

Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien

Blau im Animationsfilm

**Vergleichende Untersuchungen
zum Einsatz der Farbe Blau im Visual Storytelling
anhand von drei Animationsfilmen**

Vorgelegt von Mareika Greiss

Matrikelnummer: 31686

An der Hochschule der Medien, Stuttgart

Am 12.04.2019

Zur Erlangung des akademischen Grades

„Bachelor of Engineering“

Erstprüfer: Prof. Katja Schmid

Zweitprüfer: Prof. Melanie Beisswenger

Eidesstaatliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Mareika Greiss, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Blau im Animationsfilm - Vergleichende Untersuchungen zum Einsatz der Farbe Blau im Visual Storytelling anhand von drei Animationsfilmen“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 24 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester), § 23 Abs. 2 Master-SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO (4 Semester und berufsbegleitend) der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Mareika Greiss, Matrikelnummer 31686

Stuttgart, den 12. April 2019

Kurzfassung

Da Farbe sowohl bewusst als auch unterbewusst einen starken Einfluss auf den Betrachter eines Films ausübt, zählt sie zu den bedeutendsten Gestaltungsmitteln im Visual Storytelling. Dennoch gibt es überraschend wenig Auseinandersetzung mit diesem wichtigen Thema, und die Bedeutung und Wirkung der Grundfarben wird oft verallgemeinert. Die vorliegende Bachelorarbeit untersucht daher beispielhaft den Einsatz der Farbe Blau im Visual Storytelling anhand einer Analyse der Wirkung dieser Farbe in drei Animationsfilmen. Grundlage für die Untersuchungen bilden hierfür die im ersten Teil der Arbeit aufgeschlüsselten Studien zum Einsatz der Farbe Blau in der Gestaltung von Filmcharakteren, der Lichtgestaltung sowie dramaturgisch wichtiger Objekte. Hierfür wurden Kostüme und Character Designs von 65 Filmcharakteren und 91 Filme mit blau-gefärbten Szenen sowie zahlreiche blaue Objekte evaluiert. Basierend auf diesen Ergebnissen wurde die Analyse und Interpretation der Animationsfilme CORALINE, CORPSE BRIDE und INSIDE OUT in diesen Gestaltungsbereichen durchgeführt. Die Arbeit hat zum Ziel, die Symbolkraft und Wirkung der Farbe Blau im Visual Storytelling aufzuschlüsseln und Gestaltungsmöglichkeiten durch diese Farbe zu erforschen. Somit richtet sich diese Arbeit an Film- und Medienschaffende mit tieferem Interesse an der effizienten Anwendung der Farbtheorie sowie an all jene, die sich ein besseres Verständnis der Gestaltungsmöglichkeiten durch Farbe im Film erhoffen.

Abstract

Since color has the power to influence viewers of a film both noticeably and viscerally, it is one of the most significant visual storytelling tools. There is however very little content available about this topic, and quite often the effects caused by the fundamental colors are generalized. This bachelor thesis is, therefore, examining the use of the color blue in visual storytelling in an exemplary manner for animated films. The foundation for this analysis is the research reported in the first chapters of this thesis, in which the use of the color blue in character design, lighting design and important props is explored. For this, the costumes and character designs of 65 movie character, blue scenes in 91 films as well as numerous blue objects have been evaluated. Based on these results, the animated films CORALINE, CORPSE BRIDE and INSIDE OUT have been analyzed and interpreted in these design possibilities. This thesis aims to break down the symbolic power and effect of the color blue in visual storytelling and examine the complex possibilities of use which this color offers. Therefore this thesis is addressed to filmmakers and media professionals who have a deep interest in the efficient use of color theory as well as all those who wish to gain a sounder understanding of the design opportunities through color in film.

Inhaltsverzeichnis

Eidesstaatliche Erklärung	II
Kurzfassung	III
Inhaltsverzeichnis	IV
1 Einleitung	1
2 Die Farbe Blau im kulturhistorischen Kontext	4
2.1 Die Farbe Blau in der Sprache	4
2.2 Geschichtlicher Hintergrund der Farbe Blau	5
2.3 Die Symbolik und Wirkung der Farbe Blau in der westlichen Kultur	7
3 Allgemeine Untersuchungen zur Farbe Blau im Visual Storytelling	11
3.1 Beschreibung der verschiedenen Gestaltungselemente im Visual Storytelling	11
3.2 Die Farbe Blau in der Gestaltung von Filmcharakteren	14
3.2.1 Hintergrund zu blauen Kostümen für weibliche Filmcharaktere	16
3.2.2 Blau in der Gestaltung weiblicher Charaktere	18
3.2.3 Blau in der Gestaltung männlicher Charaktere	21
3.2.4 Zusammenfassung	23
3.3 Blau in der Lichtgestaltung	24
3.3.1 Blaues Grading	24
3.3.2 Blau als Tageszeitindikator	25
3.3.3 Blau beleuchtete Szenen	26
3.4 Blau als Objektfarbe	30
4 Hauptteil: Drei Filmanalysen	33
4.1 CORALINE	33
4.1.1 Hintergrund	33
4.1.2 Handlung des Films	34
4.1.3 Allgemeine Farbgestaltung	35
4.1.4 Blau im Character Design	38
4.1.5 Blau in der Lichtgestaltung	44
4.1.6 Blau als Objektfarbe	50
4.1.7 Bedeutung der Farbe Blau in CORALINE	51
4.2 CORPSE BRIDE	53
4.2.1 Hintergrund	53
4.2.2 Handlung des Films	54
4.2.3 Allgemeine Farbgestaltung	55
4.2.3.1 Die Welt der Lebenden	55
4.2.3.2 Die Welt der Toten	55
4.2.3.3 Zusammenfassung	56
4.2.4 Blau im Character Design	57
4.2.5 Blau in der Lichtgestaltung	62
4.2.6 Blaue Objekte	67

4.2.7	Bedeutung der Farbe Blau in CORPSE BRIDE	69
4.3	INSIDE OUT	71
4.3.1	Hintergrund	71
4.3.2	Handlung des Films	72
4.3.3	Allgemeine Farbgestaltung	73
4.3.3.1	Die Realwelt	73
4.3.3.2	Die Welt in Rileys Kopf	73
4.3.3.3	Zusammenfassung	74
4.3.4	Die Farbe Blau im Character Design	76
4.3.4.1	Blau im Character Design von Kummer	76
4.3.4.2	Blau im Character Design von Freude	78
4.3.5	Blau in der Lichtgestaltung	81
4.3.6	Blaue Objekte	85
4.3.7	Die Bedeutung der Farbe Blau in INSIDE OUT	87
5	Reflektion der Ergebnisse und Ausblick auf weiterführende Studien	89
	Quellen- und Literaturverzeichnis	XCIII
1.	Quellen	XCIII
2.	Literatur	XCIII
3.	Internetquellen	XCIV
	Abbildungsverzeichnis	XCIV
	Bildquellen	XCVII
	Anhänge	CI
	Filmliste zu Kapitel 3.2: Die Farbe Blau in der Gestaltung von Filmcharakteren	CI
	Filmliste zu Kapitel 3.3: Blau in der Lichtgestaltung	CIII

1 Einleitung

Versucht man eine allgemeingültige Aussage über die Bedeutung der Farbe Blau in Kunst und Kultur zu finden, muss man schnell feststellen, dass die Farbe Blau sich einer festgelegten Bedeutung entzieht. Jegliche Literatur, die sich mit dieser Farbe befasst, kommt nach wenigen Sätzen, wenn nicht schon in den einleitenden Worten, auf die Vielfalt an Assoziationen mit dieser Farbe zu sprechen.

„Blau ist eine geheimnisvolle Farbe, die Farbe der Krankheit und des Adels, die seltenste Farbe in der Natur“, so Alexander Theroux in seinem Werk über die Farbe Blau, „Blau steht für die zwiespältige Tiefe – des Himmels ebenso wie des Abgrunds. Es ist die Farbe der dunklen Seite, des Wunderbaren und des Unergründlichen, des Begehrens, der Erkenntnis, [...] der Melancholie und des Unerwarteten [...].“¹

Blau ist von allen Farben die einzige, die so viele verschiedene Bedeutungen und Konnotationen beinhaltet. Faszinierend ist hierbei, wie groß die Spanne zwischen positiven und negativen Assoziationen mit dieser Farbe ist. Zum einen ist Blau die Farbe der Trauer, zum anderen aber spendet sie als Farbe der Erinnerung Trost. Helles, unaufdringliches Blau verspricht langersehnte Ruhe, andererseits ist ein blauer Raum ein Arbeitsumfeld, in dem Passivität vorherrscht. Blau ist die Farbe der Arbeiter und die Farbe der Könige, wie auch Arielle und Joann Eckstut in *The Secret Language of Color* feststellen².

„Paradoxerweise ist Blau die einzige Farbe, die mit vollem Recht als enger Nachbar und wesensgleiches Symbol des Dunklen wie des Hellen gelten kann“, führt Theroux auf, „Blau kann dunkel und düster werden, aber auch wie Nebelschwaden zerfließen, so daß der Eindruck von Heiterkeit und Kraft entsteht.“³

Wie ist es nun möglich, dass eine Farbe so unterschiedliche Bedeutungen beinhaltet? Susanne Marschall führt in *Farbe im Kino* verschiedene Gründe dafür auf. Zum einen, so Marschall, begegne uns keine Farbe in solchen Größendimensionen wie das Blau des Himmels, ebenso verhalte es sich unter den richtigen Lichtbedingungen mit dem Meer. Beides seien Elemente, die eigentlich farblos sind, und nur durch Lichtbrechung ihre blaue Schattierung erhalten⁴. Ihr Blau ist flüchtig und nicht mit den Händen greifbar. Die Luft des Himmels ist durchsichtig, ebenso ist es ein Glas Wasser. Blau ist eine Farbe die durch Distanz entsteht und diese somit vermittelt.

In der Natur ist Blau eine seltene Farbe. Rein blaue Blüten, die keine Spuren von Rot aufweisen, sind in freier Natur im Vergleich zu anderen Farben in der Unterzahl. Die blauen Blüten, die

¹ Alexander Theroux, *Blau. Anleitungen eine Farbe zu lesen*. 3. Auflage, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt/Rotbuch Verlag 1999, S. 5

² Vgl. Arielle Eckstut; Joann Eckstut, *The Secret Language of Color. Science, Nature, History, Culture, Beauty of Red, Orange, Yellow, Green, Blue & Violet*. New York: Black Dog & Leventhal Publishers 2013, S.183

³ Alexander Theroux, *Blau*. S. 6

⁴ Vgl. Susanne Marschall, *Farbe im Kino*. 2. überarbeitete Auflage, Marburg 2009. S. 61

heutzutage Vorgärten und Blumengeschäfte zieren, verdanken ihre Farbe meist färbenden Chemikalien und Düngemittel, weshalb blaue Blumen oft künstlich anmuten. Wo Blau jedoch zuverlässig auftaucht, ist in der Augenfarbe Neugeborener, die immer blau sind und sich erst im Laufe der ersten Jahre eventuell verfärben.

Patti Bellantoni spekuliert in *If it's purple, someone's gonna die*, dass Blau die beliebteste Farbe der Menschen sei, weil jede Person einen anderen Bezug zu ihr finden könne⁵. Blau ist eine Farbe, auf die sich wie auf keine andere Farbe eigene Erfahrungen, Wünsche und Hoffnungen projizieren lassen. Daher ist es erstaunlich, dass trotz der ambivalenten Bedeutungen der Farbe Blau und des starken Bezugs zu persönlichen Lebenssituation Blau in der Filmsprache überwiegend als negative Farbe eingesetzt wird. Marschall zählt als einige Assoziationen für Blau in der Filmästhetik die Nacht, Kälte, das Dämonische, die Trauer, Melancholie und sogar den Tod auf⁶.

Ausgangspunkt dieser Arbeit ist nun die Frage, wie eine Farbe mit derart unterschiedlichen Bedeutungen zuverlässig als Stilmittel im Film eingesetzt werden kann. Um der Farbe in Bezug auf Handlung und Aussage des Films eine Emotion oder Symbolik zuzuordnen, ist es notwendig, dem Zuschauer die erwünschte Bedeutung vorzustellen. Das Blau eines Films muss in seiner Bedeutung zunächst etabliert werden, um im Laufe des Films vom Zuschauer erkannt und verstanden zu werden. Dieses Verständnis setzt hier oft unterbewusst sein. Nicht selten wird Blau nur dezent im Color Grading eingesetzt, um dem Film eine gewisse Kühle zu verleihen, anstatt mit starken Blautönen zu argumentieren.

Ziel dieser Arbeit ist es nun zu überprüfen, auf welchen Ebenen die Farbe Blau Einzug ins Visual Storytelling im Film hält und wie der Farbe hierbei ihre Bedeutung zugeordnet wird. Zudem soll betrachtet werden, wie es gelingen kann, die Bedeutung einer Farbe so zu etablieren, dass ein späterer Wandel in der Wahrnehmung des Zuschauers von ebenjener Farbe möglich ist. Konkret wird dabei der Einsatz der Farbe Blau in der Gestaltung von Filmcharakteren, der Lichtsetzung und der farblichen Hervorhebung von Objekten durch die Farbe Blau untersucht.

Außerdem soll in dieser Arbeit hinterfragt werden, ob die Farbe Blau durch die überwiegende Zuordnung negativer Assoziationen nicht unterschätzt wird. Gerade durch den Reichtum an Interpretationsmöglichkeiten stellt die Farbe Blau eine Spielwiese für Filmemacher dar, die das gesamte Spektrum an Möglichkeiten auskosten sollten, um das Gefühl der Zuschauer für die Bedeutung dieser außergewöhnlichen Farbe zu vertiefen. Außerdem ist Farbe wie kaum ein anderes Gestaltungsmittel im Visual Storytelling in der Lage, beim Zuschauer Emotionen hervorzurufen. Dies betonen auch Hans P. Bacher und Sanatan Suryavanshi: „The [...] strategy color uses to

⁵ Vgl. Patti Bellantoni, *If It's Purple, Someone's Gonna Die. The Power of Color in Visual Storytelling*, Burlington: Focal Press 2005, S. 83

⁶ Vgl. Susanne Marschall, *Farbe im Kino*. S. 60

generate emotion is based on association. The power of association through color is incredibly powerful and diverse”⁷.

Wie dies durch die gegebenen Stilmittel erreicht werden kann, soll anhand der Animationsfilme CORALINE, CORPSE BRIDE und INSIDE OUT konkret untersucht und aufgeschlüsselt werden. Das Medium des Animationsfilms bietet sich hierbei für eine Untersuchung besonders an. Animationsfilme nutzen Stilisierung und Abstraktion, um Geschichten zu erzählen, und greifen daher im Schnitt auf intensivere Gestaltungsmittel zurück als Realverfilmungen. Dies trifft auch auf den Einsatz von Farbe im Visual Storytelling zu. Da der Zuschauer im Animationsfilm keine exakte Wiedergabe der Realität erwartet, sind die Filmemacher in der Lage auf extreme Gestaltungsweisen zurückzugreifen ohne dabei die Glaubwürdigkeit ihrer Geschichte zu riskieren.

Durch die Untersuchungen in dieser Arbeit sollen eventuelle Konventionen im Visual Storytelling entdeckt oder Methoden für weiteres Filmemachen erkannt werden. Diese Arbeit richtet sich somit an Filmemacher und Medienschaffende, die sich gern genauer mit dem Gestaltungsspielraum durch die Farbe Blau auseinandersetzen möchten oder Inspiration zum Einsatz von Farbe im Visual Storytelling in ihren eigenen Werken suchen. Zudem bietet diese Arbeit Einblicke für Filmwissenschaftler, Kritiker und all jene, die ihre Kenntnisse auf dem Gebiet der Farbtheorie im Visual Storytelling erweitern möchten.

Zur Beantwortung der oben genannten Forschungsfragen soll in dieser Arbeit nun wie folgt vorgegangen werden: Zunächst soll ein kurzer Überblick über die Rolle der blauen Farbe in der westlichen Gesellschaft gegeben werden, um ein besseres Verständnis der Arbeit zu ermöglichen. Im darauffolgenden Kapitel werden dann die verschiedenen Gestaltungsebenen des Visual Storytelling und die Einsatzmöglichkeiten der Farbe Blau in eben diesen dargestellt. Zu diesen Gestaltungsmöglichkeiten zählen die Gestaltung der Filmcharaktere, die Lichtgestaltung eines Films sowie das Auftauchen der Farbe in blauen Objekten im Film. Die Analyse der Filme stellt den Hauptteil der Arbeit dar. Hierfür soll für die Filme CORALINE, CORPSE BRIDE und INSIDE OUT untersucht werden, wie die Farbe Blau in den oben genannten Bereichen eingesetzt wird, wobei Zweck und auch Erfolg des Einsatzes betrachtet werden. Die Arbeit schließt mit einer Zusammenfassung der gesammelten Erkenntnisse und einem Ausblick auf mögliche weiterführende Studien.

⁷ Hans P. Bacher; Sanatan Suryavanshi, *Vision. Color and Composition for Film*, London: Lawrence King Publishing Ltd 2018, S. 111

2 Die Farbe Blau im kulturhistorischen Kontext

2.1 Die Farbe Blau in der Sprache

“The sky is blue -- or is it? One theory suggests that before humans had words for the color blue, they actually saw the sky as another color. This theory is supported by the fact that if you never describe the color of the sky to a child, and then ask them what color it is, they often struggle to describe its color. Some describe it as colorless or white. It seems that only after being told that the sky is blue, and after seeing other blue objects over a period of time, does one start seeing the sky as blue.”⁸

Dieses Zitat eines unbekanntenen Autors in seinem Artikel zur Geschichte der Farbe Blau spricht einen wichtigen Aspekt zum Thema Farbe an: Farbe und Farbsehen sind stark mit der Sprache verknüpft. Hierbei befindet sich die Farbe Blau in einer außergewöhnlichen Position. So fasst Christian Itten in wenigen Worten die interdisziplinäre Farbstudie der Anthropologen Brent Berlin und Paul Kay zusammen, die Ende der 1960er Jahre 98 Volksgruppen untersuchten und ein Schema zur Priorität der Grundbezeichnungen für Farbe entwickelten⁹:

„Wenn eine Sprache nur zwei Begriffe für Farben hat, beziehen sich diese beiden Worte auf Weiß und Schwarz. Wenn es ein drittes Wort gibt, bezeichnet dieses Rot. Wenn insgesamt vier oder fünf Wörter existieren, bezeichnen sie Gelb und Grün oder umgekehrt. Gibt es noch einen sechsten Begriff, bezeichnet er Blau.“¹⁰

Blau ist somit die letzte Farbe, die von einer Kultur benannt wird. In der Studie hat sich dennoch gezeigt, dass verschiedene Kulturen die Grundfarbbegriffe denselben Farbclustern zuordneten, wobei es nur zu geringen Abweichungen kam. Somit ist in der untenstehenden Grafik deutlich erkennbar, welche Farbschattierung allgemeingültig als Blau bezeichnet werden können.

