue	restrictive desaturated	complementary contrast cold-warm contrast			mixed colored			
36	392515	402313	interior		The first and last shot don't look monochrome, the others do, warm amber light.	yellow orange cream white green	warm restrictive				tungsten			

37	402313	413712	exterior	Same music as the busker has played before.	white color flash, warm, golden light on Julie's face.	white orange yellow beige	restrictive desaturated warm				daylight		
38	413712	423202	interior			white cream blue	restrictive desaturated cold				daylight		
39	423202	453408	interior	suddenly music sets in and shot gets dark	very shallow shot in the beginning (cross), it gets slowly sharp. little yellow lens flares in the background	black yellow orange blue	dark warm restrictive desaturated	grid window reflection			tungsten		
40	453408	462922	interior			blue	monochrome	reflection diffusion			colored	monochrome	
41	462922	470412	exterior			beige brown grey	restrictive desaturated				daylight		
42	470412	493803	interior		different light situations in one frame.	cream blue green orange yellow	restrictive desaturated	cold-warm contrast	window layers planimetric		daylight		
43	493803	525118	interior		In the first shot we see a distorted reflection of Julie's face in a spoon.	yellow orange blue	warm cold	cold-warm contrast	diffusion window		colored		
44	525118	541322	interior		some blue bokeh in the background. Colored lighting like the colored glass window, green reflections on Julie's hair.	cream green blue yellow	warm dark	cold-warm contrast	bokeh		mixed colored		
45	541322	544309	interior			beige cream	restrictive desaturated warm				tungsten daylight mixed		

46	544309	551802	interior		the light illuminates only her face in the close up, mixture of colored light	black green blue orange	dark				mixed		
47	551802	590908	exterior interior			brown beige green blue	restrictive desaturated	cold-warm contrast	window reflection		mixed colored daylight		
48	590908	1002419	interior			brown green beige	restrictive desaturated dark	cold-warm contrast			daylight		
49	1002419	1003614	interior			brown blue							
50	1003614	1014408	exterior			cream beige brown green black orange		light-dark contrast cold-warm contrast			daylight		
51	1020008	1032910	interior		caustics	blue green yellow orange	cold	complementary contrast cold-warm contrast	reflection		mixed daylight		
52	1032910	1041117	interior		yellow and blue light	orange yellow black	warm dark			bokeh	mixed colored		
53.1	1041117	1093715	interior		Red and blue light in the streets and in the club.	red blue black	saturated restrictive	complementary contrast	planimetric reflection mirror grid	bokeh	mixed colored		
53.2	1041117	1093715	interior			red blue white black	desaturated	complementary contrast			daylight		

54	1093715	1094516	exterior			black orange	warm dark				tungsten			
55	1094516	1104417	interior			orange yellow red green	warm	complementary contrast cold-warm contrast	grid window cluttered layers		mixed tungsten			
56	1104417	1122803	exterior		Julie's face is lit with a warm orange light with no logical source, the light on Oliviers face is harder	beige grey orange	restrictive desaturated	cold-warm contrast			daylight			
57	1122803	1143419	interior	musical blackout, piano	Black color flash in the end of the sequence	green red orange blue		complementary contrast	layers		tungsten			
58	1143419	1160014	interior		the background is colored and the people in the foreground are rather dark (this is the case in many sequences)	cream beige brown black	restrictive desaturated		mirror reflection framed		daylight			
59	1160014	1161300	exterior			black cream	restrictive desaturated		grid		daylight			
60	1161300	1163915	interior			beige cream orange yellow black	restrictive desaturated		reflection window grid		daylight			
61	1163915	1192200	interior		rather dark sequence	red orange yellow black	warm dark restrictive	cold-warm contrast	matted		tungsten			
62	1192200	1195912	interior			blue green	monochrome				colored			

