

Farben, Texturen, Muster

Oberflächenphänomene des Films

Barbara Flückiger

Eines der faszinierendsten, aber am wenigsten untersuchten Phänomene filmischer Farbe sind Materialien, Texturen und Muster, welche die Farberscheinung maßgeblich beeinflussen. Dieser kurze Essay ist nicht der Ort, das Thema umfassend zu behandeln. Vielmehr soll es darum gehen, ein paar zentrale Fragestellungen aufzugreifen und zur Diskussion zu stellen, die derzeit in unserer detaillierten Analyse von 400 Filmen mit einem computergestützten Ansatz im Rahmen des Forschungsprojekts ERC Advanced Grant *FilmColors* auftauchen.¹

In diesem Analyse-Schema sind vier Gruppen von analytischen Konzepten den Fragen nach der materiellen Beschaffenheit von Figuren, Objekten und Umgebungen gewidmet, nämlich Texturen, Muster, Oberflächen und Materialien.

Bevor diese Konzepte weiter ausdifferenziert werden, geht es um eine grundlegende Bestimmung der jeweiligen Gegenstandsbereiche. Zunächst ist festzuhalten, dass mit diesen Konzepten weder die Bildebene noch die materielle Beschaffenheit des Films – seines Trägers, der Emulsion und den darin eingelagerten Farbstoffen oder Pigmenten – gemeint sind, sondern die profilmische Beschaffenheit von Kostümen und Ausstattung. Für die Bildmuster und -texturen der *mise en cadre* ist eine eigene Kategorie vorgesehen, die Bildkomposition, während wir die Materialität des Films mit dem Begriff *Faktur* fassen, der im russischen Formalismus gebräuchlich war, um das Zusammenspiel zwischen Trägermaterial und Farbauftrag zu behandeln.

1 *FilmColors* ist ein Forschungsprojekt am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich, gefördert vom European Research Council, siehe <http://www.film.uzh.ch/de/research/projects/verbund/ercfilmcolors.html>.

Texturen nun sind – in Abgrenzung von Mustern – kleinräumige, dreidimensionale Variationen, welche die Oberflächen strukturieren, während Muster durch eine Veränderung der Oberflächenfarben zustande kommen. Oftmals sind diese Trennlinien weitaus schwieriger zu ziehen, als uns lieb wäre, denn in der filmischen Abbildung werden die Texturen ja in Muster transformiert. Außerdem können Muster durch Schattenspiele entstehen, wie unter anderem durch Cookie-Beleuchtung, die jahrzehntelang zum Stilrepertoire von Kameraleuten wie Leon Shamroy, Ray Rennahan oder Jack Cardiff gehörte. Oberflächenbeschaffenheiten sind natürlich ebenfalls mit Texturen verknüpft, aber von den Texturen unterscheiden wir hinsichtlich Oberflächen Charakteristika, welche das Reflexionsverhalten der Materialien bestimmen wie matt, glänzend, glitzernd, schimmernd oder transluzent. Dazu gehört ein Feld für die haptische Anmutung der Materialien, heiß, kalt, schleimig, flauschig oder rau usw. Schließlich sind die gebräuchlichsten Materialien von Kostümen, Accessoires, Möbeln und Objekten, Landschaften, Architekturen oder Inneneinrichtungen zu bestimmen; Stoffe wie Seide, Samt oder Tweed, Wolle oder Baumwolle, Accessoires wie Schmuck, Federn oder Blumen, Applikationen wie Stickereien, Rüschen und Spitzen; Objekte aus Holz, Metall, Keramik oder Glas; in Umgebungen Himmel, Wiesen, Bäume oder in Innenräumen Tapeten, Teppiche, Holz, Vorhänge.

Ziel dieser Untersuchungen ist es einerseits, den Zusammenhang von Texturen, Mustern, Materialien von Kostümbild und Ausstattung mit filmografischen Daten – Periode, Produktionsland, Genre, Regie, Kamera, Farbberatung – auf der Makroebene zu untersuchen, also über Gruppen von Filmen des Korpus. Andererseits aber planen wir, die Ko-Variationen dieser gestalterischen Aspekte mit narrativen oder ästhetischen Strategien eines individuellen Films, mit Figurenemotionen, Entwicklungen von Figuren oder Schauplätzen, mit außerfilmischen Referenzen in Pastiche, Zitat, Allusion, mit soziokulturellen Markierungen von Milieus, mit Fragen des Geschmacks, aber auch mit bestimmten Situationen oder Motiven zu erfassen.