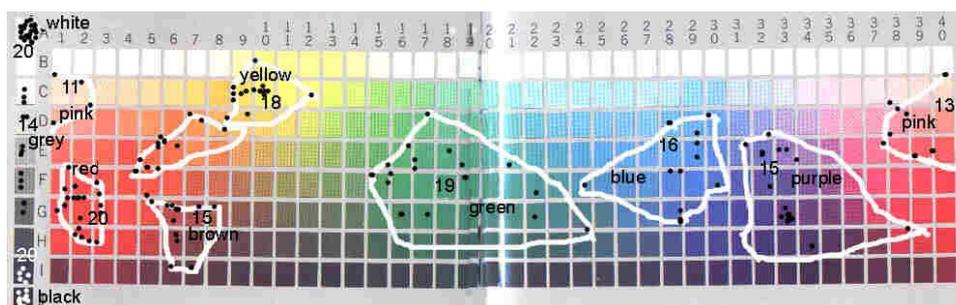


Abbildung 1: Diese Munsell-Color-Chart nach Berlin und Kay aus der Untersuchung von 1969 zeigt deutlich die Konzentration der Farbbegriffe zu Clustern auf

Wie es sich nun aber erklären lässt, dass Blau in vielen Kulturen erst so spät benannt wird, und weshalb Blau in der Geschichte der Farben eine derart ausgesonderte Position einnimmt, soll im Folgenden beschrieben werden.

⁸ „The History and Science Behind the Color Blue” (2015), unter <https://www.dunnedwards.com/colors/specs/posts/the-history-and-science-behind-the-color-blue> (abgerufen am 11.04.2019).

⁹ Vgl. Christian Itten: *Farbe und Kommunikation*. Leipzig: E.A. Seemann Verlag in der Seemann Henschel GmbH & Co. KG 2006, S. 69

¹⁰ Ebd.

2.2 Geschichtlicher Hintergrund der Farbe Blau

Die Geschichte der Farbe Blau reicht weit in die Geschichte der Menschheit zurück – nicht so weit allerdings wie die vieler anderer Farben. „Im Vergleich zu Rot, Weiß und Schwarz, den drei „Grundfarben“ aller antiken Gesellschaften, war die Symbolkraft des Blau zu schwach, um Vorstellungen auszudrücken oder zu vermitteln, Emotionen hervorzurufen, [...] oder gar um mit dem Jenseits zu kommunizieren“¹¹, erklärt Michel Pastoureau in seinem Werk zur Geschichte der Farbe Blau. Er sieht im Einsatz von Farbe in jeder Gesellschaft vorrangig eine klassifikatorische Funktion¹², weshalb es interessant ist, die Entwicklung der blauen Farbe zu betrachten, die sich von einer unbedeutenden Farbe zu einer der beliebtesten Farben der Menschheit entwickelt hat.

Der spärliche Einsatz der Farbe Blau in der Kunst antiker Kulturen wird oft darauf zurückgeführt, dass die Herstellung eines brauchbaren blauen Farbstoffes sehr schwierig war. Die Römer und Griechen, die wenig Interesse an der Farbe zeigten, stellten aus dem Pigment Lapislazuli durch ungenaue Verarbeitung ein unreines Blau her¹³, während die Ägypter, für die die Farbe Blau „eine nützliche Farbe [war – Anm. d. Verf.], die die bösen Kräfte abwehrt“¹⁴, „leuchtende Blautöne und blaugüne Farben auf der Grundlage von Kupfersilicaten“¹⁵ herstellen konnten. Tatsächlich zeigten die Römer so wenig Interesse an der Farbe Blau, dass Wissenschaftler sogar die Frage aufwarfen, ob die Römer diese Farbe überhaupt sehen konnten¹⁶. Heutzutage ist diese Frage hinfällig, da Untersuchungen der Anatomie des Auges beweisen, welche Farben für den Menschen sichtbar sind, und die Römer sich genetisch nicht vom heutigen Menschen unterschieden.

Erst im Mittelalter gewann die Farbe Blau in der westlichen Welt an Ansehen. Zunächst wurde die Farbe Blau zu dieser Zeit erstmals mit der Jungfrau Maria und deren Tugend und Reinheit in Verbindung gebracht, und die Farbe Blau hielt durch diese positive Bewertung auch Einzug in die Farbgestaltung der Kirchenfenster¹⁷. Damit stieg auch der Anteil der blauen Farbe auf verschiedenen Wappen, wobei sich die Farbe schließlich von ihrer Verbindung zu den Wappen löste und als „Königsblau“ Einzug in alle Bereiche des höfischen Lebens hielt¹⁸. Gleichzeitig wurde blauer Stoff zu einem gefragten Rohstoff und die Färberindustrie blühte in jenen Gegenden auf, in denen man sich auf die Verarbeitung von Färberwaid zur Gewinnung des blauen Farbstoffs verstand. Nach und nach gewannen die Blaufärber an Ansehen und lösten die Rotfärber ab, die bis dahin am Kopf der Textilindustrie gestanden hatten¹⁹.

¹¹ Michel Pastoureau: *Blau. Die Geschichte einer Farbe*, 3. Auflage, Berlin: Verlag Klaus Wagenbach 2015, S. 11

¹² Vgl. Ebd.

¹³ Vgl. Ebd. S. 19

¹⁴ Ebd., S. 20

¹⁵ Ebd.

¹⁶ Vgl. Ebd. S. 21

¹⁷ Vgl. Ebd. S. 41-45

¹⁸ Vgl. Ebd. S. S.45-50

¹⁹ Vgl. Ebd. S. 50-58

Ein Punkt, der dabei mit zur heutigen Beliebtheit der Farbe Blau beigetragen haben könnte, ist paradoxerweise ihr Mangel an Symbolkraft. Da die Farbe im Mittelalter erst relativ neu zu ihrer hohen Beliebtheit und starken Präsenz im Alltag gekommen war, war sie noch nicht mit über Jahrzehnte hinweg etablierten Assoziationen behaftet. Als dann gesetzlichen Farbcodes eingeführt wurden, die verschiedenen Gesellschaftsschichten vorschrieben, welche Kleidungsfarben sie zu tragen hatten, kam die Farbe Blau in diesen Codes nicht vor. Somit war Blau eine Farbe, die aus dem Gesetz fiel und durch die man Vorschriften legal entgehen konnte²⁰. Des Weiteren wurde die Farbe Blau ab dem Ende des 16. Jahrhunderts durch die positive Einstellung der Reformation ihr gegenüber gefördert, da Blau in der Kleidung als „anständige“ Farbe bewertet wurde, während andersfarbige Kleidung verdammt wurde²¹.

Im 18. Jahrhundert wurde die Farbe Blau schließlich durch Werke wie *Die Leiden des jungen Werther* von Johann Wolfgang von Goethe und *Novalis* von Heinrich von Ofterdingen zum Symbol der deutschen Romantik²² und stellte die Grundlage für viele Nachahmungen in der Kunst und Literatur dar. „Überall wurde die Farbe Blau mit sämtlichen poetischen Tugenden geschmückt“, so Pastoureau, „als Farbe der Liebe, der Melancholie und des Traums“²³. Im Laufe des Jahrhunderts etablierte die Farbe sich schließlich als Farbe für Uniformen, und durch das Kleidungsstück der Jeans hielt sie zu Beginn des 19. Jahrhunderts auch im Alltag Einzug²⁴. Heutzutage ist die Farbe in allen Lebensbereichen präsent und wird oft als Lieblingsfarbe der Menschen betitelt²⁵.

„Trotzdem drückt sich in dieser klaren Vorliebe für die Farbe Blau keine besonders starke Symbolkraft aus“, stellt Pastoureau fest, „Man gewinnt sogar den Eindruck, dass die Farbe Blau so konsensfähig ist, gerade weil sie symbolisch weniger stark „festgelegt“ ist als andere Farben [...]. Sie schockiert nicht, sie greift nicht an, und sie erzeugt keine Abwehrhaltung. [...] Sie erregt kein Aufsehen, sie ist ruhig, friedlich, entrückt, fast neutral. [...] Blau ist zur friedlichsten und neutralsten von allen Farben geworden.“²⁶

Während Pastoureau der Farbe Blau also eine schwache symbolische Wirkung zuordnet, betrachten andere Autoren dies anders. Mit welcher Symbolik und emotionalen Wirkung die Farbe Blau behaftet ist, soll also im folgenden Kapitel untersucht werden.

²⁰ Vgl. Michel Pastoureau, *Blau*, S. 71-76

²¹ Vgl. Ebd. S. 88

²² Vgl. Ebd. S. 113

²³ Ebd. S. 114

²⁴ Vgl. Ebd. S. 125-132

²⁵ Vgl. Ebd. S. 140

²⁶ Ebd. S. 140f.

2.3 Die Symbolik und Wirkung der Farbe Blau in der westlichen Kultur

Um den Einsatz der Farbe Blau im Film und somit konkreter im Animationsfilm richtig zu deuten, soll nun ein kurzer Überblick über die Symbolik und Wirkung der Farbe Blau in der westlichen Kultur gegeben werden.

Zunächst ist es jedoch wichtig, die Symbolik verschiedener Farben nicht als allgemeingültige Richtlinien anzusehen. In seinem Werk *Blau – Die Geschichte einer Farbe* stellt Pastoureau bereits in seiner Einleitung folgenden wichtigen Punkt klar: „[...] Farbe ist in erster Linie ein gesellschaftliches Phänomen. Es gibt keine transkulturelle Wahrheit über Farbe, wie uns gewisse Bücher gerne weismachen wollen.“²⁷ Er warnt davor, dass viele dieser Bücher sich lediglich auf unzureichendes neurobiologisches Wissen stützten oder, was seiner Meinung nach bedeutend gefährlicher ist, auf eine von Esoterik inspirierte Freizeitpsychologie.²⁸ Diese Aussage beschreibt aber nur einen Teil der Problematik bei der Betrachtung einer Farbe. Denn nicht nur das Auffinden wissenschaftlich belegter Literatur spielt bei der Betrachtung der Symbolik verschiedener Farben eine wichtige Rolle, sondern auch der Wille, Farbe über die Konventionen der eigenen Kultur hinaus mit Bedeutungen in anderen Kulturen zu vergleichen. Kunstwerke jeglicher Art müssen immer im Kontext ihrer Kultur interpretiert und analysiert werden. Da die für diese Arbeit ausgewählten Filme mit der Symbolik der westlichen Kultur behaftet sind, soll diese im Folgenden beschrieben werden.

Joann und Arielle Eckstut beginnen ihr Kapitel zur Farbe Blau mit einer Einleitung, die sich bemüht, die Vielfalt der Bedeutungen der Farbe Blau in wenigen, prägnanten Worten widerzuspiegeln. Hierbei führen sie auf, dass der Mensch der Farbe Blau vertraue, da Blau als Farbe von Uniformen Autorität vermittele.²⁹ Obwohl diese Aussage durchaus wahr ist, kann sie zu Missverständnissen führen: Es muss immer klar unterschieden werden, ob eine Assoziation mit einer Farbe durch die Verbindung zu einem gewissen Objekt oder durch eine unterbewusste, psychologische Reaktion auf eine Farbe entsteht. Die Tatsache, dass Menschen den Trägern blauer Uniformen vertrauen bedeutet nicht im Rückschluss, dass der Einsatz der Farbe Blau zwangsläufig immer das Gefühl von Vertrauenswürdigkeit hervorruft.

Patti Bellantoni warnt eindringlich vor diesem Denkfehler: „Filmmakers should be careful not to make color choices based solely upon an intellectual or abstract notion.“³⁰ Bellantonis Forschungen zum Thema Farbe basieren auf einem sehr praktischen Hintergrund: Über viele Jahre hinweg führte sie Experimente mit ihren Studenten durch, wobei diese die Aufgabe hatten, einen Raum zu einer gewissen Farbe zu gestalten. Hierbei sollten alle Sinne durch die Objekte, mit denen die

²⁷ Michel Pastoureau, *Blau*. S. 7

²⁸ Vgl. Ebd.

²⁹ Vgl. Arielle Eckstut, Joann Eckstut: *The Secret Language of Color*. S. 183

³⁰ Patti Bellantoni, *If it's purple, someone's gonna die*. S. xxix

Räume gestaltet wurden, bedient werden. Bellantoni erforschte hierdurch die Reaktionen der Studenten auf die farbigen Umgebungen und konnte feststellen, dass verschiedene Gruppen von Studenten immer auf die gleiche Weise auf gewisse Farben reagierten³¹. Sie weist darauf hin wie wichtig es ist, die Wirkung einer Farbe nicht nur zu beschreiben, sondern verschiedene Varianten zu testen: „Adjectives for color are subjective. The experience of reading or hearing a word and the physical sensation felt by seeing the color is not the same.“³² Sie geht auf das oben beschriebene Problem der falschen Rückschlüsse auf Farbe mit einem weiteren Beispiel ein. So führt sie die englische Redewendung „true blue“ auf, die zwar Loyalität und Zuverlässigkeit bedeute, jedoch kein visuelles Konzept sei.³³ Sie warnt besonders im Falle der Farbe Blau vor der Verwechslung von der Idee einer Farbe und der psychologischen Wirkung ebendieser: „Even a pale blue has an amazing ability to influence our emotional reactions to what is happening on the screen.“³⁴ Daher rät sie Filmemachern dazu, vor der Festlegung einer Farbentscheidung ein Testpublikum zu Hilfe zu ziehen, um Missverständnisse und Fehldeutungen zu vermeiden: „[...] you need to make certain that the blue you choose will create the response you want. Don’t just describe it. Test it on your „audience“ and then decide.“³⁵

Es ist nun interessant zu vergleichen, wie verschiedene Autoren an die Deutung der Farbe Blau herantreten. Während Bellantonis Forschungen sich in der Beobachtung ihrer Studenten begründen, versucht Susanne Marschall, die Wirkung der Farbe Blau über stark unterbewusste Instinkte und fest verankerte Wesenszüge der Menschen zu ergründen. In ihrer Forschung hat sie festgestellt, dass Blau ebenso wie Rot oft mit dem Tod in Verbindung gebracht wird, wobei sich diese Bewertung ihrer Meinung nach in einer existenziellen Erfahrung begründet, die jeder Mensch mache: Marschall argumentiert, dass keine andere Farbe dem Menschen in solchen Größendimensionen begegne wie der Himmel und das Meer, wodurch der Mensch mit Themen wie dem Schrecken der Unendlichkeit und der Nichtigkeit des Daseins konfrontiert werde.³⁶ Doch obwohl die Elemente Wasser und Luft durch ihre Größe Respekt einflößen, sind sie für den Menschen lebenswichtig. „Blau ist die beliebteste Farbe“, so Marschall, „vielleicht auch, weil wir die blauen Elemente zum Überleben brauchen.“³⁷ Allerdings sind beide Elemente theoretisch farblos und erlangen erst durch Lichtbrechung ihre blaue Einfärbung. So stellt Marschall auch fest, dass Blau dem Menschen niemals zu nahe komme.³⁸ Blau ist eine Farbe der Distanz, eine Farbe, der Bilder ihre Tiefe und Perspektive verdanken. Diese Distanz wird in blauen Bildern auch auf emotionaler Ebene spürbar.

³¹ Vgl. Patti Bellantoni, *If it's purple, someone's gonna die*. S. xxi-xxiv

³² Ebd. S. xxx

³³ Vgl. Ebd. S. 82

³⁴ Ebd.

³⁵ Ebd. S. 83

³⁶ Vgl. Susanne Marschall, *Farbe im Kino*, S.60

³⁷ Ebd.

³⁸ Vgl. Ebd.

Weitere Bedeutungen für die Farbe Blau, die Marschall beschreibt, sind Niedergeschlagenheit, Traurigkeit und Trübsal – Gefühle, die stark und undefinierbar seien, und die ebenso wie Himmel und Meer keine festen Umrisse besäßen.³⁹ In der Filmästhetik sei Blau die „Farbe der Nacht, der Kälte, des Dämonischen, des Todes, der Erinnerung, der Trauer, der Melancholie.“⁴⁰ Letztendlich widmet sie sich dem flächigen Blau und stellt fest: „Als reiner Farbraum ist die Bläue ein bilderloser Ort der Leere, an dem es nichts mehr zu sehen gibt und der zugleich alles bedeutet, was sich nicht zeigen lässt: Kühlung, Heilung, Katharsis, Transzendenz, Mystik, Spiritualität, Unendlichkeit, das Absolute, Jenseits, Ewigkeit, Tod.“⁴¹

In ihrer Analyse der Farbe Blau greift sie auf unzählige Filme zurück, untersucht Symbolik aus Kunst und Literatur und sucht Konnotationsauslöser auf tiefer, psychologischer Ebene. Allerdings erwähnt sie auf keine Weise die zwei unterbewussten Wirkungen der Farbe Blau, die Bellantoni als grundlegenden Eigenschaften der Farbe Blau bezeichnet: Passivität und Machtlosigkeit.⁴²

Die erste Eigenschaft leitet Bellantoni direkt aus den Experimenten ihrer Studenten ab: „Year after year, our color investigations show that in a blue environment, people become passive and introspective. It’s a color to think to, but not to act.“⁴³ Ihre Aussage begründet sich somit auf der unterbewussten und praktisch messbaren Reaktion ihrer Studenten. In ihren Filmanalysen führt sie eine Vielzahl blau gekleideter Charaktere auf, deren gemeinsame Eigenschaft Handlungsunfähigkeit ist, sei es durch gesellschaftliche Konventionen, eine familiäre Krisensituation oder persönliche Schwierigkeiten. Darauf begründet sich auch ihre Bezeichnung der Machtlosigkeit als Eigenschaft der Farbe Blau. Für sie gehen Passivität und Machtlosigkeit oft Hand in Hand. „Because of its tendency to effect inertia, blue is rarely used as a dominant color“⁴⁴, beobachtet Bellantoni in ihrer Analyse. Ein stark mit Blau angereicherter Film habe durch seine Wirkung auf das Unterbewusstsein die Macht, einen Zuschauer selbst in Lustlosigkeit zu versetzen – was jedoch stark zur Identifizierung des Zuschauers mit einem Charakter und zu einem gesteigerten Filmerlebnis beitragen könne: „Unconsciously you can identify with [a movie character - Anm. d. Verf.] on a visceral level. When the atmosphere begins to visually warm up, you feel that on a nonverbal level as well. These visceral responses burrow into your memory.“⁴⁵

Obwohl alle Autoren die Farbe Blau durch unterschiedliche Herangehensweisen erforscht haben, sind sie sich in einem Punkt einig: Die Farbe Blau besitzt eine außergewöhnliche Vielfalt an Bedeutungen, von denen viele gegensätzlich sind. „The slightest change in color, therefore, can

³⁹ Vgl. Susanne Marschall, *Farbe im Kino*. S.61

⁴⁰ Ebd.