63	1195912	1204612	exterior interior			orange red green	restrictive	cold-warm contrast complementary contrast	window reflection framed diffusion		tungsten			
64	1204612	1214810	interior			green yellow orange black	dark restrictive	cold-warm contrast	layers		tungsten daylight mixed			
65	1214810	1221309	interior		strong distortion on the right, out of focus, only a small part of the shot is sharp.	white	light				daylight			
66	1221309	1241600	interior	music is important and takes over	rack focus: image gets completely unfocused, "Flächenfarben"	yellow orange green		cold-warm contrast		out of focus bokeh	tungsten daylight mixed			
67	1241600	1244814	exterior		fade in from black	grey beige brown	restrictive desaturated				daylight			
68	1244814	1260719	interior			cream brown blue green	light restrictive desaturated		grid window		daylight			
69	1260719	1295404	interior		green grazing light (hair) blue chandelier and fade to black at the end	cream yellow orange green blue		contrast of hue cold-warm contrast	reflection diffusion layers	bokeh	tungsten daylight			
70	1295404	1310008	interior	classical music chant	2x cross dissolve	orange blue black beige	warm dark	cold-warm contrast	window layers diffusion		daylight			
71	1310008	1314523	interior	classical music chant as in the sequence before	2x cross dissolve	cyan blue black	monochrome				colored			





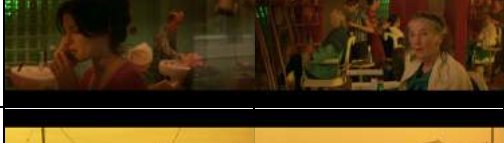
72	1314523	1322923	interior	classical music chant as in the sequence before	scenes of Julie's mother: red and green scenes of Lucille: blue and red	black red green blue	restrictive dark	complementary contrast cold-warm contrast	diffusion reflection layers grid		colored		
73	1325421	1333524	interior	classical music chant as in the sequence before	Green illumination, blue ultrasonic image. long dark in between the sequences	green blue black	restrictive cold		reflection		colored mixed tungsten		
74	1333524	1351903	interior	quiet music		black orange blue	dark restrictive	cold-warm contrast complementary contrast	reflection diffusion		tungsten		
75	1351903	1375212	indeterminate										

Analysetabelle I WANT YOU

No	Start	End	Location	Music	Color Notes	Dominant Hues	Color Schemes	Color Contrasts	Composition	Depth Of Field	Lighting Color Temperature	Lens Filters	Stills environment	Stills characters
1	0	2220												
2	2222	5110	exterior		the shot is completely blue, except the red car light.	blue black	monochrome dark		diffusion	optical diffusion	colored	monochrome		
3	5112	10315	exterior		whole shot is under water	green blue black dark	dark tone on tone				daylight			
4	10317	11117				black white								
5	11117	13800	interior			dark black brown white cream	dark desaturated		mirror reflection framed	the focus changes between the background and the foreground	daylight			
6	13800	21912			light falls on an intensive red surface, sometimes it looks like it's saturated, sometimes like it's desaturated, later it looks like it's white mixed with some blue.	red black blue				out of focus bokeh	daylight			
7	21912	23920	interior	Smokey is singing		blue	monochrome				daylight colored	monochrome		
8	23920	35012	exterior interior	Smokey is singing	most of the shot is restrictive, nearly monochrome grey, but in the end they drive by a field of yellow flowers, now the shot is saturated yellow	yellow grey blue dark	restrictive muted		window		daylight	graduated		
9	35012	62300	exterior		yellow filter, most parts are orange-yellow (sky, ground), the grass and some parts of the beach are green.	yellow orange green	monochrome	complementary contrast		blur when Honda runs	colored	monochrome		


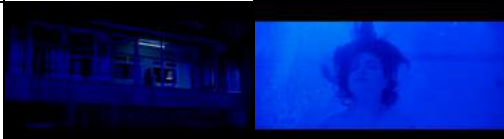


10	62300	64402	interior morning			gold green yellow red		cold-warm contrast			colored mixed	graduated	
11	64402	73705	exterior		the shot is also very yellow like the two before, but there are also green and red colored walls in the background.	green red yellow		cold-warm contrast complementary contrast			mixed colored	monochrome	
12	73705	81010	exterior			yellow	monochrome tone on tone				colored	monochrome	
13	81010	94717	interior		mostly yellow and green shot, some red details, the camera gets continuously closer during sex, in the end there are just details of body parts visible, until it's abstract	yellow green black	monochrome tone on tone	complementary contrast	window	out of focus	mixed colored	graduated	
14	94717	100815	morning interior		yellow light illuminates Bob's face and lets him emerge from the background.	blue	monochrome	cold-warm contrast	window reflection		colored tungsten		
15	100815	105405	exterior		nearly monochrome shot, yellow filter	yellow	monochrome		window	optical diffusion	colored	monochrome	
16	105405	125300	interior exterior		most colors in the background (red, blue and green) many reflections because many shots are filmed through the windows	red green beige blue		contrast of hue complementary contrast	window reflection mirror planimetric framed		daylight colored mixed tungsten	monochrome	
17	125302	140005	interior		the background is at first yellow, then greenish and then beige-orange. the windows are very prominent, one shot is filmed from outside through the window	yellow brown beige green	restrictive		window reflection planimetric framed layers		colored mixed		