Nun mag der Leser, die Leserin denken, dass dies alles sehr komplexe, ja gewagte Verbindungen sind, zumal ja viele dieser Konzepte nicht in Stein gemeißelt sind, sondern überaus viele Unschärfen aufweisen. Festzuhalten gilt es daher, dass mit diesem Typus der qualitativen computergestützten Analyse die Forschungsfragen nicht beantwortet, sondern im Kern gestellt werden (Flückiger 2011; 2017). Wenn wir beispielsweise feststellen, dass grobe, starke, exzessive Muster besonders dann vorkommen, wenn Figuren unter Stress stehen, wie eine erste

Hypothese nahelegt, dann gilt es in zweiter Linie, diesen möglichen Zusammenhang zu erforschen und zu verifizieren. Ist er stabil über alle Perioden hinweg? Kommen solche Koinzidenzen besonders in bestimmten Genres vor? Oder sind es Eigenheiten des Filmmaterials und seiner Faktur oder technischer Parameter wie Bildauflösung und Schärfendarstellung?

So hat Christine N. Brinckmann in ihrer luziden und prägnanten Darstellung von gestalterischen Standards in Technicolor beispielsweise festgestellt, dass Figuren vorwiegend unifarbene Kleidung tragen (Brinckmann 2014, 51). Dass diese Eigenheit der Technicolor-Ästhetik, die durchaus auffällig ist, dem Dye-Transfer-Verfahren geschuldet sein könnte, habe ich andernorts schon postuliert (Flückiger 2015, 37). Denn wegen der mangelnden Deckung der drei aufgetragenen Farben Gelb, Cyan und Magenta können sich kleinste Verschiebungen ergeben, welche Musterungen aufzulösen drohen, besonders dann, wenn sehr unterschiedliche Farben an den Mustern beteiligt sind. Die Analyse des großen Korpus muss nun zeigen, ob es einen signifikanten Unterschied zwischen Technicolor und den späteren, sogenannten chromogenen Verfahren gibt, bei denen die Farbstoffe in drei Schichten durchscheinende Farbwolken bilden, die für den damit einhergehenden Aquariumseffekt verantwortlich sind, den Brinckmann (2014, 17) beschrieben hat.

Die Ko-Variation von Milieu-Zeichnung mit Texturen, Mustern, Materialien wird beispielsweise in *BLOOD AND SAND* (USA 1941, Ruben Mamoulian) evident, wo die luxuriöse, aber auch gelackte und sterile Ausstattung in Doña Sols Villa nicht nur wegen des reduzierten Farbschemas in vorwiegend hellen, unbunten Tönen wie «Schwarz, Weiß, Creme und Inkarnat» (Brinckmann 2015, 93) auffällig wird, sondern sich auch über die materielle Ausgestaltung markant vom spanischen Lokalkolorit im Haus des Matadors und in der Umgebung des Dorfes unterscheidet, in welchem rauere, matte Oberflächen mit der kulissenhaft aufgesprayten Patina in Kombination mit Chiaroscuro-Beleuchtungen den Stil spanischer Meister evozieren und zugleich beseelter, volksnaher, «heimeliger» wirken.

Eine solche Dichotomie über materielle Ausgestaltungen ist hauptsächlich im Kontext des Sirk'schen Stils diskutiert worden. Aber es zeigt sich schon jetzt, dass die für Sirk postulierte Sublimation der Emotionen ins Dekor ein Topos ist, der viel früher zu beobachten ist, wohl schon in den Melodramen Jewgenij Bauers oder im Film *d'Arte Italiana* (Mazzanti 2009) so in *MALOMBRA* (Carmine Gallone, I 1917), aber auch in *THE GARDEN OF ALLAH* (Richard Boleslawski, USA

1936), *THE PRIVATE LIVES OF ELIZABETH AND ESSEX* (Michael Curtiz, USA 1939), in *BLANCHE FURY* (Marc Allégret, GB 1948) oder Luchino Viscontis Filmen *SENSO* (I 1954) und *MORTE A VENEZIA* (I/F 1971), möglicherweise nicht immer mit dem ironisch zu lesenden Exzess wie bei Sirk, teilweise aber durchaus, wie in *ELIZABETH AND ESSEX*.

So scheint sich auch zu zeigen, dass Texturen besonders dort hervortreten, wo sehr männliche Universen gezeichnet werden, eine Konfiguration, die oftmals mit einer deutlichen Reduktion des Farbspektrums einhergeht, sodass kleinräumige Variationen der Texturen die Farberscheinung modifizieren. Beispiele dafür wären *IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO* (Sergio Leone, I 1966), exemplarisch für Western, in denen man diese ästhetische Strategie vermutlich öfter findet, oder *LAWRENCE OF ARABIA* (David Lean, GB/USA 1962) und selbst *A SINGLE MAN* (Tom Ford, USA 2009). Dass diese Sensibilität für materielle Nuancen in *A SINGLE MAN* mit der modernistischen Architektur von John Lautner korreliert, ist kein Zufall, denn auch im Fallingwater House von Frank Lloyd Wright in *NORTH BY NORTHWEST* (Alfred Hitchcock, USA 1959) ist, nicht überraschend, diese Sensibilität zu beobachten, die sich dann aber durch den ganzen Film zieht. Hier ist unbedingt auf den Zusammenhang zwischen Texturen, haptischer Erfahrung und somatischer Empathie (Brinckmann 2014, 181ff) hinzuweisen. So zeigt sich oft, dass schroffe, harte Oberflächen mit ihren charakteristischen Texturen die taktile Wahrnehmung ansprechen, wenn ungeschützte Haut mit ihnen in Berührung kommt. Auch diesen Aspekt gilt es, systematisch zu untersuchen und die Spuren weiter zu verfolgen.