⁴¹ Ebd., S.65

⁴² Vgl. Patti Bellantoni, *If it’s purple, someone’s gonna die*. S. 82f.

⁴³ Ebd. S.82

⁴⁴ Ebd., S.83

⁴⁵ Ebd., S. 102

completely alter how you respond to it”⁴⁶, warnt Bellantoni daher. Außerdem genügt es nicht, die Farbe Blau allein zu betrachten. Dies hebt auch Pastoureau hervor: „[...] eine Farbe bekommt nur dann einen Sinn und entfaltet sich voll und ganz, wenn sie neben oder im Gegensatz zu einer oder mehreren Farben steht. Erzählt man von der Farbe Blau, kommt man unwillkürlich auch auf andere Farben zu sprechen.“⁴⁷

In den folgenden Kapiteln sollen der Einsatz und die Wirkung der Farbe Blau nun unter all diesen Gesichtspunkten untersucht werden. Zum einen soll untersucht werden, in welchem Handlungs- und Charakterkontext die Farbe eingesetzt wird, um Rückschlüsse auf die Symbolik der Farbe ziehen zu können. Zum anderen darf auch die psychologische und unterbewusste Reaktion der Zuschauer auf die Farbe Blau und ihren Einsatz nicht vernachlässigt werden. Zudem soll die Farbe immer im Wechselspiel mit anderen Farben betrachtet werden, sofern diese vorhanden sind. Die Bedeutung der Farbe Blau in einem Kontext setzt sich aus vielen Komponenten zusammen, die zwar teilweise allgemeingültig erforschbar sind, andererseits aber auch eng mit persönlichen Erfahrungen, Werten und Eigenschaften des Zuschauer verknüpft sind. „Perhaps“, spekuliert Bellantoni, „blue, statistically, is everyone’s favorite color because each person thinks of it in a different way.“⁴⁸

⁴⁶ Patti Bellantoni, *If it’s purple, someone’s gonna die*. S.82

⁴⁷ Michel Pastoureau, *Blau*. S.10

⁴⁸ Patti Bellantoni, *If it’s purple, someone’s gonna die*. S.83

3 Allgemeine Untersuchungen zur Farbe Blau im Visual Storytelling

3.1 Beschreibung der verschiedenen Gestaltungselemente im Visual Storytelling

Sobald die Möglichkeit bestand, Farbe Bestandteil des Films werden zu lassen, wurde diese neue Gestaltungsmöglichkeit kreativ und experimentell in die Erschaffung von Filmen eingegliedert. Noch zu Zeiten, als Film nicht farbig aufgezeichnet werden konnte, fanden die Künstler Wege, ihre Filme einzufärben, sei es durch das Bemalen des Films von Hand oder flächiger Einfärbung des Materials, das ganze Szenen in farbige Schleier hüllte. Bei moderneren Filmen, die auf farbfähigem Filmmaterial aufgezeichnet werden, entscheidet die Wahl des Filmmaterials unter unterschiedlichen Beleuchtungssituationen über den farblichen Look eines Films. Digitales Grading erschafft heutzutage völlig neue Möglichkeiten, den Look eines Filmes zu entwickeln und bestimmte Wesenszüge des Films oder der Charaktere im Visual Storytelling hervorzuheben.

Allerdings beginnt die Farbgestaltung eines Films bereits viel früher und durchläuft viele Schritte. In diese sind vom Regiedepartment über das Kamerateam sowie Szenen- und Kostümbildner viele Menschen involviert. Ein Film muss auf seine erwünschte Wirkung untersucht werden und gewisse Farbkombinationen sollten, wie Bellantoni vorschlägt, am besten bereits an einem Testpublikum erforscht werden.⁴⁹

Die Farbgestaltung eines Films kann auf sehr subtile Weise erfolgen, besonders wenn es sich um den Einsatz der Farbe Blau handelt. Inzwischen hat sich Blau im Film zu einer Farbe entwickelt, die der Zuschauer in manchen Genres regelrecht erwartet. Die sogenannte „Orange & Teal“-Farbkombination dominiert den Look einer Vielzahl von Hollywood-Blockbustern und Actionfilmen. Während Orange dazu beiträgt, die Hauttöne hervorzuheben, erzeugt Blau visuelle Tiefe⁵⁰. Doch auch symbolisch ist das Blau für Marschall eine logische Wahl: „Als Symbol kalter Zerstörung zeichnet Blau den nächtlichen Krieg in amerikanischen Großstädten, [...]“⁵¹ So werde das im blauen Licht veredelte Stahlgrau der Maschinen und Waffen zum farblichen Leitmotiv der Filme.⁵² Allerdings befasst sie sich nicht weiter mit dieser starken und auffälligen Methode, Blau den Look eines Films beeinflussen zu lassen. Ebenso lässt Bellantoni Filme außen vor, die mit stark blauem Effektlcht arbeiten. Für beide ist blaues Licht oft schon ein kühles Tageslicht, das den Zuschauer durch seine blauen Untertöne unterbewusst Kälte spüren lässt. Aus ebendiesem

⁴⁹ Vgl. Patti Bellantoni, *If it's purple, someone's gonna die*. S.3

⁵⁰ Vgl. „What is the ‘Orange & Teal Look’ and Why is it So Popular?“ (2017), unter: <https://petapixel.com/2017/02/23/orange-teal-look-popular-hollywood/> (abgerufen am 11.04.2019).

⁵¹ Susanne Marschall, *Farbe im Kino*. S.62

⁵² Vgl ebd.

Grund sollen in den folgenden Analysen zu blauer Lichtgestaltung betont Filme untersucht werden, die blaues Licht auffällig, aber getrennt von der „Orange & Teal“-Konvention einsetzen.

Eine weitere, sehr eindrucksvolle Möglichkeit, Farbe jeglicher Art in einen Film einfließen zu lassen, ist das Kostümdesign und Character Design, welche ebenso in den folgenden Kapiteln näher untersucht werden sollen. Während es heutzutage nicht außergewöhnlich ist, blau gekleidete Charaktere auf der Leinwand zu sehen, so war dies nicht immer der Fall. In der Malerei war die Seltenheit von blau gekleidete Menschen zunächst dem Preis der blauen Farbe geschuldet, der Gemälde mit blauen Farbanteilen den wohlhabendsten Adligen vorbehielt. Als dieses Privileg mit der Herstellung billigerer blauer Farbstoffe schwand, wurde der Kunstmarkt dennoch nicht von Portraits blau gekleideter Menschen überflutet, da Blau bereits seinen Ruf als Farbe der Ferne erlangt hatte. So beschreibt Victoria Finlay in ihrem Werk über die Geschichte der Farben eine Situation, in der der britische Maler Thomas Gainsborough 1770 einen blau gekleideten jungen Mann malte, nur um seinem Rivalen Reynolds zu widersprechen⁵³:

*„Joshua Reynolds [...] said that a good artist could never use blue as the major field in the center of a painting. Reynolds thought it was too cold a color and should be used for shadows and distant things. He believed that if you put blue into the foreground, the effect would be confusing and viewers wouldn't be clear about what was the front and what was the back.“*⁵⁴

Entgegen Reynolds' Erwartungen erlangte Gainsboroughs Gemälde des blauen Jungen eine hohe Beliebtheit und zählt zu einem der berühmtesten Gemälde des 18. Jahrhunderts.⁵⁵

Die Sehgewohnheiten der Menschen haben sich seitdem stark verändert, und obwohl Blau vor allem in der Malerei noch immer eingesetzt wird, um weit entfernte Objekte zu malen, besteht bei Künstlern keineswegs mehr die Sorge, Zuschauer oder Betrachter könnten durch blaue Objekte Vorder- und Hintergrund verwechseln. Blaue Filmcharaktere finden sich sowohl bei männlichen wie auch bei weiblichen Filmfiguren in großer Zahl. Ebenso wie im echten Leben besteht auch hier eine große Spanne zwischen den emotionalen und sozialen Situationen, in denen sich die Blaugekleideten befinden, was im folgenden Kapitel genauer untersucht werden soll.

Zusätzlich zum Kostümdesign kann Blau in Form von blauen Objekten im Film eingesetzt werden. Es ist hierbei interessant zu betrachten, auf welche unterschiedliche Weise blaue Objekte im Gegensatz zu blauem Kostümdesign eingesetzt werden. Beide helfen dem Zuschauer, die Figuren eines Filmes visuell über ihre Handlungsweise und ihre Aussagen hinaus zu charakterisieren. Das Blau steht jedoch in beiden Fällen in einem anderen Bezug zur Filmfigur: Im Kostümdesign hat das Blau einen sehr geringen Abstand zur Figur. Diese ist in Blau gehüllt und trägt dieses mit sich, egal wohin sie geht. Symbolisch kann ein solches blaues Kostüm abgelegt und beispielweise in ein mit einer anderen Bedeutung behaftete Farbe gewechselt werden. Dies ist eine Handlung,

⁵³ Vgl. Victoria Finlay: *The brilliant history of color in art*. Los Angeles: Getty Publications 2014, S. 64

⁵⁴ Ebd.

⁵⁵ Vgl. ebd., S. 65

die zumindest theoretisch recht einfach ist, den Charakter auf symbolischer Ebene aber natürlich trotzdem viel Kraft kosten kann.

Blaue Objekte und blaue Gegenstände aber stehen in einem anderen Kontext zur Figur. Diese können als Katalysator für die Handlung eines Films fungieren und der Figur neue Möglichkeiten erschließen, aber dazu muss die Person in vielen Fällen erst aktiv die Entscheidung treffen, mit dem Objekt zu interagieren. Die Distanz zwischen der Farbe und dem Charakter ist also bedeutend größer als bei einem blauen Kleidungsstück. Da die Farbe Blau in der Natur einen hohen Seltenheitswert hat, können blaue Objekte dadurch aus ihrer Umgebung hervorstechen. Besonders in Abwesenheit anderer blauer Objekte verheißen sie oft eine Veränderung im Verlauf der Geschichte – sofern die Person sich entscheidet, zu handeln.

Eine weitere Möglichkeit, die Farbe Blau ins Visual Storytelling einfließen zu lassen, stellt die Inszenierung der Geschichte in einem blauen Umfeld wieder. Hierbei erlangt die blaue Farbe den größten Abstand zur Filmfigur, oder aber auch die größte Nähe. In Räumlichkeiten mit blauen Wänden wird die Figur von ihrem Hintergrund abgehoben und exponiert, da die blaue Farbe die Illusion der Distanz erzeugt und somit verhindert, dass die Figur, sofern sie nicht selbst blau gekleidet ist, mit dem Hintergrund verschmilzt. Andererseits finden sich blaue Inszenierungsumgebungen oft im Zusammenhang mit Wasser wieder. In diesen Fällen haben die Personen durchaus Kontakt mit der Farbe Blau. Laut Marschall ist das Wasser eine Bühne für unterschiedlichste Kontexte: Sie bezeichnet das Meer als einen der großen Geschichtenerzähler der Menschheit⁵⁶, in dem sich sowohl Initiation als auch Tod abspielen könne⁵⁷, sei es im Ozean direkt oder einem Schwimmbad, dem „kastrierten und domestizierten Meer“⁵⁸. Diese Themen imitierend kann blaues Licht eingesetzt werden, um den Eindruck zu erschaffen, dass Filmfiguren, obwohl nur in blaues Licht und nicht in Wasser gehüllt, symbolisch zu ertrinken oder ersticken drohen.

Im folgenden Kapitel sollen diese blauen Gestaltungsmöglichkeiten im Film nun konkreter untersucht werden, um eine Verständnisgrundlage für die Analyse der Animationsfilme zu bilden.

⁵⁶ Vgl. Susanne Marschall, *Farbe im Kino*. S.63

⁵⁷ Vgl. Ebd., S.65

⁵⁸ Ebd.

3.2 Die Farbe Blau in der Gestaltung von Filmcharakteren

Mit der Erfindung des Farbfilms eröffneten sich unbeschreibliche Möglichkeiten für Kostümdesigner und Character Designer, Filmcharaktere unter Zuhilfenahme gewisser Farben und Farbpaletten zu charakterisieren. Obwohl bereits zu Zeiten des Schwarzweißfilms Teile des Films von Hand coloriert wurden, waren nun deutlich feinere Abstufungen möglich. Bis heute gelten einige Farbkombinationen der Kostüme und Character Designs bekannter Filmcharaktere als ikonisch, aber dennoch gibt es keine Untersuchungen dazu, ob gewisse Farbschattierungen bestimmte Eigenschaften der Filmcharaktere widerspiegeln sollen. Die visuelle Gestaltung einer Filmfigur leistet einen wichtigen Beitrag zum Visual Storytelling sowie zur Positionierung der Filmcharaktere in Bezug auf ihre Persönlichkeit und auch ihren sozialen Status. Daher lässt sich vermuten, dass sich in Bezug auf die Farbwahl für gewisse Stereotypen von Charakteren Normen oder Traditionen ergeben haben, die Kostümdesignern und Character Designern helfen, die richtige Farbe für einen Charakter auszuwählen, um bestimmte Erwartungen beim Zuschauer zu wecken.

„Blue is the quintessential color for powerlessness“⁵⁹, stellt Bellantoni zu Beginn ihrer Ausführungen zur Farbe Blau im Film fest. So sehr diese Aussage zutreffen mag, sollte man blau gekleidete Charaktere unabhängig von ihrem Geschlecht dennoch nicht allein auf ihre Machtlosigkeit reduzieren. Natürlich ist es durchaus wahr, dass viele blau gekleidete Charaktere sich in Situationen befinden, in denen sie unfähig sind zu handeln – sei es durch persönliche Probleme oder soziale Umstände. So trägt beispielsweise Belle in Disney's Animationsfilm *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST* aus dem Jahr 1991 ein blaues Kleid wenn sie sich im Dorf befindet, wo es ihr und ihrem Vater unmöglich ist gegen die Vorurteile der Dorfbewohner anzukommen. In *GOETHE!*, einer autobiografischen Verfilmung von Johann Wolfgang von Goethes Erlebnissen als junger Mann, trägt dieser einen dunkelblauen Frack, der seine Liebe zu Lotte verkörpert, welcher er aufgrund seiner sozialen Position keine Zukunft bieten kann. Beides sind jedoch komplexe Charaktere, die mit ihrer Situation auf unterschiedliche Weise umgehen. Im Folgenden soll deshalb untersucht werden, was durch blaues Kostümdesign und blaues Character Design über die Machtlosigkeit einer Figur hinaus erzählt werden soll. Es soll festgestellt werden, inwieweit sich eine Bildung von Kategorien innerhalb der Blautöne in Bezug auf verschiedene Eigenschaften der Filmfigur erkennen lässt.

Um die Frage nach der Bedeutung blauer Kostüme und blauen Character Designs im Film zu klären, war eine Auswertung verschiedenster Filmcharaktere in Bezug auf ihren Charakter, ihre soziale Position, ihre Fähigkeiten sowie ihrer gewünschten Wirkung auf den Zuschauer nötig. Um eine derartige Studie mit möglichst eindeutigen Ergebnissen durchzuführen, wurden 65 Filmcharaktere aus sowohl Real- als auch Animationsfilmen ausgewertet⁶⁰. Die Gesamtmenge an aus-

⁵⁹ Patti Bellantoni, *If it's purple, someone's gonna die*. S. 82

⁶⁰ Siehe Anhang 1 „Filmliste zu Kapitel 3.2: Die Farbe Blau in der Gestaltung von Filmcharakteren“

zuwertenden Charakteren wurde zunächst nach Geschlecht sortiert und daraufhin in den Kategorien Real- und Animationsfilm ausgewertet. Wie sich aber zeigte, war letztere Unterteilung nicht notwendig, da der Einsatz der Farbe Blau zur Unterstreichung verschiedener Charakterzüge im Realfilm und im Animationsfilm übereinstimmten.

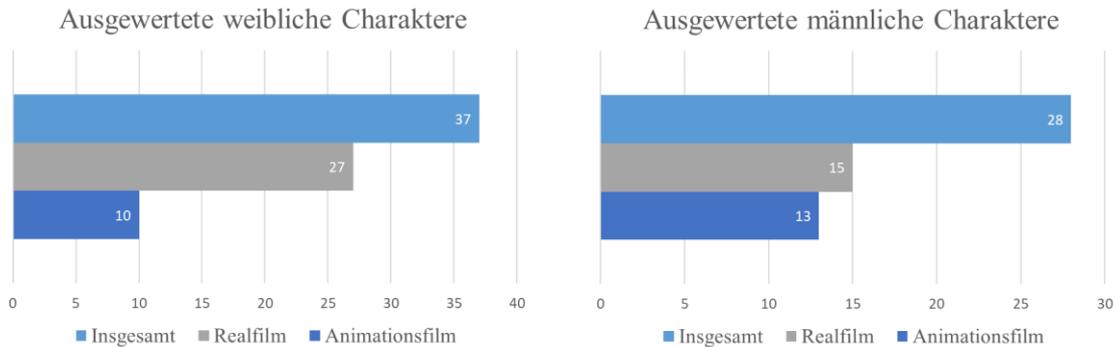


Abbildung 2: Anteile der Charaktere aus Real- und Animationsfilmen in beiden Vergleichsgruppen

Für die Auswertung wurde von allen ausgewählten Charakteren Bildmaterial in Form von Standbildern, Postern oder Werbeanzeigen gesammelt. Als messbare Größen für die vergleichende Studie kamen nun Farbton, Sättigung und Luminanz der Blauwerte im Kostüm und Character Design in Frage. Allerdings wurde der Farbton außen vorgelassen, da dieser bereits als Auswahlkriterium auf das Blauspektrum festgelegt worden war und die Werte in den Bereichen Sättigung und Helligkeit weitaus aufschlussreichere Ergebnisse liefern konnten. In Bezug auf den Wert Helligkeit muss ein leichter Spielraum der Werte eingestanden werden, da in wenigen Situationen die Messwerte durch das Umgebungslicht der ausgemessenen Szene verändert sein könnten, obwohl das auszuwertende Bildmaterial mit Rücksicht auf eine möglichst neutrale Belichtungssituation ausgewählt wurde.