18	140005	151910	interior exterior		filmed through many windows or glass panes. the parts that are filmed through the aquarium are a little diffuse	blue black brown	dark desaturated		planimetric window framed reflection		daylight		
19	151910	170212	interior	the tape plays a song of his mother	the first shot is monochrome blue. The other shots from inside the house are mostly green and yellow.	yellow green black	dark tone on tone		framed planimetric grid		tungsten colored mixed	graduated	
20	170212	171605	interior	Smokey singing in the background in the background (sound of the next sequence)	behind Smokey on the wall there are light reflections that look like caustics. In the shot outside there are light reflections on the water. Red and blue lighting in the club.	blue	dark tone on tone				daylight		
21	171605	181305	interior exterior			blue copper red	tone on tone	cold-warm contrast			mixed daylight colored		
22	181305	185812	exterior interior			beige red green blue	restrictive	complementary contrast cold-warm contrast	window		daylight		
23.1	185815	201605	exterior	distorted sound	First shot: orange background with little black/green squares on it, rack focus, then choker close-up of Honda, Light reflection on Honda's face	orange yellow	tone on tone	successive contrast simultaneous contrast		rack focus out of focus	tungsten	graduated	
23.2	185815	201605	interior exterior		one shot of the car from outside is blue and looks a little blurred, the other shot is more beige	blue beige	restrictive			deep focus optical diffusion	colored tungsten	graduated monochrome	
24	201605	205917	interior	distorted sound	first part (flashback): restrictive, blue/yellow/white, distorted, blurred, second part: green, yellow, orange lighting	yellow blue green	restrictive			out of focus optical diffusion	colored tungsten mixed	graduated	

25	205922	213920	interior exterior			black grey green	restrictive dark				colored daylight mixed		
26	213922	223510	interior		filmed through many glass panes, reflections, sometimes a little diffuse	blue desaturated dark black beige	dark	cold-warm contrast	planimetric window reflection		daylight		
27	223510	240122	interior	Elvis Costello's I Want You (diegetic)	in the end of the sequence, Martin looks at his reflection in the dull (scratched or dirty) mirror. practical light source: vertical green neon lamp.	green	monochrome		reflection mirror		colored daylight		
28	240200	243302	interior		very warm, yellow lighting	red green	desaturated	complementary contrast	window mirror reflection		tungsten		
29.1	243307	253102	interior			blue	tone on tone		window reflection		daylight tungsten mixed		
29.2	243307	253102	interior		mostly yellow-orange and green-yellow hues, some shots look like they are monochrome	green yellow orange	monochrome tone on tone				colored tungsten mixed	graduated	
30	253102	254622	interior		the first shots are filmed through the window (reflections)	red green	desaturated	complementary contrast	window reflection		tungsten		
31	254622	274212	exterior			yellow	monochrome				colored	monochrome	






32	274212	280905	interior		first shot: the movie that's running on the TV screen and the reflection of the people watching it. The window frames in the background form like a grid.	yellow	monochrome		window grid reflection		tungsten	graduated	
33	280905	293022	interior		mostly blue sequence, except when Helen is dressing in front of the mirror, the wall in the background is yellow.	blue yellow	monochrome	cold-warm contrast	mirror window grid framed		colored daylight	monochrome	
34	293102	301605	interior			green	monochrome	complementary contrast	grid		colored tungsten mixed	graduated	
35	301605	314720	interior	techno music	red and blue light	blue red	monochrome	cold-warm contrast			colored mixed daylight	monochrome	
36	314722	340220	exterior		first part: blue, red, second part: yellow, green, orange.	yellow blue red	monochrome	cold-warm contrast	diffusion window grid	optical diffusion	tungsten colored mixed	monochrome graduated	
37	340220	362910	interior exterior	music playing on the radio	some parts of the picture merge with the shadows, like parts of Honda's face and body, Honda is illuminated with more yellow light, Helen with green light.	red yellow dark green	dark				colored mixed tungsten		
38	362910	373815	exterior		shallow DOF and optical diffusion in the beginning, in the detail shots of the stones (very distorted and diffuse, also blue color fringes)	blue white grey	desaturated restrictive	cold-warm contrast	window	optical diffusion out of focus	daylight	graduated	
39	373815	383010	interior		the windows in the background have a slightly orange glass pane, the walls seem slightly green or lit with green light	green orange desaturated		complementary contrast	window layers planimetric		tungsten	graduated	