Muster schließlich sind als Ornamente seit der Frühzeit des Kinos präsent (Echle 2016). Es ist eindeutig, dass sie oft mit Exotismen, Weiblichkeit und Sinnlichkeit korrelieren, besonders auch in der Kategorie des Hübschen (*pretty*), die Rosalind Galt (2011) beschreibt. Weiter sind es natürlich Strömungen in der Alltagskultur, in Mode, Design und Kunst, die immer neue Wellen verschiedenartigen Gebrauchs von Mustern hervorgebracht hat: In den 1910er- und 1920er-Jahren in Jugendstil mit floralen, geschwungenen Linien und Art déco mit strengen geometrischen Designs; Op Art und ein genereller Trend zu wilden Mustern sind charakteristisch für die 1960er bis 1980er-Jahre. Ersteres eine Kunstrichtung, letzteres aus heutiger Sicht eher negativ besetzt als Geschmacksentgleisung, um nur wenige weithin bekannte Phänomene zu nennen.

Muster sind aber nicht nur Dekorationen, sie erhöhen auch die visuelle Komplexität und können – besonders, wenn sie mit expressiven

Farb- oder Hell-Dunkelkontrasten einhergehen – die Lesbarkeit des Bildes deutlich einschränken. Genau diese ästhetische Konfiguration könnte aber mit der Befindlichkeit der Figuren korrelieren und daher eine affektiv besetzte, empathische Reaktion unterstützen, im Sinne eines inneren Mitvollzugs mit den Figurenemotionen. Selbst in einem ästhetisch so subtil durchgestalteten Film mit oftmals minimalistischen Dekors wie *JIGOKUMON* (Teinosuke Kinugasa, J 1953) stören überraschend dissonante, grobe Streifen in blau, weiß und gelb im Hintergrund die ausgewogene Bildgestaltung, wenn während eines Wettkampfs eine unerträgliche Spannung in der Luft liegt. *LES PARAPLUIES DE CHERBOURG* (Jacques Demy, F 1964) oder die Parodie *MODESTY BLAISE* (Joseph Losey, GB 1965) wie auch der Giallo *SUSPIRIA* (Dario Argento, I 1977) setzen Muster schon in einem weitaus selbstreflexiveren Rahmen um, indem sie einem überdrehten Exzess frönen, der bereits der frühen Postmoderne mit ihrem Hang zum Pastiche zuzuordnen ist.

Literatur

- Brinckmann, Christine N. (2014) *Farbe, Licht, Empathie. Schriften zum Film 2*. Hg. v. Britta Hartmann. Marburg: Schüren.
- (2015) *BLOOD AND SAND*. Die Farben der Malerei. In: *Glorious Technicolor*. Hg. v. Connie Betz, Rainer Rother & Annika Schaefer. Berlin: Bertz und Fischer, S. 89–101.
- Echle, Evelyn (2016) Ornamentale Oberflächen. Überlegungen zu einer visuellen Form der Einstellungs- und Wahrnehmungslenkung im Kino der 1910er-Jahre. In: *Film Bild Kunst. Visuelle Ästhetik des vorklassischen Stummfilms*. Hg. v. Jörg Schweinitz & Daniel Wiegand. Marburg: Schüren, S. 205–232.
- Flückiger, Barbara (2011) Die Vermessung ästhetischer Erscheinungen. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 5, S. 44–60.
- (2015) Zwischen Chromophobie und Farbrausch. Entwicklungslinien des frühen Technicolor. In: *Glorious Technicolor*. Hg. v. Connie Betz, Rainer Rother & Annika Schaefer. Berlin: Bertz und Fischer, S. 21–47.
- (2017) A Digital Humanities Approach to Film Colors. In: *The Moving Image* 17,2 [i.Dr.].
- Galt, Rosalind (2011) *Pretty. Film and the Decorative Image*. New York: Columbia University Press.
- Mazzanti, Nicola (2009) Colours, Audiences, and (Dis)Continuity in the «Cinema of the Second Period». In: *Film History* 21,1, S. 67–93.