Zur Beschreibung der Messwerte von Helligkeit und Sättigung in den folgenden Kapiteln wurden folgende Begriffe gewählt: Da sowohl Helligkeit als auch Sättigung im HSL-System Werte zwischen 0 und 255 erhalten konnten, wurden Werte zwischen 0 und 85 als „niedrig“, Werte zwischen 86 und 170 als „gemäßigt“, und Werte zwischen 171 und 255 als „hoch“ kategorisiert. Im Folgenden werden die Messwerte durch diese Adjektive beschrieben.

3.2.1 Hintergrund zu blauen Kostümen für weibliche Filmcharaktere

Betrachtet man den Einsatz der Farbe Blau im Kostümdesign für weibliche Filmcharaktere, kommt man nicht umhin, einen kurzen Blick auf die Verbindung zwischen der Farbe Blau und dem weiblichen Geschlecht zu werfen. Während noch in den 1920er Jahren Blau von Kleidungsherstellern als passende Farbe für Mädchen beworben wurde, fand in den 1980er Jahren eine Veränderung der geschlechterbestimmten Farbkodierung statt⁶¹. Zuvor wurde Blau als zarte Farbe für Mädchen empfohlen, während das kräftige Pink für Jungen gut geeignet sei. Diese Konvention war weithin bekannt, wurde aber nicht stringent eingehalten. In den 1950er und 1960er Jahren fanden derartige Vorgaben kaum Beachtung. In den 1980er Jahren aber wurden diese Konventionen umgekehrt⁶². Fortan wurde und wird Pink als weibliche Farbe angesehen, während Blau mit dem männlichen Geschlecht in Verbindung gebracht wird. Dies spiegelt sich in vielen Bereichen von Kleidung über Kosmetik bis hin zu elektronischen Geräten wider. Darauf stellt sich nun die Frage, in wieweit diese Veränderung Einfluss auf die Kostüme weiblicher Filmcharaktere genommen hat.

Dies lässt sich recht gut an den Filmproduktionen der Disney Studios erkennen. Da diese Studios in regelmäßigen Abständen Filme veröffentlichen, die eine breite Masse ansprechen und große Bekanntheit erlangt haben, bieten sich die Filme als Vergleichsgruppe an. Betrachtet man die Charaktere der verschiedenen Filme, so zeigt sich schnell, dass es einen hohen Anteil an weiblichen, blau-tragenden Charakteren in den Filmen gibt – sowohl vor als auch nach dem Wechsel in der Farbbedeutung der 80er Jahre.

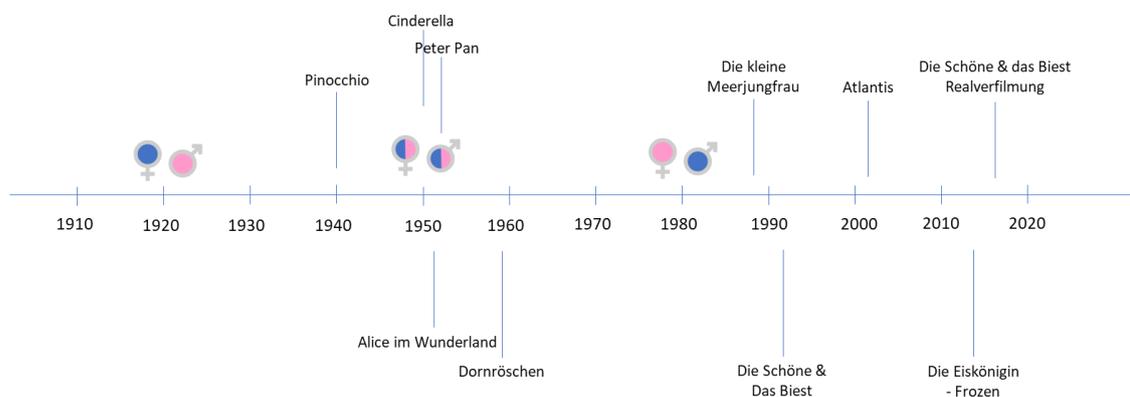


Abbildung 3: Disney-Filme mit weiblichen, blau gekleideten Charakteren im Vergleich zu farblichen Konventionen

Leatrice Eisemann vom Pantone Color Institut erklärt sich dies wie folgt: „You're adding a bit of power to the character by giving her the blue. It's a very subtle way of saying, 'Yeah, but young

⁶¹ Vgl. Jeanne Maglaty: *When Did Girls Start Wearing Pink?* für das Smithsonian Magazine, unter: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/when-did-girls-start-wearing-pink-1370097/> (abgerufen am 11.04.2019).

⁶² Vgl. Ebd.

women, young girls, can be empowered, too.”⁶³ Und Jacqueline Durran, Kostümdesigner für die Disney Realverfilmung von *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST* aus dem Jahr 2017, äußert sich wie folgt über den Einsatz der Farbe Blau im Kostümdesign weiblicher Charaktere: „There is a sort of refinement and crispness to light blue, but there's also blue in workwear. It is a practical color, and a color that you can work in. In that sense, it is full of active strength.“⁶⁴ Ein weiterer Punkt, der für den Einsatz der Farbe Blau im weiblichen Character Design spricht, ist die Tatsache, dass das blaue Kostümdesign gepaart mit blondem oder hellbraunen Haar einen Komplementärkontrast ergibt, was dem Character Design eine dezente Spannung verleiht. Aus diesem Grund folgen die meisten Character Designs der weiblichen Disney-Charaktere diesem Prinzip. Je weniger kontrastreich die Kombination aus Kostüm und Haarfarbe ist, desto weniger Charaktere mit dieser Kombination gibt es.

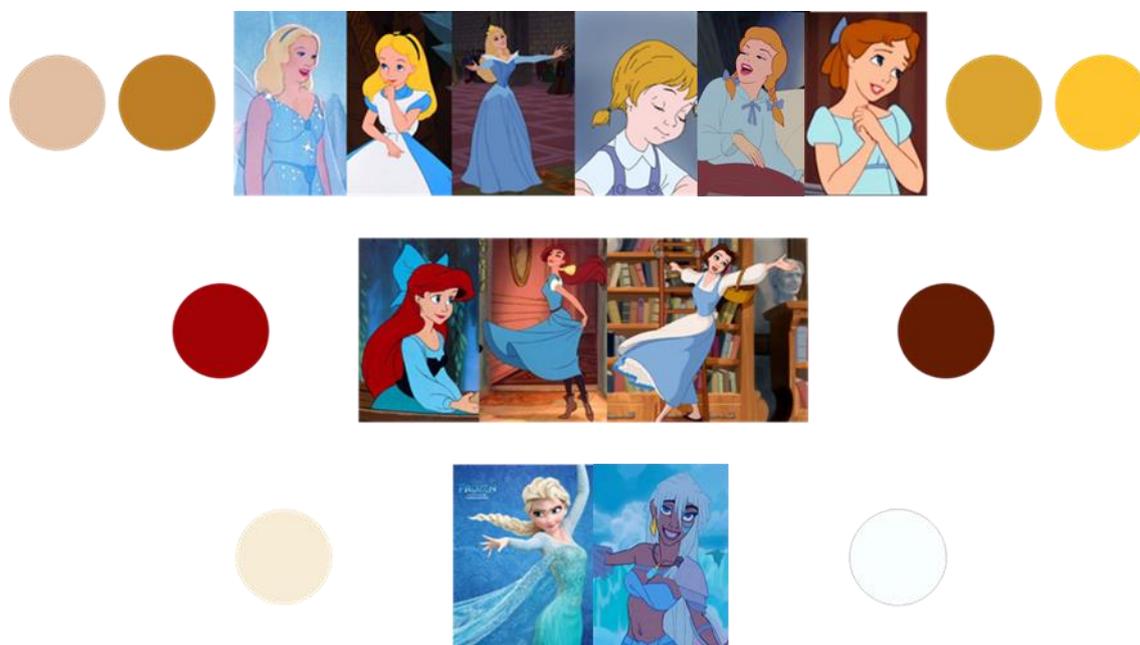


Abbildung 4: Weibliche, blau-tragende Disneycharaktere und ihre Haarfarben

Es lässt sich also erkennen, dass Konventionen, die sich im Verkaufswesen etabliert haben, nicht unbedingt auf die Filmwelt und die Erwartungen der Zuschauer an die Charaktere zutreffen. Tatsächlich werden Charaktere, die strikt nach diesen Konventionen gekleidet sind, oft von Zuschauern als klischeehaft wahrgenommen. Aus diesem Grund gibt es noch immer eine beachtliche Anzahl an blau gekleideten Frauen im Film, wobei diese Anzahl vermutlich auch über die nächsten Jahre hin stabil bleiben wird.

⁶³ Emmy Griffith, *This is why Disney princesses always wear blue*. unter: <https://www.hellomagazine.com/film/2017031737431/this-is-why-disney-princesses-always-wear-blue/> (abgerufen am 11.04.2019)

⁶⁴ Ebd.

3.2.2 Blau in der Gestaltung weiblicher Charaktere

Eine Messung aller Sättigungs- und Helligkeitswerte der Kostüme und Character Designs von weiblichen Filmcharakteren lässt bereits einige deutliche Tendenzen erkennen, die anhand des unten stehenden Schaubilds (Abb. 5) veranschaulicht werden.

Nach diesen Ergebnissen werden mutige Charaktere in stärker gesättigtem Blau dargestellt als schüchterne Charaktere, deren Blau oft eine recht niedrige Sättigung aufweisen. Dies hat auch Bellantoni in ihren Experimenten beobachtet: „Year after year, our investigations revealed that the paler a color is, the more powerless it is.”⁶⁵ Eine niedrige Sättigung ist mit Schwäche verbunden, physisch, psychisch und sozial, und weist auf einen eher passiven, konservativen und ruhigen Charakter hin. Mit zunehmender Sättigung handeln weibliche Charaktere aktiver, lebhafter und innovativer, und sind eher unkonventionell. Auch dies hat Bellantoni in ihren Forschungen beobachtet. Sie gibt an, dass Blau nur dann mit Macht verbunden sein könne, wenn es „bright and bold (think royal blue)“⁶⁶ sei.

Werden nun die Helligkeitswerte verglichen, so zeigt sich eine starke Tendenz, mächtige und intelligente Frauencharaktere in dunklen Blautönen zu kleiden. Ebenso werden dunkle Blauschattierungen für potenziell gefährliche Charaktere eingesetzt. Mit zunehmender Helligkeit jedoch finden sich vornehmlich jene weiblichen Charaktere wieder, die unschuldig, leichtgläubig und harmlos sind.

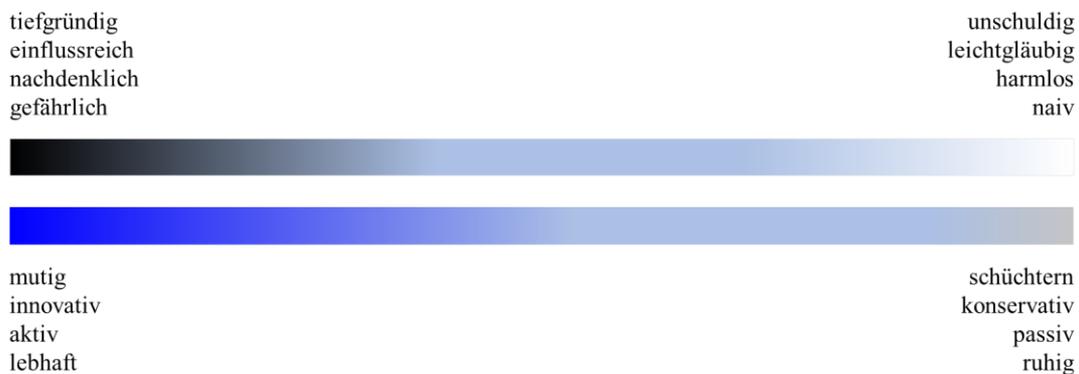


Abbildung 5: Graph zur Darstellung verschiedener Konnotation mit Helligkeits- und Sättigungswerten

⁶⁵ Patti Bellantoni, *If it's purple, someone's gonna die*. S. 6

⁶⁶ Ebd. S. 86

Die Kombination dieser beiden Messskalen in einem zweiachsigen Koordinatensystem zeigt die Ergebnisse in Relation zueinander. Hierbei sind die aufgeführten Adjektive nicht als garantierte Eigenschaften der weiblichen Filmcharaktere aufzufassen, sondern als wiederkehrende oder übereinstimmende Eigenschaften von weiblichen Figuren zu betrachten, deren Kostüm oder Character Design diese Werte aufweist.

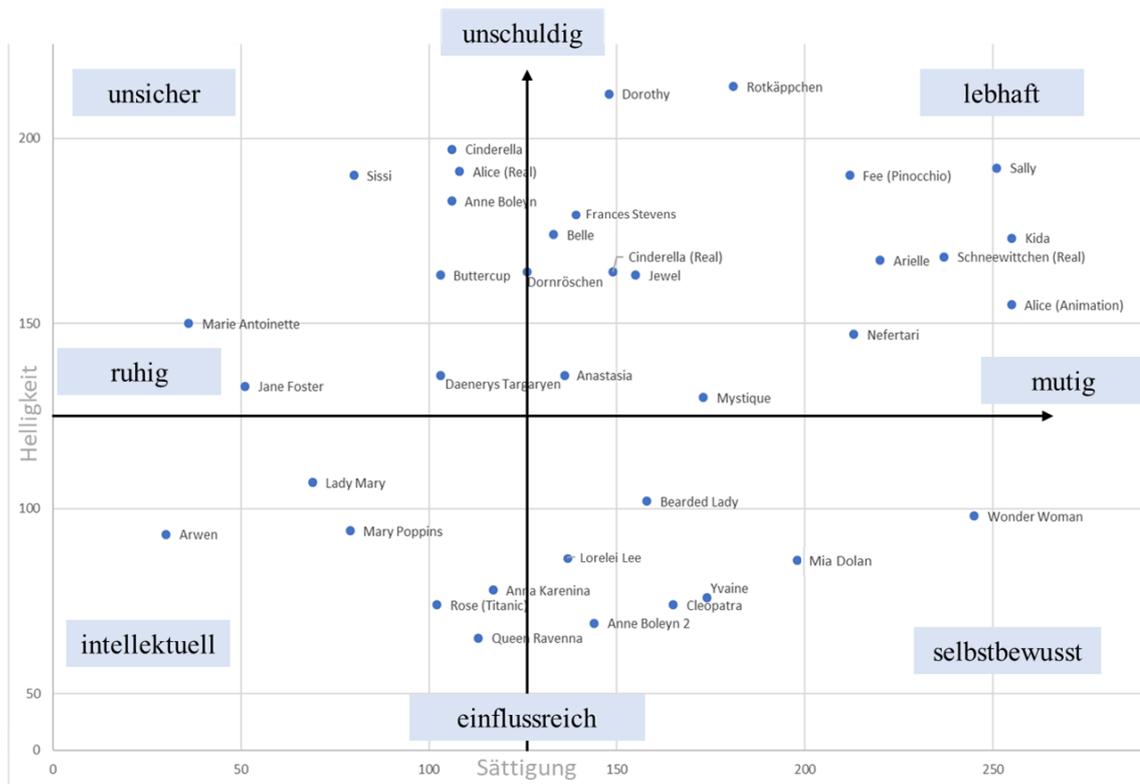


Abbildung 6: Aufführung der Sättigungs- und Heiligkeitwerte weiblicher Filmcharaktere

In den vorliegenden Daten lassen sich nun Stereotypen erkennen, die durch wiederkehrende Kombinationen gewisser Sättigungs- und Helligkeitswerte zur Charakterisierung verschiedener Persönlichkeitseigenschaften verwendet werden.

Ein hoher Helligkeitswert in Kombination mit einem gemäßigten Sättigungswert lässt auf einen unschuldigen weiblichen Charakter schließen. Dies ist bei einer gemäßigten Helligkeit und einem hohen Sättigungswert hingegen nicht der Fall. Weibliche Filmcharaktere, auf die diese Werte zutreffen, sind überwiegend mutig, exzentrisch und nicht selten vorlaut. Es sind starke Filmcharaktere, die nicht zögern, Entscheidungen zu treffen. Ist das Kostüm oder Character Design eines weiblichen Filmcharakters nun von gemäßigttem Helligkeits- und niedrigem Sättigungswert, so handelt es sich in den meisten Fällen um sehr mächtige Frauencharaktere.



Abbildung 7: Erkennbare Stereotypen im weiblichen Kostümdesign unter Aufführung einiger Beispielcharaktere

Dies sind oft Frauen in Führungspositionen, die durch ein charakterstarkes Auftreten in Erinnerung bleiben und nicht selten eine gewisse Bedrohung darstellen, sei es durch ihre soziale Position oder dunkle Mächte. Das Blau ihres Kostüm gibt in diesem Fall oft einen Hinweis auf eine Art von Machtlosigkeit, die der Öffentlichkeit meist nicht bekannt ist. So trägt beispielsweise die adlige Anna Karenina in der gleichnamigen Verfilmung von 2012 ein dunkles Blau, da sie in ihrer Ehe gefangen ist und einen anderen Mann liebt. Das dunkle Blau hat die Fähigkeit, die Machtlosigkeit mächtiger Frauen zu hinterfragen, ohne sie sofort vollkommen ihrer Position und Stärke zu berauben.

3.2.3 Blau in der Gestaltung männlicher Charaktere

Interessant wird nun der Vergleich der Werte der weiblichen mit denen der männlichen Filmcharaktere. Auch hier lässt sich in der Auswertung eine ähnliche Tendenz wie bei den weiblichen Charakteren erkennen, doch unterscheidet sich die Bedeutungszuordnung der Blautöne in zwei Punkten.

Die Auswertung der männlichen Filmcharaktere wurde ebenso wie die der Frauen vorgenommen, indem Helligkeits- und Sättigungswerte der Charaktere ausgemessen und miteinander verglichen wurden. Anhand dieser Werte ließen sich auch hier gewisse Tendenzen erkennen: So lässt sich feststellen, dass eine niedrige Helligkeit oft für jene männlichen Charaktere gewählt wird, die nachdenklich oder tiefgründig sind. Sind männliche Charaktere hingegen in sehr hellen Blautönen gekleidet oder gestaltet, sind sie oft albern, naiv und harmlos. Eine hohe Sättigung der Blautöne in der Gestaltung männlicher Filmfiguren deutet oft auf einen arroganten Charakter hin, der dazu neigt sich selbst zu überschätzen. Eine niedrige Sättigung hingegen weist auf mehr Demut hin, eine konservative Einstellung und eher passive Haltung.