40	383012	385412	interior			brown yellow white		saturation contrast	mirror		daylight			
41	385415	405220	exterior		light reflection on the water in the background	yellow	monochrome	light-dark contrast	grid window layers mirror reflection		colored tungsten	monochrome		
42	405220	414905	interior		yellow light in the foregorund, illuminates the faces in the close-ups, contrasts the white, hard daylight visible through the windows in the background.	red green blue		complemen tary contrast cold-warm contrast	layers planimetric reflection mirror		daylight mixed tungsten	graduated		
43	414905	422207	exterior		whole sequence is sepia- colored	copper brown	monochrome		reflection window		tungsten	monochrome		
44	422207	425120	interior		yellow light in the foregorund, illuminates the faces in the close-ups and contrasts the white, hard daylight visible through the windows in the background.	red green blue		complemen tary contrast cold-warm contrast	layers planimetric reflection mirror		daylight tungsten mixed	graduated		
45	425120	431902	interior			dark blue green black	dark	complemen tary contrast			colored daylight			
46	431902	434612	interior		slight red reflexion in the aquarium, otherwise mostly blue sequence. whole shot is filmed through the aquarium, diffuse	blue	monochrome		reflection diffusion	optical diffusion	daylight	monochrome		
47	434612	443117	interior exterior			blue grey white	restrictive desaturated				daylight			















48	443117	464820	interior exterior		parts of the sequence are shot through the window. mostly warm, yellow light, green light when Helen washes Martin's hair.	yellow green red		complementary contrast	window reflection mirror layers		tungsten		
49.1	464820	484502	exterior	distorted sound, we hear it like Honda hears it through his listening device.	the center of the shots is blurred, on the edges it's focused.	blue	monochrome		flat		colored	monochrome	
49.2	464820	484502	exterior	distorted sound		yellow	monochrome				colored	monochrome	
50	484502	500115	interior	Elvis Costello's I Want You playing in the background	mostly green shots like in sequence 027, but one blue insertion. insertion of Honda eavesdropping, again distorted, blue shots.	green blue	monochrome		grid		colored	monochrome	
51	500115	555710	interior	Martin plays Elvis Costello's I Want You	much and unsteady camera movement when they have sex. the last part, where Helen dives into the swimming pool, is completely blue	blue	monochrome	cold-warm contrast contrast of extension	window		mixed colored daylight	monochrome	
52	555710	561517	exterior			yellow	monochrome		window		colored	monochrome	
53	561517	564622	exterior		the light is white and green.	green red beige	tone on tone				colored mixed tungsten		
54	564622	582215	interior	Smokey's and Martin's voices are sometimes distorted		red	monochrome		layers planimetric		colored	monochrome	

55	582215	585210	interior			blue red	monochrome	cold-warm contrast			mixed colored		
56	585210	1004410	interior	Honda's mother singing distorted, mixed voices and sounds	the flashback-shots are blue (optical diffusion), the other shots yellow-green	blue green yellow	tone on tone		framed diffusion layers	optical diffusion out of focus	mixed colored tungsten	graduated	
57	1004410	1011312	interior	Honda's mother is talking and someone's sobbing		blue	monochrome		diffusion	optical diffusion	colored	monochrome	
58	1011312	1025812	interior		green and orange-yellow light	green red	tone on tone	complementary contrast	window framed reflection layers grid		tungsten mixed colored	graduated	
59	1025812	1042407	interior			red blue	desaturated restrictive	cold-warm contrast	mirror reflection layers planimetric window		daylight		
60	1042407	1043822	exterior		sepia colored filter. the hard sunlight blinds the camera when it's panning	orange yellow	monochrome desaturated				tungsten	monochrome	
61	1043822	1061917	interior			red yellow	desaturated	complementary contrast			tungsten colored mixed		
62	1061922	1081512	interior			blue white	tone on tone	cold-warm contrast	window grid mirror framed		daylight		