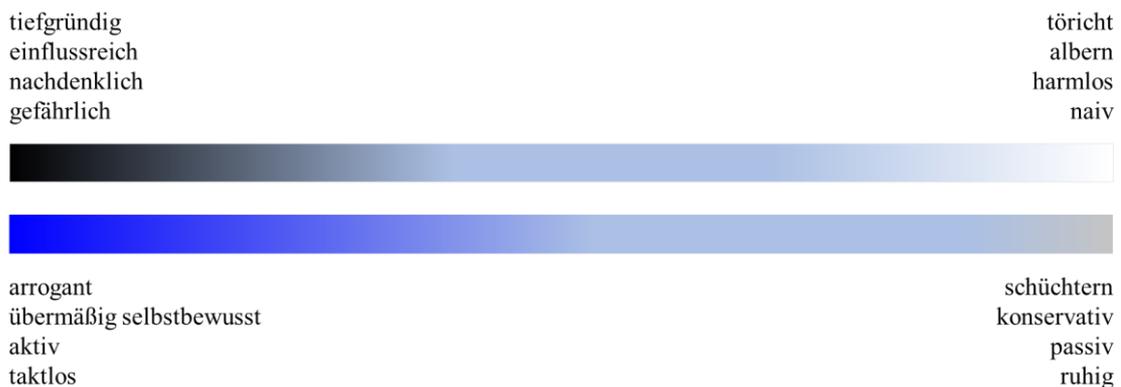


Abbildung 8: Graph zur Darstellung verschiedener Konnotationen mit Helligkeits- und Sättigungswerten

Dies unterscheidet sich von den weiblichen Charakteren, da die Wertigkeit der Farbvariationen eine andere ist. Während eine hohe Sättigung bei Frauen zur Unterstreichung positiver Eigenschaften eingesetzt wird, so wird eine hohe Sättigung bei Männern negativ aufgefasst.

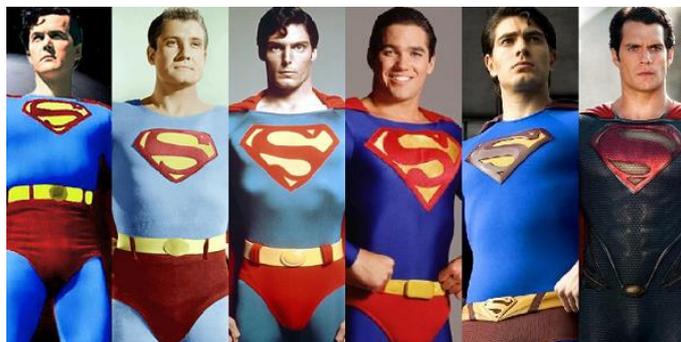


Abbildung 9: Supermans Kostüm im Wandel der Zeit - ein Zeugnis für die abnehmende Beliebtheit hochgesättigter Farben im Kostümdesign männlicher Filmcharaktere

Diese Wertigkeit entwickelte sich über viele Jahre hinweg und wird besonders am Kostümdesign der SUPERMAN-Filme deutlich: Während der Comic-Held zunächst im strahlend hellblauen

Anzug mit hoher Farbsättigung gezeigt wurde, entwickelte sich das Kostüm bis zur letzten Verfilmung immer weiter in Richtung eines entsättigten, fast schwarzen Kostüms. Ebenso wie bei stark gesättigten Blautönen lässt sich auch bei sehr hellen Farbtönen eine negative Konnotation feststellen. Mit zunehmender Helligkeit lässt sich bei männlichen Filmcharakteren eine abnehmende Ernsthaftigkeit sowie mangelnde Intelligenz feststellen, was sich von der positiv konnotierten Unschuld der weiblichen Charaktere unterscheidet.

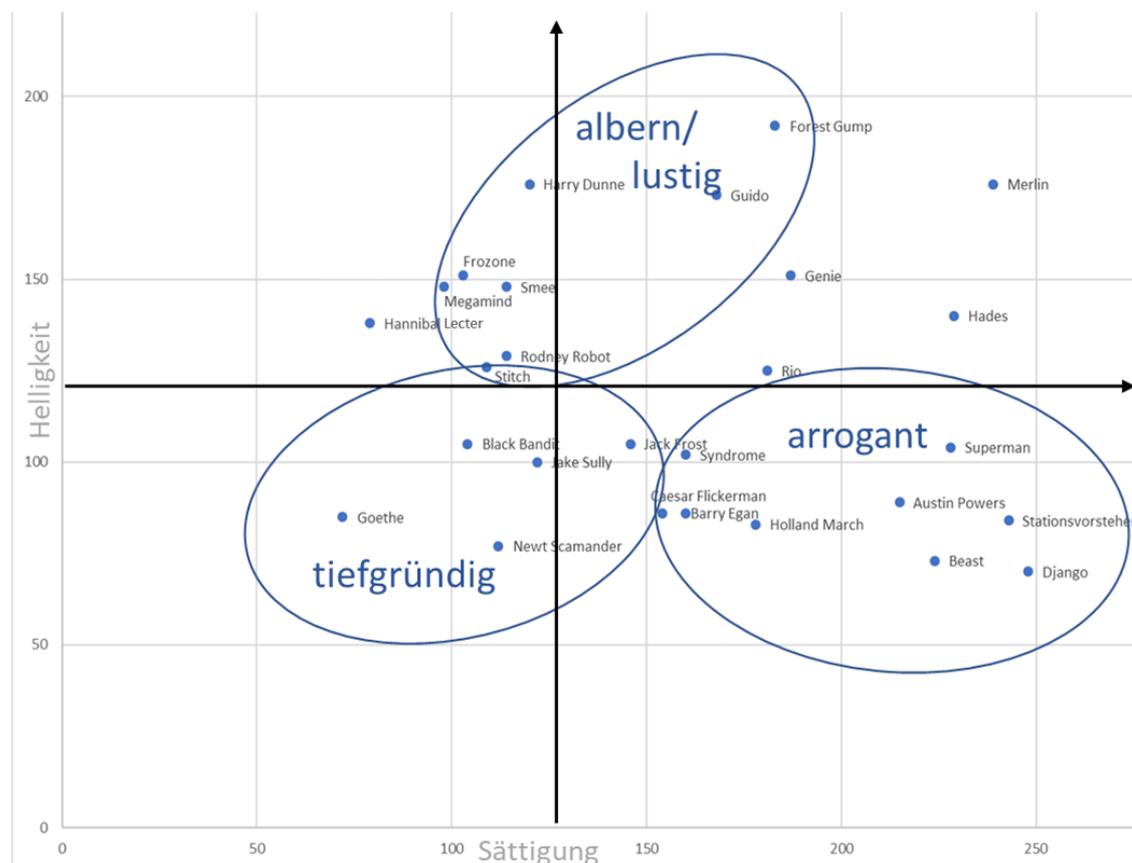


Abbildung 10: Aufführung der Sättigungs- und Helligkeitswerte männlicher Filmcharaktere

Wie auch bei den weiblichen Charakteren lassen sich bei einer Aufzeichnung der Messwerte der männlichen Charaktere in einem zweiachsigen Koordinatensystem die Bildung von Clustern sowie gewisse Tendenzen bezüglich des dramaturgischen Einsatzes von gewissen Blauwerten für bestimmte Arten von Charakteren feststellen. Jedoch haben dieselben Kombinationen aus Sättigung und Helligkeit eine andere Bedeutung als bei weiblichen Charakteren.



Abbildung 11: Erkennbare Stereotypen im männlichen Kostümdesign unter Aufführung einiger Beispielcharaktere

So sind Charaktere mit hoher Helligkeit und gemäßigter Sättigung oft zwar auch unschuldig, darüber hinaus aber auch albern und wenig intellektuell. Eine gemäßigte Helligkeit gepaart mit hoher Sättigung weist zwar auch auf einen selbstbewussten Charakter hin, doch ist dieser im Vergleich zu den weiblichen Charakteren oft übermäßig selbstbewusst, arrogant und darüber hinaus ignorant. Eine männliche Filmfigur, deren Character Design eine gemäßigte Helligkeit und eine niedrige Sättigung besitzt, ist hingegen oft sehr gewissenhaft und nachdenklich, und besitzt eine hohe emotionale Tiefe.

3.2.4 Zusammenfassung

Durch diese Ergebnisse wurde die Vermutung bestätigt, dass bestimmte Blautöne zur Darstellung gewisser Stereotypen von Charakteren dienen. Sicherlich lässt sich diese Vermutung auf andere Farben übertragen, deren Farbschattierungen ebenso wie die verschiedenen Blauschattierungen zur Unterstreichung bestimmter Charakterzüge der Filmfiguren dienen. Es wäre somit interessant, diese Studie für verschiedene weitere Farben durchzuführen um festzustellen, ob es Überschneidungen in den Bedeutungen gibt, ebenso wie um festzustellen, für welche Charaktere von diesen Konventionen abgewichen wurde und zu welchem Zweck.

Natürlich belegen die Beobachtungen dieser Studie keine festen Regeln, aber sie belegen existierende Tendenzen, die als Richtlinien für Kostümdesigner dienen können, um dem Zuschauer eine gewünschte Wirkung zu vermitteln oder in gleichem Maße eine Illusion zu erzeugen, die die Erwartungen eines Zuschauer bezüglich verschiedener Charaktereigenschaften der Filmfiguren in die Irre führt.

3.3 Blau in der Lichtgestaltung

„A film without sound is a silent movie“, stellt Harry C. Box fest, „A film without light is radio.“⁶⁷ Zweifellos ist Licht notwendig, um einen Film auf technischer Ebene umsetzen zu können, darüber hinaus aber zählt die Lichtgestaltung zu den stärksten Gestaltungsmitteln des Films und muss daher unbedingt in jede Filmanalyse einfließen. Die Farbe Blau findet hierbei durch verschiedene Möglichkeiten Einzug ins Bild. Ein Film kann durch Inszenierung und Grading einen zarten Blau- stich haben, durch ein blaues Bild Nacht erzählen, oder mit auffällig gesetzten, blauen Lichtquellen sowohl visuelle als auch erzählerische Akzente setzen. Welche Wirkung dadurch erzielt wird, soll im Folgenden untersucht werden.

3.3.1 Blaues Grading

Eine Möglichkeit, die Stimmung eines Films zu beeinflussen, ist das Color Grading. Was früher durch die Wahl des Filmmaterials beeinflusst wurde, kann heute digital im Computer simuliert und nachempfunden werden. So ist es möglich, über den gesamten Verlauf eines Films hinweg die Blautöne im Bild leicht anzuheben oder die Farbtemperatur zu senken, und dem Bild somit eine kaum sichtbare, aber dennoch spürbare visuelle Kälte einzuhauchen. Derartige Filme wirken überwiegend unterbewusst auf den Zuschauer, der beginnt, sich nach Wärme zu sehen, ohne am Bild festmachen zu können, woran es liegt. Oftmals werden darüber Melancholie, emotionale Abschottung oder innerliche Leere erzählt. In vielen Fällen wird aber auch die Unfähigkeit einer Figur erzählt, sich aus ihren Schwierigkeiten zu befreien. „Take a look at the gray-blue of Kevin Spacey’s office in AMERICAN BEAUTY and you know he is a powerless man“⁶⁸, nennt Bellantoni hierfür ein Beispiel, dessen Wirkung sich in vielen anderen Filmen wiederfindet.

⁶⁷ Harry C. Box: *Set lighting technician’s handbook. Film lighting equipment, practice, and electrical distribution*, 4. Auflage, New York & London: Focal Press 2010, S. 91

⁶⁸ Patti Bellantoni, *If it’s purple, someone’s gonna die*. S. 82

3.3.2 Blau als Tageszeitindikator

Ein weiterer weithin bekannter Einsatz der Farbe Blau im Film ist als Indikator für die erzählte Tageszeit. Hierbei wird eine blaue Einfärbung des Bildes durch Licht oder Grading zur Gestaltung einer nächtlichen Szene eingesetzt. Da das menschliche Auge mit zunehmender Dunkelheit sein Farbsehen verliert und die Umgebung in Graustufen wahrnimmt, würde eine naturgemäße Darstellung zu einem schwarzweißen Filmbild führen. Da der Zuschauer das nächtliche Grausehen jedoch oft nur unterbewusst wahrnimmt, würde eine graue Nachtszene zu Irritationen führen.

Um dies zu vermeiden, hat sich die Einfärbung oder farbige Beleuchtung nächtlicher Szenen etabliert. Während Szenen, die in städtischen Raum spielen, oft durch leuchtende Reklame oder Schilder mit einer Vielzahl an farbigen Lichtquellen inszeniert werden können, so ist dies bei Nachtszenen, die beispielweise in der freien Natur spielen, nicht möglich. Die Farbe Blau bietet sich hier besonders an, da nach dem Sonnenuntergang die Farbtemperatur einen starken Wandel zu blauem Licht hin entwickelt. Die sogenannte „blaue Stunde“, die sich aufgrund ihres kühlen, weichen Lichts bei Filmemachern einer großen Beliebtheit erfreut, wird in den Nachtszenen in einem dunkleren Blau weitergeführt, was dem Zuschauer logisch erscheint.

In vielen Nachtszenen wird Blau also oft als Tageszeitindikator und weniger als Visual Storytelling verwendet. Dies darf jedoch auf keinen Fall die Vermutung oder Überzeugung erwecken, dass blaue Nachtszenen nicht dennoch mit tieferer Bedeutung behaftet sein können. Dazu ist eine genaue Betrachtung der Filmhandlung, Inszenierung und Bildsprache nötig, ebenso wie eine genaue Untersuchung des Einsatzes der Farbe Blau allein sowie in Kombination mit anderen Lichtfarben.

3.3.3 Blau beleuchtete Szenen

Betrachtet man nun einige blau beleuchtete Szenen, so lässt sich schnell feststellen, dass diese eine Vielzahl an unterschiedlichen Bedeutungen bedienen. Um einen Überblick über den Einsatz der Farbe Blau in der Lichtgestaltung zu erhalten, wurden 91 Filme verschiedenster Genres und Entstehungsjahre ausgewertet, die blaue Filmszenen enthalten.⁶⁹ Der Fokus lag bei dieser Untersuchung auf Szenen, die blaues Licht auf sehr auffällige Weise enthalten und nicht nur als Tageszeitindikator verwenden. Ebenfalls wurden Filme außen vor gelassen, die durch ein durchgehend blaugetöntes Bild über lange Zeiträume hin eine Atmosphäre aufbauen. Vielmehr wurden Filme untersucht, aus deren Farbschema die blauen Szenen hervorstechen, oder die sich extremes, blaues Licht zu einem visuellen Leitmotiv erkoren haben. Die Auswertung umfasste 72 Realfilme und 19 Animationsfilme, die überwiegend aus dem westlichen Raum stammen.

Zu Beginn der Untersuchung stellte sich die Frage, ob eine Auswertung der Blauwerte von Bedeutung für den Ausgang der Studie sein könnte. Allerdings zeigte sich sehr schnell, dass sich die Palette der verwendeten Blautöne auf wenige Schattierungen begrenzt hielt: Ein tiefes, hochgesättigtes Blau, ein leuchtendes Türkisblau, und ein sehr blasses, leicht violett-stichiges Blau herrschten in den Szenen vor. Interessanterweise ließ sich hierbei im Gegensatz zum Kostümdesign kein wiederkehrender Zusammenhang zwischen Sättigung und Filmfiguren feststellen. Zwar konnten einige Filme einen Charakter auf dem Höhepunkt seiner Kräfte in hochgesättigtem blauem Licht darstellen, doch nutzten anderer Filme Licht mit derselben Sättigung und Intensität, um die Machtlosigkeit einer Figur zu unterstreichen.

Die Filme und die Wirkungen der blauen Szenen wurden nach mehreren Gesichtspunkten sortiert und ausgewertet. Zunächst wurde die Verteilung der Filme auf verschiedene Genres untersucht, wobei sich deutlich eine Dominanz der Science-Fiction-Filme in Bezug auf blaue Szenen zeigte⁷⁰: 25 % der ausgewerteten Filme ließen sich im Science-Fiction-Genre einordnen, gefolgt erst vom Fantasy-Genre mit 16% und schließlich Dramen und Musikfilmen mit jeweils 15%. Fasst man allerdings Actionfilme und Thriller zusammen, deren Plots und visuelle Stile oft sehr ähnlich sind, so erhält diese Gruppe mit 19% den zweitgrößten Anteil. Auffallend ist jedoch der geringe Anteil der Komödien und Tragikomödien mit lediglich rund 7%. Diese Verteilung der Filme ist in Betracht auf die zuvor erläuterte Symbolik der Farbe Blau nicht überraschend. Da Blau oft als Farbe von Kälte, Melancholie, Übernatürlichem und Trauer eingesetzt wird, ist ihre niedrige Vertretung im heiteren Genre der Komödien leicht nachvollziehbar.

⁶⁹ Siehe Anhang 1 „Filmliste zu Kapitel 3.3: Blau in der Lichtgestaltung“

⁷⁰ Siehe S. 27, Abbildung 12

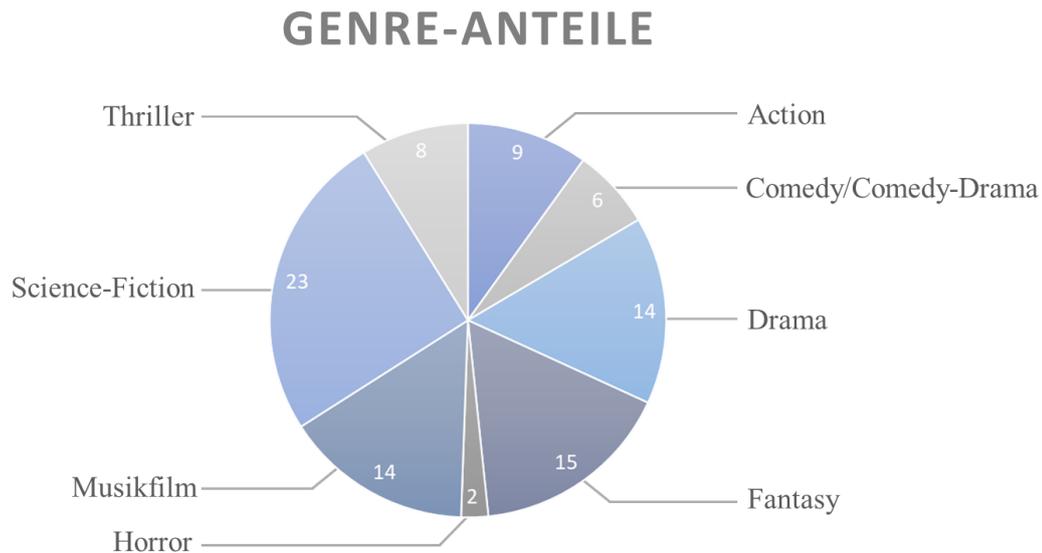


Abbildung 12: Anteile der verschiedenen Genres aller untersuchten Filme mit blau beleuchteten Filmszenen

Die nächste Kategorie, die untersucht wurde, war der emotionale Zustand der Charaktere in den blauen Szenen. In dieser Kategorie ließ sich nicht jeder Szene eine Emotion zuordnen, aber dennoch waren die Ergebnisse sehr eindeutig. In 22% der Szenen waren die Charaktere von großer Verzweiflung erfüllt, was den größten Anteil einer Emotion an den blauen Szenen bildet. Weitere waren Melancholie und Wut mit jeweils etwa 5% der Filme, sowie Entsetzen und Trauer mit jeweils nur 2%. Auffällig war jedoch, dass der zweitgrößte Anteil mit etwa 13% den romantischen Filmszenen zufiel, in denen die Filmcharaktere verliebt waren. Dies mag zunächst erstaunlich wirken, da blau nur selten als Farbe der Liebe und Romantik angesehen wird, wobei dies meist in Verbindung mit dem Symbol der blauen Blume geschieht. Allerdings handelte es sich bei allen Liebespaaren um bedrohte Liebende, die mit Schwierigkeiten wie beispielsweise Unehrllichkeit, sozialen Unterschieden, Krankheit oder Bedrohung durch Außenstehende umzugehen hatten. Obwohl die Gefühle der Liebenden füreinander aufrichtig sein mochten, war es allen dennoch zum Zeitpunkt der blauen Szenen unmöglich, gemeinsam glücklich zu sein. Dies zeigte sich auch in der Auswertung der nächsten Gesichtspunkte.

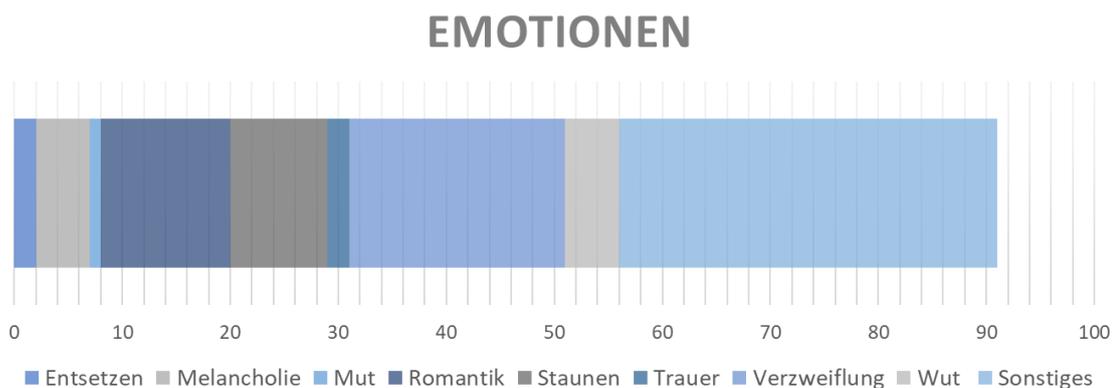


Abbildung 13: Emotionen der handelnden Charaktere in blau beleuchteten Filmszenen

Zusätzlich zu den Emotionen wurden die Filme auf die Zustände beziehungsweise Umstände untersucht, in denen sich die Personen in den blauen Szenen befinden. Hierbei konnte es sich um Zustände der Machtlosigkeit oder Unerreichbarkeit ihrer Ziele handeln, oder um ein Umfeld aus Gewalt, Tod oder übernatürlicher Geschehnisse. So sind alle blauen Szenen, in denen Liebende vorkommen, von einem Klima der Machtlosigkeit, der Unerreichbarkeit oder sogar Täuschung dominiert. Tatsächlich nimmt Machtlosigkeit als unterliegender Zustand einer Person knapp 18% der Filme ein. Übertroffen wird dieser Anteil von blauen Szenen mit übernatürlichen Geschehnissen mit circa 22% und darüber hinaus von Szenen, die von Gewalt beherrscht sind und 25% der Filme betreffen.

Auch dieses Ergebnis mag zunächst erstaunlich erscheinen, da oftmals die Farbe Rot als Farbe der Gewalt betrachtet wird und diese Farbe heftige Emotionen hervorrufen kann. Betrachtet man allerdings die Emotionen, die in Verbindung mit den Gewaltszenen auftauchen, erzählt eine blaue Gewaltszene eine völlig andere Geschichte: Nur knapp ein Fünftel der blauen Gewaltszenen sind durch die Emotion Wut hervorgerufen oder beherrscht. Vielmehr ist Verzweiflung eine dominierende Emotion. Außerdem sind in vielen Szenen Emotionen nicht der Hauptaspekt der Szene. Viele blaue Gewaltszenen betonen vielmehr die emotionale Kälte der Mörder, die Routine des Tötens, Skrupellosigkeit und die Gleichgültigkeit den Opfern gegenüber. Eine blaue Gewaltszene lässt die Täter kalkulierter wirken und kann umso brutaler inszeniert werden, da Blut vor allem in türkisblauem Licht fast schwarz erscheint. Außerdem, so Bellantoni, könne sich der Zuschauer durch das blaue Licht mit der Hilflosigkeit der Opfer identifizieren⁷¹: „[The blue – Anm. d. Verf.] psychologically puts us in a place where we can emphasize with the [the victims – Anm. d. Verf.]. This layers our experience.“⁷²

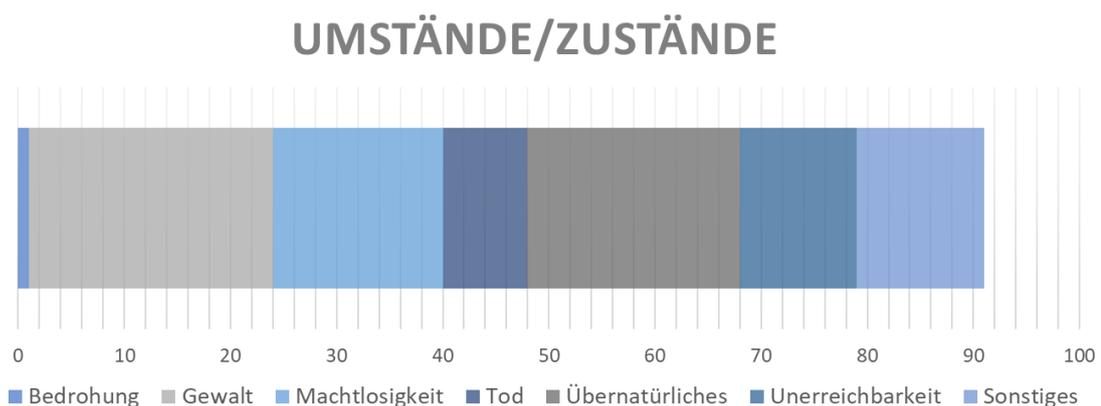


Abbildung 14: Äußere Umstände/Zustände der handelnden Charaktere in blau beleuchteten Filmszenen

Als letzter Punkt wurde untersucht, inwiefern gewisse Objekte oder Besonderheiten im Zusammenhang mit blauen Szenen stehen. In Verbindung mit dem hohen Anteil an Science-Fiction-Filmen ging auch ein hoher Anteil an Präsenz von Außerirdischen einher. Von den 22% aller

⁷¹ Vgl. Patti Bellantoni, *If it's purple, someone's gonna die*. S. 90

⁷² Ebd.

Szenen, die Übernatürliches beinhalteten, enthielt die Hälfte Außerirdische und stammte aus dem Science-Fiction-Genre. Da rein blaues Licht in der Natur kaum vorkommt, wird ein helles, blaues Licht oft als unnatürlich oder auch außerweltlich wahrgenommen, wodurch es sich bereits früh als visuelles Gestaltungsmittel für Comics oder Filme, die um das Thema des Außerirdischen und Übernatürlichen kreisen, etablierte. Andere blaue Szenen mit Bezug zum Übernatürlichen beinhalteten Geister oder Vampire.

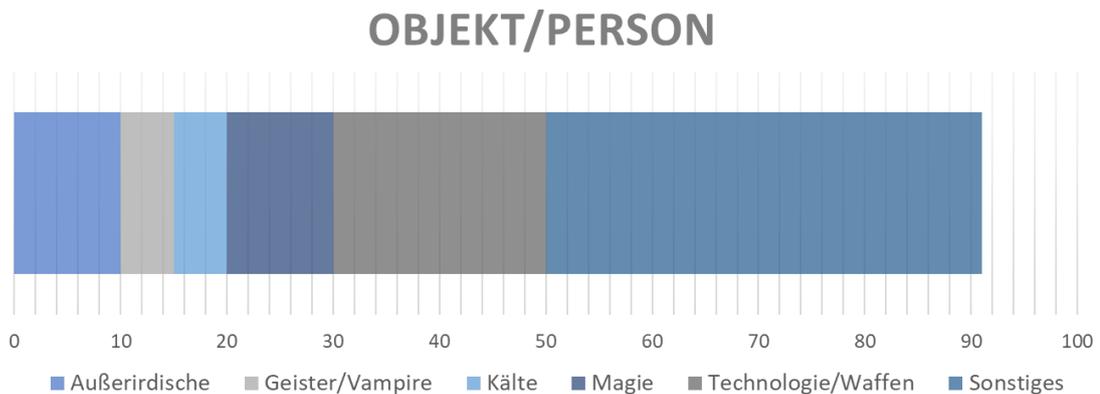


Abbildung 15: Wiederkehrende Objekte/Besonderheiten in blau beleuchteten Filmszenen

Als weitere häufig vorkommende Objekte wurden fortgeschrittene Technologien und Waffen festgestellt, die in 22% aller Filme vorkamen, in 13% davon in Verbindung mit Gewalt. Dies lässt sich auf dasselbe Gestaltungsprinzip zurückführen wie bereits zuvor beschrieben: Technologie in Blautönen darzustellen weist auf die Herzlosigkeit der Maschinen hin.

Während all diese Szenen hauptsächlich negativ behaftet waren, gab es dennoch eine wiederkehrende Kombination an Bedeutungen und Wirkungen, die durchaus positiv behaftet war: In 11% der Filme trat die Farbe Blau in Verbindung mit Magie auf, in der Hälfte der Fälle begleitet von Staunen oder anderen positiven Emotionen. Hierbei wurde das Blau oft in Verbindung mit leuchtend gelben oder golden schimmernden Bildanteilen verwendet, eine häufig wiederkehrende Darstellungsform von Magie, oder es fanden sich hellblau schimmernde Anteile auf dunkelblauem Hintergrund. Auffällig ist hierbei, dass Blau im Film selten für die Darstellung negativer Zauber eingesetzt wird. Vielmehr sind es sehr mächtige Zauber, die von dem Ausführenden einen starken Willen oder große Macht fordern, was einen Kontrast zu vielfach mit Blau verbundenen Machtlosigkeit darstellt.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass die Farbe Blau in der Lichtgestaltung eine Vielzahl von Funktionen erfüllen kann. Allerdings ist hier oft wieder die Kombination des blauen Lichts mit anderen Lichtfarben ausschlaggebend. Während die Charaktere in manchen Szenen im blauen Licht bildlich ertrinken, kann in anderen eine blau-rote Beleuchtung den inneren Konflikt eines Charakters zwischen Blutdurst und Beherrschung illustrieren. Gelbe Anteile mildern die melancholische Wirkung des Blaus ab, während monochrom gestaltete Bilder allein durch verschiedene Blauschattierungen Vielschichtigkeit erzielen können.

3.4 Blau als Objektfarbe

Beginnt man, sich mit dem Einsatz der Farbe Blau zur Hervorhebung erzählerisch wichtiger Objekte auseinanderzusetzen, fällt schnell auf, dass die Zahl dieser Objekte recht gering ist. Blau, vor allem in niedriger Sättigung, ist eine sehr unauffällige Farbe, und wird daher nur selten zur Hervorhebung dramaturgisch bedeutender Objekte eingesetzt. Vielmehr ist es die Farbe Rot, die als Signalfarbe dafür sorgt, Objekte aus dem Bild hervorstechen zu lassen, seien es rote Rosen in *AMERICAN BEAUTY* oder ein roter Luftballon in Stephen Kings *IT*.

Tatsächlich taucht die Farbe Blau jedoch oft in Verbindung mit der Farbe Rot auf. Die beiden Farben, die sich an den verschiedenen Enden des Farbspektrums befinden, stellen einen großen Kontrast dar. Rot strahlt Wärme aus, während Blau die kälteste Farbe des Spektrums ist. Dadurch bietet sich diese Farbkombination an, um Gegensätze oder Spannungszustände zu illustrieren. So wurden diese beiden Farben in *THE MATRIX* als Farben der beiden Pillen eingesetzt, die Morpheus dem Hacker Neo anbietet: Die rote Pille soll Neo helfen, die Wahrheit zu erfahren, während die blaue Pille Vergessen verspricht, durch das er sein altes Leben friedlich aber unwissend wieder aufnehmen könnte. Hierbei signalisiert die rote Farbe die Gefahr, die mit der Wahrheit verbunden ist, während die Farbe Blau Friedlichkeit, Vergessen, aber auch Ignoranz und Passivität verkörpert. Und auch in *AMERICAN BEAUTY* werden die beiden Farben als Gegenpole eingesetzt: In Kombination mit der Farbe Weiß sind so die Farben der amerikanischen Flagge immer im Bild präsent. „Red, white, and blue permeate this dysfunctional family fable, both obviously and subliminally”⁷³, so Bellantoni, “The subliminal effect of the tricolor repetition is to burn into our consciousness a terrifying archetype of the classic American family: good to look at from the outside, but tortured and decaying behind closed (and red) doors.”⁷⁴ Das Blau repräsentiert in diesem Falle Passivität und Unterdrückung.



Abbildung 16: Blau und Rot bauen gemeinsam visuelle Spannungsfelder auf

Wird die Farbe Blau allein eingesetzt, so kann dies verschiedene Funktionen erfüllen. Wie bereits in den vorhergehenden Kapiteln besprochen, wird Blau oft als Farbe der Magie eingesetzt. So findet in *ERAGON* der junge Farmersbursche, dem der Films seinen Namen verdankt, ein blaues Drachenei, das sein Leben für immer verändern wird. Blau ist hierbei gleichzeitig Farbe des Magischen und Farbe des Schicksals. Auch in anderen Verfilmungen ist Blau die Farbe der Magie:

⁷³ Patti Bellantoni, *If it's purple, someone's gonna die*. S. 25

⁷⁴ Ebd., S. 26

In der Science-Fiction-Serie DOCTOR WHO hat eine magische Zeit-Raum-Maschine die Form einer blauen Telefonzelle, und in MARY AND THE WITCH'S FLOWER erlangt das Mädchen Mary durch eine blaue Blume magische Fähigkeiten.

Befasst man sich mit blauen Objekten im Film, darf natürlich dieses Symbol der blauen Blume nicht vernachlässigt werden. „Aufgrund ihrer Seltenheit sind blaue Blumen – nicht nur bei Novalis und den Romantikern – beliebt“⁷⁵, erklärt Marschall, und beschreibt blaue Blumen als „Symbol der ewigen Treue und Unsterblichkeit der Liebe“⁷⁶. Obwohl blaue Blumen in der Literatur oft diesen Bezug zur Treue und Liebe aufweisen, werden blaue Blumen im Film oft auf andere Weise eingesetzt. In WHAT DREAMS MAY COME sind sie ein Zeichen für Verlust und Trauer, und andere Filme setzen blaue Blumen ebenfalls in einem negativen Kontext ein: So erzeugen sowohl in BATMAN BEGINS als auch in Disneys ZOOTOPIA die Bösewichte des Films Drogen oder Halluzinogene aus blauen Blumen, die das Wohl der Städte Gotham City und Zootopia bedrohen. Der erste Teil aus der Filmreihe THE PURGE geht sogar noch weiter: Im Film findet unter einer fiktiven amerikanischen Regierung einmal im Jahr eine sogenannte „Säuberung“ statt – eine Nacht in der jedes Verbrechen inklusive Mord legal ist. Wollen Bürger nicht an den Gewalttaten teilnehmen, so wird ihnen geraten, blaue Blumen vor ihren Häusern aufzustellen, um dadurch ihre Solidarität und Unterstützung der Säuberung auszudrücken, obwohl sie auf eine aktive Teilnahme verzichten. In allen drei Fällen haben die blauen Blumen keine positive Bedeutung. In den ersten beiden Fällen dient das Blau dazu, die Blumen, aus denen die Halluzinogene gewonnen werden, als selten und exotisch darzustellen. Diese Blumen werden zu einem Symbol für fehlgeleitete Ideale und Gewalt. Im Falle von THE PURGE stellen die blauen Blumen einen vermeintlichen Schutz gegen die Gewalttaten dar. Das Blau soll die Passivität der Bürger vermitteln, ebenso wie ihre Wohlgesinnung gegenüber dem System. Das Markieren der Häuser zum Schutz gegen Böses wirkt hierbei fast biblisch und die Wahl der Farbe Blau ironisch: Das scheinbar friedliche und ruhige Blau repräsentiert hier die Akzeptanz von Bluttaten und wirkt dadurch abstoßend auf den Zuschauer.

Tatsächlich wird die Farbe Blau im Zusammenhang mit Objekten oft ironisch eingesetzt. So erhält Rose in TITANIC von ihrem Verlobten Cal eine wertvolle Halskette mit einem dunkelblauen Edelstein. Diese Entscheidung, das Geschenk unter Liebenden in kaltem Blau anstelle von leidenschaftlichem Rot zu gestalten, illustriert perfekt die wahren Umstände der Beziehung: Die Ehe zwischen Cal und Rose ist arrangiert, und wie in der Halskette fehlt auch in ihrer Beziehung jegliche Wärme. Rose ist sowohl durch den Zwang der Ehe als auch durch ihre soziale Situation, in der sie sich gefangen fühlt, so verzweifelt, dass sie sogar versucht, sich das Leben zu nehmen. Diese Verzweiflung und Unterdrückung wird durch die blaue Halskette verkörpert.

⁷⁵ Susanne Marschall, *Farbe im Kino*. S. 61

⁷⁶ Ebd.

Ein weiterer ironischer Einsatz der Farbe Blau findet sich in der Romanverfilmung von *THE HELP* wieder, wo das brisante Buch von Skeeter Phelan, das die Beschreibungen farbiger Dienstmädchen von ihren Arbeitsumständen enthält und einen Skandal im konservativen Jackson, Mississippi, auslöst, in einem harmlos hellblauen Einband veröffentlicht wird. Die Farbe Blau wird in diesen beiden Fällen eingesetzt, um die Ambivalenz der Gegenstände und der Beziehungen, die sie verkörpern, zu unterstreichen.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass der Einsatz der Farbe Blau in der Gestaltung wichtiger Objekte im Film selten die Funktion hat, diese Objekte stark aus dem Bild hervorzuheben, eine Funktion, die oftmals roten Objekten zufällt. Wird die Farbe Blau nicht als Farbe der Magie eingesetzt, so wird so oftmals verwendet, um komplexe Umstände zu illustrieren und Gegensätze darzustellen. Die Entscheidung, gefährliche Situationen unter Zuhilfenahme blauer Objekte zu erzählen, kritisiert entweder die Ignoranz der handelnden Personen wie beispielweise in *THE PURGE* oder erzeugt beim Zuschauer Spannung, da dieser nur darauf wartet, dass die Katastrophe, die die scheinbar harmlosen blauen Objekte versprechen, endlich eintritt – so wie es in *THE HELP*, *BATMAN BEGINS* oder *ZOOTOPIA* der Fall ist.