63	1081515	1093010	exterior			yellow blue dark	dark restrictive	cold-warm contrast contrast of extension	framed window		daylight		
64	1093010	1103815	interior		green light in the background, in the foreground yellow (orange) light	green yellow	tone on tone	complemen tary contrast	layers window grid		mixed colored tungsten	graduated	
65	1103815	1145802	interior		blue light reflections in the background	blue	monochrome	cold-warm contrast	grid		daylight mixed		
66.1	1145802	1173400	interior	Smokey's singing		blue	monochrome	cold-warm contrast		optical diffusion	colored mixed daylight	monochrome	
66.2	1145802	1173400	exterior	Smokey's singing		blue	monochrome			optical diffusion	colored mixed daylight	monochrome	
67	1173400	1174622	exterior		like a blue light on the upper edge	green black yellow	dark				tungsten		
68	1174622	1181020	evening interior			green	monochrome		grid layers window		colored	monochrome	
69	1181020	1182912	interior			beige black	desaturated restrictive dark				daylight		

70	1182912	1184502	interior			blue red	monochrome	cold-warm contrast contrast of extension	diffusion	optical diffusion out of focus	daylight	monochrome fog	
71	1184502	1191322	interior			black grey beige	desaturated restrictive dark	cold-warm contrast			daylight colored		
72	1191322	1195000	interior exterior			blue white	monochrome				daylight	monochrome	
73	1195000	1210217	exterior		in the end (close-up of the stone): light change, from blue to yellow to orange.	blue	monochrome desaturated			optical diffusion out of focus	daylight		
74	1210217	1235915				black white							

Analysetabelle BLACK HAWK DOWN

No	Start	End	Location	Music	Color Notes	Dominant Hues	Color Schemes	Color Contrasts	Composition	Depth Of Field	Lighting Color Temperature	Lens Filters	Stills environment	Stills characters
1	0	2122												
2	2122	30817	exterior in a shelter	african music		white blue	monochrome desaturated cold		layers framed diffusion		daylight	monochrome		
3	30817	45305	exterior Red Cross Food Distribution Center			yellow beige green	desaturated warm tone on tone restrictive	contrast of extension	layers framed diffusion	optical diffusion	colored	monochrome graduated		
4	45305	54707	exterior Bakara Market Aidid Controlled Territory	african music	the shots inside are mostly yellow and green while the shots outside are nearly monochrome beige, sepia.	sepia green beige yellow	monochrome tone on tone restrictive desaturated		layers cluttered		colored	graduated monochrome		
5	54712	62915	exterior on the street	african music		beige green	tone on tone restrictive		layers diffusion window framed		daylight	graduated		
6	62916	85800	interior U.N. Army Headquarters			yellow green	monochrome		window grid		daylight	monochrome		
7	85800	93120	interior U.N. Army Headquarters			green blue	cold monochrome desaturated		centered window grid		colored	monochrome		
8	93120	105700	exterior Mogadishu Airport U.S. Army Headquarters in the helicopter on the beach	diegetic music Elvis Presley Suspicious Minds		beige blue	restrictive desaturated		layers framed		daylight	graduated		
9	105700	115110	interior U.N. Army Headquarters Grimes' office			green	monochrome		window layers		daylight	monochrome		

10	115112	132115	exterior at the beach in the helicopter			beige	desaturated tone on tone		diffusion layers framed		daylight		
11	132115	144600	interior U.N. Army Headquarters			green blue	restrictive desaturated cold	cold-warm contrast	layers grid	parts of the foreground are out of focus	daylight colored green, blue, orange	monochrome	
12.1	144600	184517	interior U.N. Army Headquarters			beige green red	restrictive desaturated	complement ary contrast contrast of extension saturation contrast	layers		daylight mixed colored		
12.2	144600	184517	interior U.N. Army Headquarters			blue green	monochrome cold		layers planimetric diffusion		mixed		
13	184517	192522	exterior	african music		orange blue black yellow	warm dark restrictive	complement ary contrast cold-warm contrast			colored sunrise		
14.1	192522	245122	exterior U.N. Army Headquarters	diegetic rap		green	desaturated monochrome	cold-warm contrast	layers planimetric diffusion		daylight	monochrome	
14.2	192522	245122	exterior Hawlwadig Road Bakara Market			cream green beige black	desaturated restrictive				tungsten		
15	245122	284112	interior U.N. Army Headquarters			green beige	restrictive monochrome		window layers		daylight	monochrome	
16.1	284112	293512	exterior on the streets in the helicopter in the car	diegetic music of the car non- diegetic music		beige cream	desaturated restrictive		framed layers		mixed		