4 Hauptteil: Drei Filmanalysen

4.1 CORALINE

4.1.1 Hintergrund

Der animierte Spielfilm CORALINE entstand im Jahr 2009 unter der Regie von Henry Selick und wurde in Portland, Oregon, über einen Zeitraum von vier Jahren produziert. Hierbei wurde der Großteil des Films im Stop-Motion-Verfahren animiert, bei dem die Einzelbilder des Films fotografiert werden und durch das Abspielen mit 24 Bildern pro Sekunde die Illusion einer Bewegung erzeugen. Weitere Effekte wurden später unter Einsatz digitalen Compositings ergänzt. Als erster Spielfilm aus den LAIKA Animationsstudios legte CORALINE den Grundstein für die Erfolgsgeschichte des Studios und ermöglichte den Filmemachern bisher vier weitere Stop-Motion-Filme.



Abbildung 17: Filmposter zu CORALINE

Die Handlung des Films basiert auf dem gleichnamigen Roman des britischen Autors Neil Gaiman. Obwohl einige Handlungsstränge für die Verfilmung geändert und weitere hinzugefügt wurden, bleibt der Film der Atmosphäre der Buchvorlage treu und erzählt ein düsteres Märchen für Erwachsene.

4.1.2 Handlung des Films

Der Film erzählt die Geschichte der elfjährigen Coraline Jones, die mit ihren Eltern von Michigan ins regnerische Ashland, Oregon, umzieht. Dort findet sie sich in einem großen, düsteren Haus wieder, in dem sie sich nicht wohl fühlt. Ihre Eltern, die sehr mit ihrer Arbeit als Autoren beschäftigt sind, stellen keine große Hilfe beim Einleben in ihr neues Zuhause dar, und so erkundet Coraline die Umgebung, lernt die exzentrischen Nachbarn kennen und trifft in den Gärten den Nachbarsjungen Wybie. Im Haus entdeckt Coraline eine kleine Tür, hinter der sich zu ihrer Enttäuschung jedoch nur Backsteine verbergen.

Nachts jedoch wacht Coraline auf und entdeckt, dass sich hinter der kleinen Tür ein Tunnel in einer andere Welt befindet. Diese andere Welt ist ihrer Eigenen zum Verwechseln ähnlich, nur dass alles, inklusive ihrer Eltern, viel fröhlicher, bunter und besser ist. Ihre „anderen Eltern“, wie sie sich vorstellen, erscheinen Coraline jedoch etwas seltsam, da sie Knöpfe anstelle von Augen besitzen. Coraline wechselt drei Mal zwischen ihrer eigenen und der anderen Welt hin und her, wobei sie feststellt, dass diese durchaus kein Traum ist.

Allerdings stellt sich nach und nach heraus, dass die andere Welt auch nicht so gut ist, wie es scheint. Coralines andere Mutter versucht, sie für immer dort zu behalten und möchte ihr Knöpfe in die Augen nähen. Coraline flieht, doch als die andere Mutter ihre Eltern entführt, kehrt sie zurück. In einem Wettkampf besiegt sie die andere Mutter und nur um Haaresbreite gelingt es ihr, ihre Eltern zu befreien und der anderen Mutter zu entkommen. Die kleine Tür bleibt fortan verschlossen. Doch das Ende des Films deutet an, dass die andere Welt dennoch weiter existiert.

4.1.3 Allgemeine Farbgestaltung

Bereits in der frühen Konzeptionsphase von CORALINE war klar, dass der Film auf eine sehr grafische Weise erzählt werden sollte. Die Geschichte sollte durch eine visuelle Abstraktion und nicht durch perfiden Realismus erzählt werden. „I was going for a classic storybook look“, so Regisseur Henry Selick, „but not in the way of, say, Disney films. [...] I found a famous artist, Tadahiro Uesugi, who is actually very much inspired by American illustrators of the late 1950s and early 1960s.“⁷⁷ Der japanische Illustrator ist bekannt für seinen sehr grafischen Stil und trug durch seine konzeptionelle Arbeit für CORALINE maßgeblich zur Erschaffung der Farbpaletten der beiden Welten bei.

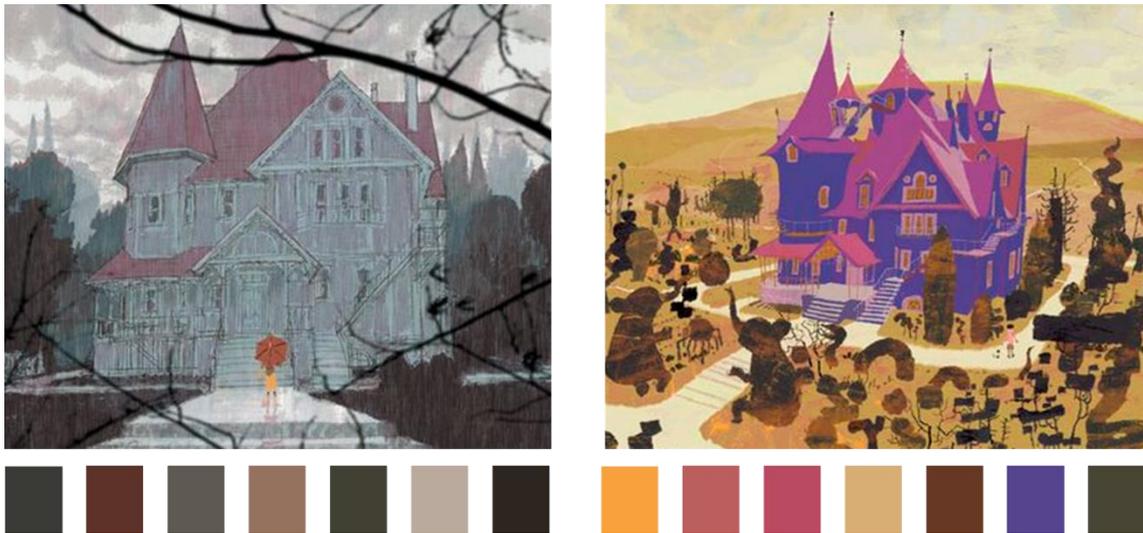


Abbildung 18: Concept Art von Uesugi für CORALINE und die daraus resultierenden Farbpaletten

Zur Farbgestaltung des Films äußert sich Regisseur Henry Selick wie folgt: „So, going back to THE WIZARD OF OZ for inspiration, I was looking for a visual, dramatic device that would allow us to differentiate those two worlds. One of the most amazing things in THE WIZARD OF OZ, [...] was that this fantasy world Dorothy wakes up in is in color. She comes from a black-and-white world on the farm to this world full of magic. I needed an equivalent of that for Coraline.“⁷⁸

Zum einen wurde für diesen Effekt die 3D-Technologie eingesetzt. Doch wurde auch dieselbe Strategie angewandt wie in THE WIZARD OF OZ: Obwohl Coralines echtes Leben nicht in Schwarz-Weiß dargestellt wird, so besteht doch ein großer farblicher Kontrast zwischen den Welten. „We actually took the world that Coraline lives in, the sets, and crushed them as if her life is claustrophobic. The color’s drained out. Her life feels flat.“⁷⁹, erklärt Selick, „I wanted her life in the real world to feel as if it was [...] lacking color, a sense of loneliness.“⁸⁰

⁷⁷ Stephen Jones: *Coraline. A Visual Companion*, London: Titan Books, a division of Titan Publishing Group Ltd. 2009, S. 56

⁷⁸ Ebd., S. 114

⁷⁹ Ebd., S. 125

⁸⁰ *Coraline*. Regie: Henry Selick. USA 2009.

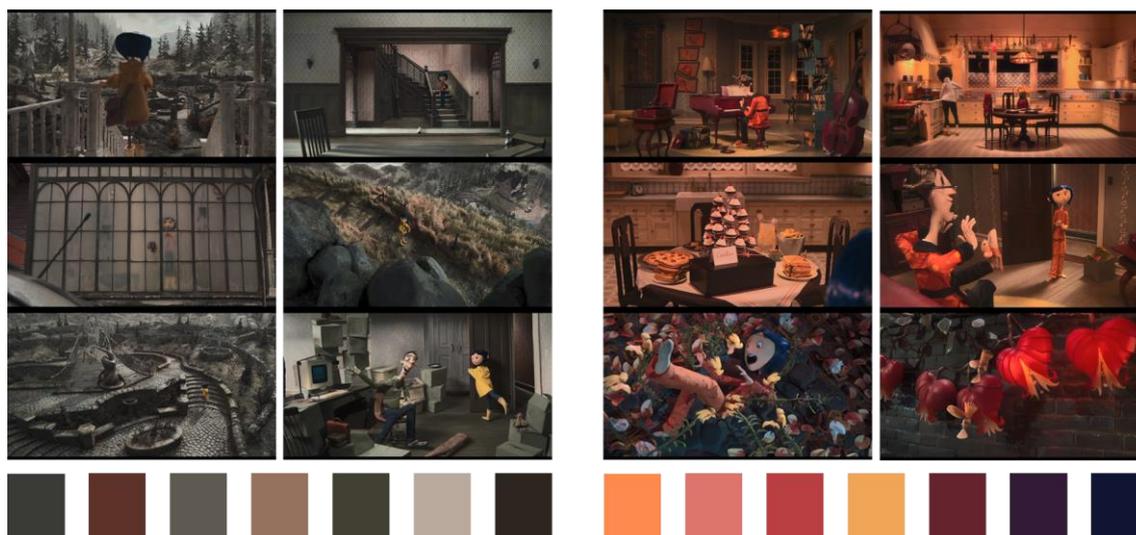


Abbildung 19: Farbkonzepte der Realwelt und der anderen Welt

Dieses Gefühl wird in der Realwelt zum einen durch entsättigte Farben erzeugt. Zudem ist die Farbpalette stark limitiert und enthält hauptsächlich Erdtöne, in denen der regnerische und kalte Sommer erzählt wird. Es sind Farben, wie sie normalerweise in schlammigen Wiesen und dreckigen Hinterhöfen vorkommen. Dennoch finden sie sich in Coralines Zuhause wieder. Tapeten, Teppiche, Wandvertäfelungen, Bettwäsche und viele der Möbel bedienen sich dieser Farbpalette und lassen das Innere des Hauses ebenso unattraktiv erscheinen wie den regennassen Garten. Zusätzlich zu diesen Farben wurde in einigen Fällen mit einem grünlichen Color Grading gearbeitet. Die Hauttöne der Charaktere wirken ungesund und blass, was deren schlechte Laune visuell widerspiegelt. Zudem wurde in allen Bildern mit einem hohen Grauanteil gearbeitet. Insgesamt sind die Bilder nicht in Schwarzweiß gestaltet, wie in *THE WIZARD OF OZ*, doch wird durch das Gefühl, dass Farbe im Bild sein sollte wo keine ist, ein viel größeres Unwohlsein beim Zuschauer erzeugt.

Die Parallelwelt, welche die andere Mutter für Coraline erschafft, korrigiert all diese Makel der Realwelt. “[...] I was struck by this juxtaposition of the worlds - the world we all live in, where we don’t have a choice; and then a better version of all that, where the grass is always greener. That is very appealing”⁸¹, erklärt Henry Selick. Obwohl der Zuschauer die Parallelwelt ausschließlich nachts erlebt, erscheint sie wie ein Paradies. Die Farben sind hochgesättigt und werden nicht nur als Objektfarben, sondern auch als Lichtfarben von Selbstleuchtern eingesetzt, wie beispielsweise in Form der leuchtenden Blumen im Garten der anderen Welt. Der Zuschauer sieht kräftiges Orange und helles Rot, und eine angenehm warmgelbe Lichtstimmung erfüllt die Räume. Die Farbe in der anderen Welt vermittelt eine Welt als ohne Einschränkungen und voller Wunder.

Die zwei Welten in *CORALINE* werden oft als Spiegelwelten bezeichnet. Der Film arbeitet dies durch die Kameraarbeit stark heraus und zeigt somit die Unterschiede zwischen den Welten deutlich auf. Zu jeder Situation, die Coraline in der echten Welt erlebt, erschafft die andere Mutter ein

⁸¹ Stephen Jones, *Coraline*. S. 33

ähnliches, aber interessanteres oder spannenderes Erlebnis in der anderen Welt. Dadurch wird der Kontrast zwischen den beiden Welten erhöht und die unterschiedliche Farbigkeit sticht sofort ins Auge.



Abbildung 20: Die Spiegelwelten in CORALINE und ihre unterschiedliche Farbigkeit

4.1.4 Blau im Character Design

Um nun den dramaturgischen Einsatz der Farbe Blau im Visual Storytelling von CORALINE beurteilen zu können, sollen verschiedene Aspekte des Films betrachtet werden. Zunächst fällt hierbei das blaue Charakter Design der Hauptfigur Coraline ins Auge.

Der Zuschauer begegnet Coraline, deren Geschichte der Film erzählt, nur wenige Minuten nach dem Beginn des Films. Zusammen mit ihrer Familie ist sie nach Ashland, Oregon, in ein großes, altes Haus gezogen. Das Wetter ist trüb, dennoch entschließt sie sich, den Garten und die Umgebung des Hauses zu erkunden. Sie trägt einen gelben Regenmantel und die Farbe ihres Haares ist ein dunkles, kräftiges Blau. Coraline ist ein aufgewecktes Mädchen, das gerne auf Entdeckungstouren geht. Ihre Erscheinung ist stark stilisiert gestaltet. Ihre Silhouette ist mit dem großen Kopf und den im Verhältnis viel zu dünnen Gliedmaßen leicht erkennbar. Auf ihrer Nase tummeln sich einige Sommersprossen und ihr Haar ist zu einem blauen Bob geschnitten.

Betrachtet man nun die Tatsache, dass Coraline blaue Haare hat, so wirft diese eine Menge an Fragen und Vermutungen auf. Zum einen muss hierbei der Einsatz von blauem Haar bei anderen Filmcharakteren miteingezogen werden. Filmcharaktere, die sich nicht durch ein komplett blaues Charakter Design hervorheben, sondern durch blaues Haar aus einem anderweitig eher realistischen Charakter Design hervorstechen, sind noch immer recht selten. Obwohl zu Beginn der 2010er Jahre blaues Haar durch Modemagazine, Blogger und andere Personen des öffentlichen Lebens in kurzer Zeit einen sehr starken Aufschwung in seiner Beliebtheit erfahren hat und blaues Haar im Alltag durchaus nicht mehr allzu ungewöhnlich erscheint, hält sich die Anzahl der blauhaarigen Charaktere im Medium Film dennoch stark in Grenzen.

Vergleicht man nun verschiedene blauhaarige Charaktere aus Realfilmen, so lässt sich schnell eine Tendenz zur Exzentriz feststellen. Oft handelt es sich um Filmfiguren, die durch ihr Anderssein Schwierigkeiten haben, sich in der Gesellschaft zurechtzufinden. Dieses Anderssein rührt jedoch nicht von der Haarfarbe her. Stattdessen sind es psychische Blockaden, Probleme mit der Vergangenheit, politische Ansichten oder auch sexuelle Ausrichtung, die diese Personen von ihren Mitmenschen unterscheiden. Das blaue Haar dient hierbei lediglich als visuelle Darstellung der inneren Konflikte.

Hierbei stellt sich die Frage, weshalb für die Darstellung dieser Konflikte die Farbe Blau gewählt wurde. Dafür könnte es drei mögliche Gründe geben. Zum einen ist Blau eine sehr seltene Farbe in der Natur, die in einer rein-blauen, nicht-violetten Form nur wenigen Blüten, Vögeln und Schmetterlingen vorbehalten ist. Obwohl sie in den Städten in Form von farbigen Wänden, Schildern oder Kleidung ebenso häufig vorkommt wie alle anderen Farben, so ist die blaue Farbigkeit eines Wesens, das diese normalerweise nicht besitzt, dennoch ein Blickfang – sei es nun ein Pudel mit blau gefärbtem Fell oder ein Mensch mit blau gefärbten Haar – der immer wieder für wenige Augenblicke die Aufmerksamkeit der Menschen auf sich zieht. Zudem ähnelt Blau keiner weite-

ren menschlichen Haarfarbe. Während gelb eine Übersteigerung von Blond sein könnte und Rottöne nicht allzu weit von natürlich rotem Haar entfernt sind, gibt es keine natürliche menschliche Haarfarbe, mit der Blau zu vergleichen wäre. Allenfalls ein sehr dunkles Blau könnte schwarzem Haar ähneln, helles Blau jedoch wird immer als unnatürlich hervorstechen. Als dritter Punkt könnte die Bedeutung und Symbolik der Farbe Blau als ausschlaggebendes Kriterium für die Wahl der Farbe Blau zur Darstellung außergewöhnlicher Filmfiguren betrachtet werden. Blaue Gegenstände werden oft mit Kälte und Distanz konnotiert. Es ist also möglich, dass diese Charaktere das blaue Haar nutzen, um eine Barriere zwischen sich und ihren Mitmenschen aufzubauen.