16.2	284112	293512	interior Joint Operations Center		the surveillance camera shots are achromatic (blueish)	green black blue	restrictive monochrome dark		grid layers diffusion		colored			
17.1	293512	301510	interior in Randy's house		the shots of Randy's home in USA are very desaturated, nearly no colors, monochrome sepia	sepia	monochrome muted black-and-white		window		daylight			
17.2	293512	301510	interior U.N. Army Headquarters			blue	cold restrictive desaturated		grid		colored			
18.1	301510	354100	exterior U.N. Army Headquarters			beige grey green	desaturated muted restrictive		layers	out of focus the air flickers (the shot is out of focus and then focused again)	tungsten overexposed			
18.2	301510	354100	exterior Bakara Market in the car		mostly warm, yellow beige shots, except the shots in the car are colder and more blueish.	beige yellow	warm restrictive monochrome		planimetric layers window diffusion framed		daylight	monochrome		
18.3	301510	354100	interior Joint Operations Center			green blue cyan	cold restrictive tone on tone		framed diffusion grid layers		daylight light of the monitors			
19	354100	364020	exterior on the city boundary in Mogadishu	oriental music		green black grey beige	restrictive desaturated				daylight			
20.1	364020	583710	in the helicopter at the beach			beige blue grey green	restrictive desaturated		planimetric layers framed diffusion window	motion blur	daylight			
20.2	364020	583710	Bakara Market in the car	oriental music		beige yellow sepia	desaturated restrictive monochrome warm	contrast of extension	framed layers diffusion		daylight	monochrome		

20.3	364020	583710	Joint Operations Center			green blue cyan beige	cold restrictive tone on tone		framed diffusion grid layers		daylight light of the monitors		
21	583710	593015	in a school			yellow black	monochrome	contrast of extension	framed layers		daylight		
22.1	593015	1184602	in the streets	oriental music		yellow beige brown rust	restrictive desaturated tone on tone		diffusion grid layers		daylight	monochrome graduated	
22.2	593015	1184602	U.N. Army Headquarters in the helicopter			green blue black beige	desaturated restrictive muted		layers diffusion window		daylight	graduated	
22.3	593015	1184602	Joint Operations Center			green blue cyan beige	cold restrictive tone on tone		framed grid layers		daylight light of the monitors		
23.1	1184602	1231707	Joint Operations Center			green blue white black	cold restrictive desaturated tone on tone	contrast of extension complement ary contrast	framed grid		daylight		
23.2	1184602	1231707	in the streets			yellow beige	monochrome desaturated warm		diffusion window		daylight	monochrome	
24.1	1231710	1255500	in the streets	classical music Hans Zimmer		grey beige brown black	restrictive desaturated		layers planimetric framed window diffusion		daylight		
24.2	1231710	1255500	Joint Operations Center			green blue cyan beige	cold restrictive tone on tone		framed grid		daylight		

25.1	1255500	1305200	in the shattered houses	classical music Hans Zimmer		blue beige	cold restrictive desaturated		layers diffusion		daylight	monochrome	
25.2	1255500	1305200	in the streets	classical music Hans Zimmer		brown rust black grey	restrictive desaturated		layers diffusion framed	motion blur	daylight		
25.3	1255500	1305200	Joint Operations Center	classical music Hans Zimmer		green blue white black	cold restrictive desaturated tone on tone	contrast of extension complementary contrast	grid		daylight colored green		
26	1305200	1321705	U.N. Army Headquarters on the streets of Mogadishu			yellow beige	dark warm monochrome desaturated		window diffusion framed		daylight	monochrome	
27	1321705	1361200	in the shattered houses	african chant piano		black grey brown blue beige	dark restrictive desaturated cold		layers diffusion framed		daylight	monochrome	
28	1361200	1381605	in the shattered houses in the streets Joint Operations Center			green cyan	monochrome desaturated	complementary contrast	framed layers		daylight colored orange	monochrome	
29	1381605	1392300	in the streets	african chant		blue beige	dark cold monochrome desaturated		diffusion framed		daylight	monochrome	
30	1392300	1400307	Joint Operations Center pakistani stadium			green blue grey black	cold dark restrictive		grid layers diffusion		neon light		
31	1400307	1415110	in Aidid's hiding place			green black	monochrome	complementary contrast contrast of extension	layers grid		colored		

32.1	1415110	1585000	in the shattered houses	non-diegetic music piano		green blue	monochrome dark cold	complementary contrast contrast of extension	layers grid		colored	monochrome	
32.2	1415110	1585000	in the shattered houses	non-diegetic music piano		yellow blue green	restrictive desaturated	complementary contrast	framed diffusion		colored	monochrome	
32.3	1415110	1585000	in the streets Pakistani Stadium	classical music Hans Zimmer		orange green black blue red	monochrome hyperchrome	contrast: hue, cold-warm, complementary, extension	diffusion planimetric layers grid framed		colored	monochrome	
32.4	1415110	1585000	Joint Operations Center			green blue cyan black	cold restrictive tone on tone dark		framed grid layers		daylight colored		
33	1585000	2032715	in the streets	classical music Hans Zimmer african music		blue grey	cold desaturated restrictive		diffusion framed window layers		daylight	monochrome fog	
34.1	2032715	2075512	Pakistani Stadium			beige green cream	restrictive desaturated tone on tone warm		diffusion layers		mixed	monochrome	
34.2	2032715	2075512	Pakistani Stadium			blue green	cold restrictive desaturated				daylight		
35.1	2075512	2094215	in the streets	african music chanting		blue	monochrome				daylight	monochrome	
35.2	2075512	2094215	Pakistani Stadium	african music chanting		grey blue green	restrictive desaturated tone on tone				daylight	monochrome	

36	2094217	2105217		chanting classical music															
37	2105217	2184022		drums violin military rhythm humming chanting african chant															



Lebenslauf

Valentina Romero

Geburtsdatum 15.02.1992
Heimatort Domleschg GR
Zivilstand ledig

Ausbildung

08/2015 – 01/2018 **Universität Zürich, Master of Arts**
Hauptfach: Spezialisierter Master «Theorie und Geschichte des Films»
Nebenfach: Kunstgeschichte

08/2011 – 07/2015 **Universität Zürich, Bachelor of Arts**
Hauptfach: Kunstgeschichte
Grosses Nebenfach: Filmwissenschaft
Kleines Nebenfach: Ethnologie

08/2007 – 07/2011 **Atelierschule Zürich, Maturität**
Schwerpunkt: Bildnerisches Gestalten

Berufliche Erfahrungen

10/2017 – **Universität Zürich, Seminar für Filmwissenschaft**
Studentische Mitarbeiterin im Forschungsprojekt SNF
Filmfarben. Technologien, Kulturen, Institutionen

03/2016 – 12/2017 **Universität Zürich, Seminar für Filmwissenschaft**
Hilfsassistentin von Prof. Dr. Barbara Flückiger

06/2016 – 09/2017 **Universität Zürich, Seminar für Filmwissenschaft**
Studentische Mitarbeiterin im Forschungsprojekt ERC
Advanced Grant FilmColors

06/2016 – 12/2016 **Filmpodium der Stadt Zürich**
Praktikantin

09/2011 – 06/2016 **Kitag Kino-Theater AG**
Allrounderin+

02/2015 – 04/2015 **TNS Infratest Sozialforschung, TNS Deutschland GmbH**
Testleiterin für die Sozialforschungsstudie Kids-Win der
Universität Zürich und der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

01/2014 **Secondo Film GmbH Zürich, Filmverleih**
Praktikantin



**Universität
Zürich** ^{UZH}

**Philosophische Fakultät
Studiendekanat**

Universität Zürich
Philosophische Fakultät
Studiendekanat
Rämistrasse 69
CH-8001 Zürich
www.phil.uzh.ch

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass die Masterarbeit von mir selbst ohne unerlaubte Beihilfe verfasst worden ist und ich die Grundsätze wissenschaftlicher Redlichkeit einhalte (vgl. dazu: <http://www.uzh.ch/de/studies/teaching/plagiate.html>).

Zürich, 18.12.2017

V. Roman

Ort und Datum

Unterschrift