„So, that doll. Did you make it look like me? - Come on. Blue hair, my swamper and raincoat?⁸²” – Coraline Jones



Abbildung 21: Coraline Jones

Inwiefern trifft diese Beobachtung nun aber auf Coraline zu? Coraline sticht durch ihre Charaktereigenschaften aus ihrer Familie hervor. Während ihre Eltern ernst und konzentriert an ihrer Arbeit sitzen, will Coraline gern Abenteuer erleben und die Umgebung erkunden. Allerdings ist diese Unterscheidung nicht zu vergleichen mit denen anderer blauhaariger Charaktere. Coraline ist keine Rebellin und weist auch keine psychische Störung auf, sie ist lediglich ein Kind, das in seiner Neugier durch das Verhalten Erwachsener eingeschränkt wird. Dennoch könnte ihr blaues Haar als Zeichen des Protests wahrgenommen werden. Im Verlauf des Films gibt es Hinweise

⁸² „Coraline Script - Dialogue Transcript“, unter http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/c/coraline-script-transcript.html (abgerufen am 11.04.2019).

darauf, dass Coralines Haar nicht immer blau war. Im Schlafzimmer ihrer Eltern befindet sich ein Foto, das Coraline und ihre Eltern vor den Toren eines Zoos zeigt. Coraline, die hier um einiges jünger ist, hat auf diesem Foto braunes Haar. Es ist allerdings nicht klar, unter welchen Umständen Coraline ihr Haar gefärbt hat, wie lange dies zurückliegt, und ob Coraline Eltern damit einverstanden waren. Weitere Informationen hierzu hätten einer tieferen Charakterisierung von Coraline dienen können, da das Färben ihres Haars ohne Zustimmung ihrer Eltern als Aufmüpfigkeit und das Färben direkt vor dem Umzug als Protest gewertet werden könnten. Andererseits hätten weitere Informationen auch der weiteren Charakterisierung ihrer Eltern gedient, da eine Zustimmung zur blauen Haarfarbe ihrer elfjährigen Tochter sie vermutlich als wenig streng hätte erscheinen lassen. Da Coralines Eltern aber als eher strikt dargestellt werden, lässt sich vermuten, dass das Färben vielleicht ohne ihre Zustimmung stattgefunden hat und vonseiten Coralines einen Protest bekundet.

Nun stellt sich die Frage nach dem Zweck des blauen Haars für die Darstellung von Coralines Persönlichkeit. Misst man die Sättigungs- und Helligkeitswerte ihres Haars und vergleicht diese mit den Stereotypen, die sich aus der Bedeutung der Kostümfarben ergeben, so lassen die Werte auf einen Charakter mit großer emotionaler Tiefe schließen. Coraline ist jung und hat noch nicht allzu viel Lebenserfahrung. Allerdings wird sie im Film mit traumatisierenden Erfahrungen konfrontiert und muss eine beachtliche Charakterstärke entwickeln, um die Schwierigkeiten zu überwinden, die sie sich selbst zu verschulden hat.

Darüber hinaus lässt sich eine interessante Beobachtung dazu machen, wie das blaue Haar Coraline in ihrem Lebensumfeld positioniert. In der Realwelt, in der Coraline und ihre echten Eltern soeben in ein altes, sanierungsbedürftiges Haus gezogen sind, dominieren entsättigte Farben in Grüntönen und Schlammfarben die Gestaltung der Filmbilder. Es finden sich dort keine hochgesättigten Farben außer Coralines gelbem Regenmantel, und außer Coralines Haar sind in der Realwelt auch keine hochgesättigten Blautöne zu finden. Coraline sticht somit aus ihrem neuen Zuhause hervor. Es wird deutlich gezeigt, dass sie sich dort nicht wohlfühlt und auch keinerlei Anstrengungen unternimmt, sich dort einzuleben. Sie sehnt sich nach ihrem alten Leben zurück und wirkt durch ihre übertriebene Farbigkeit wie ein Fremdkörper.



Abbildung 22: Coraline hebt sich in der Realwelt vom Hintergrund ab, während sie in der Parallelwelt mit ihm verschmilzt

In der Parallelwelt, die ihre andere Mutter für Coraline erschafft, zeichnen sich Coralines Haus, Garten und andere Eltern durch hochgesättigte, warme Farben aus. Auch ist Blau hier keine seltene Farbe mehr. Der Garten bringt leuchtende, blaue Blüten hervor, in Coralines Zimmer befindet sich eine blaue Decke auf dem Bett, und ihre andere Mutter schenkt ihr tiefblaue Kleidung. Dies betont zunächst, wie wohl Coraline sich in der anderen Welt fühlt. Es gibt dort Vieles für sie zu entdecken, sie hat die volle Aufmerksamkeit ihrer anderen Eltern und Haus und Garten sind wesentlich spannender. Allerdings sticht Coraline auch nicht mehr aus dieser Welt hervor. Zunächst scheint es, als wäre sie perfekt geschaffen für diese harmonische Welt, die all ihren Wünschen entspricht, doch bald stellt sich heraus, dass diese Welt sie zu verschlingen droht. Durch die farbliche Ähnlichkeit ist es schwieriger als in der Realwelt, Coraline im Bild zu entdecken, und durch die fehlende Differenzierung wird Coralines Verlust ihrer selbst angedeutet, der ihr droht, falls sie bleiben sollte.

Dies spiegelt sich auch in ihrer Kleidung wieder. Coraline trägt sehr viel farbenfrohe Kleidung, die zusätzlich zu ihren Paar Jeans oft orange oder pinke Elemente enthält. Diese Kleidung trägt zu dem oben beschriebenen Effekt der Hervorhebung beziehungsweise Verschmelzung bei. Allerdings gibt es ein Outfit, auf welches diese Beobachtung nicht zutrifft: Es ist das Outfit, das Coralines andere Mutter ihr schenkt. Dieses besteht aus einer schwarzen Hose, einem blauen Pullover mit in der Dunkelheit leuchtenden Sternen und blauen Stiefeln. Coraline ist begeistert und trägt die Kleidung mit Freude, dankbar für ihre großzügigen anderen Eltern, doch muss sie bald feststellen, dass diese ihr nach dem Leben trachten. Daraufhin flieht sie aus der anderen Welt, wobei sie noch immer die Kleidung der anderen Mutter trägt, ein weitere Beweis dafür, dass die Parallelwelt nicht nur in ihrer Einbildung existiert. Dieses blaue Outfit erfüllt einen wichtigen dramaturgischen Zweck, der im folgenden Kapitel in Verbindung mit der Analyse des blauen Lichtdesigns genauer erklärt werden soll.

Die Farbe Blau im Character Design betrifft nicht nur Coraline selbst. Es findet sich auch in einigen ihrer Nachbarn wieder. So sind beispielsweise Ms. Spink und Ms. Forcible, zwei ehemalige Schauspielerinnen, die im Keller des Hauses wohnen, teilweise in Blau gekleidet. Allerdings handelt es sich hierbei um ein sehr helles, fast türkises Blau, das nicht mit dem von Coraline zu vergleichen ist und mit keiner besonderen Bedeutung behaftet ist. Der exzentrische Nachbar Mr. Bobinski hat einen blaustichigen Hautton. Dieser soll auf eine leichte Unterkühlung hinweisen, da Mr. Bobinski leicht bekleidet in der Kälte herumläuft. Im logischen Rückschluss wird er in der Parallelwelt als der andere Mr. Bobinski als übertriebene Version seines echten Ichs in hochgesättigtem blauen Hautton dargestellt. Dies trägt dazu bei, die Verzerrung der Realwelt zu illustrieren und wiederzugeben, dass Dinge, die Coraline ins Auge fallen, von der anderen Mutter ebenso wahrgenommen und angewendet werden.



Abbildung 23: Standbild eines Werbeclips for CORALINE, das Mr. Bobinski und den anderen Mr. Bobinski zeigt

Die letzte Figur, die durch Blau im Character Design hervorsteht, ist die Katze, die Coraline auf ihren Abenteuern begleitet. Die Katze ist außer Coraline der einzige Charakter des Films, von dem es keine andere Version gibt. Bis auf den Unterschied, dass sie in der anderen Welt sprechen kann, sieht sie immer gleich aus und hat auch keine Knopfaugen. Das Fell der Katze ist schwarz und ihre Augen sind leuchtend blau. Blau ist für Katzen keine seltene Augenfarbe, gewisse Rassen haben sogar meist blaue Augen. Schwarze Katzen jedoch haben gewöhnlich eher grünliche oder gelbe Augen. Die Entscheidung, die Augen der Katze Blau zu färben, ist rein dramaturgischer Natur.



Abbildung 24: Die Katze, Coralines Freund und Begleiter

Auf diese Weise sticht die Katze durch ihre Erscheinung aus der tristen Realwelt hervor, da Blau in diesem Umfeld eine seltene Farbe und eigentlich Coraline vorbehalten ist. Dadurch teilen sich die beiden allerdings ein Merkmal, was ein Hinweis darauf sein könnte, dass sie beide als einzige erleben und verstehen, dass die andere Welt existiert. In der anderen Welt sticht die Katze ebenfalls durch ihre blauen Augen hervor, da die anderen Personen alle Knöpfe als Augen haben. Ein weiterer Punkt, der für diese Entscheidung gesprochen haben könnte, ist die Tatsache, dass die Katze sich als Einzelgänger sieht und selbst ihre Freundschaft zu Coraline eher zurückhaltend ist. Das Blau könnte die emotionale Distanz verbildlichen, die die Katze aufrechtzuhalten versucht.

Insgesamt wird das Character Design in CORALINE eingesetzt, um die Charaktere in den verschiedenen Welten zu positionieren und ihre Stellung dort widerzuspiegeln. Zudem trägt die Farbe Blau dazu bei, Coraline als Hauptcharakter von den Nebencharakteren abzugrenzen und sie als außergewöhnliches Kind zu charakterisieren.

4.1.5 Blau in der Lichtgestaltung

Die Lichtgestaltung in *CORALINE* orientiert sich stark an den Bedürfnissen der Szene und der Umgebung. Eine wichtige Funktion der Lichtsetzung ist hierbei die Unterscheidung der beiden Welten, in denen Coraline sich aufhält. Außerdem zielt die Lichtgestaltung darauf ab, die Illusion eines von großen Scheinwerfern beleuchteten Puppenhauses zu zerstören, und Coraline und ihr Lebensumfeld zum Leben zu erwecken. Ein Punkt, der maßgeblich dazu beiträgt, ist, dass sich in beiden Welten viele Practicals, also ins Set Design integrierte Lichtquellen, im Bild befinden. Dies ist im Stop-Motion-Film oft nicht einfach umzusetzen, da die dafür benötigten Glühbirnen winzig klein sein müssen. Doch erlangen die Räume dadurch Tiefe und werden zu einem interaktiven Raum anstatt einer Bühne für die Handlung. Dies betont auch Henry Selick in seiner Beschreibung zur Gestaltung des magischen Gartens in der anderen Welt: „We wanted the lights to move through the foliage. We were going for an ethereal atmospheric look. We’re always looking for the telling detail that opens up the believability of what you are looking at.”⁸³ Das Licht auf einer Filmfigur verändert sich, wenn sie einen derartig beleuchteten Raum durchschreitet, und erzeugt so einen Eindruck von Realismus. Doch wird dieser angebliche Realismus oft unauffällig zur Unterstreichung einer Aussage eingesetzt. In der Szene, in der Coraline ihre anderen Eltern zum ersten Mal trifft, bekommt sie von ihnen eine „Welcome home“-Torte mit Kerzen vorgesetzt. Das Kerzenlicht in der Szene ist also logisch erklärt, doch deutet die Beleuchtung der anderen Mutter von unten bereits auf deren dunkle, böse Seite hin. Gegen Ende des Film und je näher Coraline der finalen Konfrontation mit ihrer anderen Mutter ist, desto öfter werden auch starke Schlagschatten verwendet, die fast an einen Krimi oder Film Noir erinnern. Die vorher fröhliche, helle andere Welt ist nun ein düsterer, furchteinflößender Ort. Die Abwesenheit des Lichts erzeugt Spannung, da Coraline von Dunkelheit umgeben ist. Dass sie trotzdem immer weiterschreitet, unterstreicht ihren Mut und ihre Willenskraft.

An einigen Stellen wird auch farbiges Licht zur Unterstreichung der Aussage eingesetzt. Dieses kommt jedoch ausschließlich in der Parallelwelt vor. Da die Realwelt als farblos und dennoch relativ naturnah dargestellt wird, würde farbiges Licht das Konzept aufbrechen und fehlplatziert wirken. Dies wird auch am farblichen Barcode von *CORALINE* deutlich. Dieser ist eine Reduzierung des gesamten Films in ein einziges Bild. Der durch die Website Tumblr bekannt gewordene Künstler MovieBarcode hat bereits weit über tausend Filme auf diese Weise heruntergebrochen. „The moderator (who prefers to remain anonymous) takes every frame from a movie, skews it to be only a pixel wide and lines them up in a row, creating a barcode-like image of the entire film”⁸⁴, erklärt Michael Ruocco in einem Blogbeitrag über die MovieBarcodes. Auf diese Weise entsteht

⁸³ Anne Thompson: ‘Coraline’: Henry Selick on the Fantastic Garden für Indie-Wire, unter: <https://www.indiewire.com/2009/03/coralines-selick-on-the-fantastic-garden-186727/> (abgerufen am 11.04.2019).

⁸⁴ Michael Ruocco: *Movie Barcode Compresses Entire Movies into A Single Image*, unter: <https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/movie-barcode-compresses-entire-movies-into-a-single-image-84607.html> (abgerufen am 11.04.2019).

ein sehr stark komprimiertes Color Script des Films, das den farblichen Verlauf eines Filmes widerspiegelt. Im Falle von CORALINE lassen sich sehr gut farbliche Einschnitte im Lichtdesign wiederfinden, und die farbliche Unterscheidung der Welten durch die neutralen Farben der Realwelt und den leuchtend warmen Farben der Parallelwelt werden deutlich sichtbar.

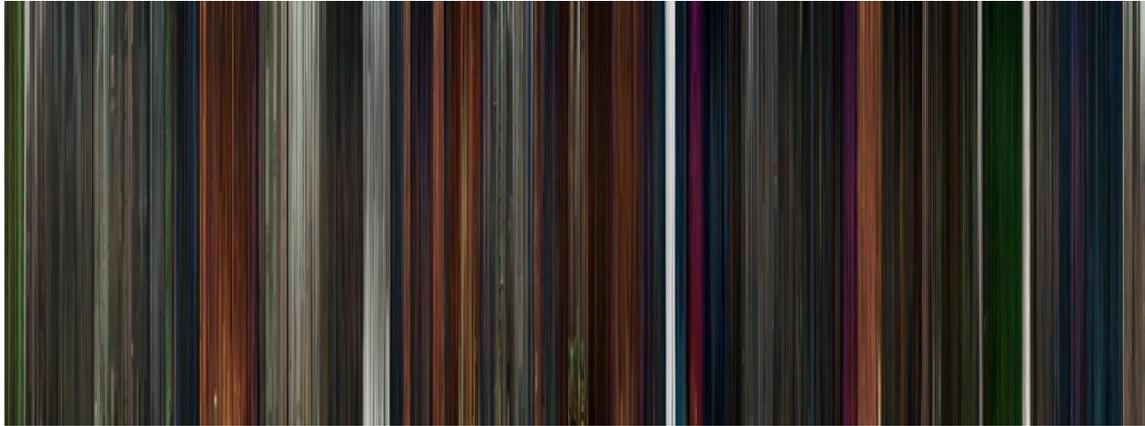


Abbildung 25: CORALINES MovieBarcode – ein Spiegel der Farbgestaltung

In der Realwelt soll die Atmosphäre eines regnerischen Sommers vermittelt werden, weshalb alle Bilder recht dunkel gehalten sind, so, als würde es tagsüber aufgrund der dichten Wolkendecke kaum hell werden. Zusätzlich dazu ist das Licht sehr weich, als würde es durch eben jene Wolkendecke gestreut, wodurch die Bilder sehr flach wirken. Es gibt wenige Kontraste und keine starken Schatten, und diese Lichtstimmung wirkt trostlos und vermittelt ein Gefühl der Langeweile. Auch die Personen sind weich ausgeleuchtet, was dadurch erzeugt wurde, dass das Licht immer durch Frostrahmen oder indirekt auf die Charaktere geleuchtet wurde.

In der Parallelwelt spielen zwei Lichtfarben eine bedeutende Rolle. Eine davon ist die Lichtfarbe Grün, die sich von Beginn bis zum Ende wie ein roter Faden durch den Film zieht. Bereits zu Beginn des Filmes wird in der Anfangssequenz in makabren Bildern gezeigt, wie eine skelettartige Hand eine Puppe aufschneidet, auseinandernimmt und neu zusammensetzt. Der Zuschauer weiß zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass es sich um die andere Mutter handelt, doch wird die Farbe Grün hier bereits als negative Farbe vorgestellt, die auf eine Bedrohung und eine rücksichtslose Person hinweist. Daraufhin taucht die Farbe immer wieder in Zusammenhang mit der anderen Mutter auf, zunächst als Farbakzent in Haus, dann als Lichtkante auf ihrem Haar. Dies gipfelt im Endkampf zwischen Coraline und ihrer anderen Mutter, in der diese überhaupt keine Ähnlichkeit mehr mit Coralines echter Mutter hat. Im Kamin des Wohnzimmers brennen grüne Flammen und die Tapete schimmert grün. Die Welt versucht nun nicht mehr, sich herauszuputzen, sondern zeigt sich dem Zuschauer in all ihrer Verdorbenheit, der Coraline nur um Haaresbreite entkommt.

Der Einsatz der Farbe Grün ist nicht ungewöhnlich, da Grün oftmals mit Krankheit oder dem Dämonischen verbunden wird und bereits oft zur Gestaltung verschiedener Bösewichte oder Feinde im Film verwendet wurde. Während Grün also traditionell als Farbe des Bösen eingesetzt

wird, wird die Bedeutung der Farbe Blau nicht ganz so eindeutig eingeführt wie Grün. Allerdings begleitet die Farbe Blau die Geschichte von Beginn an in Form von Coralines blauem Haar. Betrachtet man den Einsatz der Farbe Blau in der Lichtgestaltung nun genauer, lassen sich einige interessante Beobachtungen festhalten.

Zunächst muss jedoch eine Unterscheidung erfolgen zwischen jenen Szenen, deren Blau eine dramaturgische Bedeutung hat und anderen, in denen das Blau als Farbe der Nacht eingesetzt wird.

Ein hoher Anteil des Films findet bei Nacht statt. Coraline betritt die andere Welt zum ersten Mal bei Nacht und kehrt in der darauffolgenden Nacht auch wieder dorthin zurück. Umso erschrockener ist sie, als sie nach einem unheimlichen Erlebnis auf die Weise zurückkehren möchte, wie sie auch dorthin gelangt ist – durch Einschlafen – und sich nach dem Aufwachen immer noch in der anderen Welt befindet, wo es immer noch Nacht ist. Die Nachtszenen der Parallelwelt unterscheiden sich in ihrem Farbwert von denen der Realwelt darin, dass das Blau des Himmels tiefer und stärker gesättigt ist. In der Realwelt werden auch die Nachtszenen in gräulichen Tönen erzählt, um den tristen Charakter der Welt zu verstärken. Eine Szene jedoch fällt aus diesem Schema heraus: Als Coraline in der ersten Nacht in ihrem neuen Zuhause einschläft, sinkt sie ins Bett, während ihre drehende Schlummerlampe helle Lichtflecken auf ihrer Decke tanzen lässt. Hier ist die Szene von blauem Licht eingefärbt. Durch die blaue Farbe in Kombination mit der Bewegung von Coralines Schlummerlampe wird illustriert, wie Coraline in tiefen Schlaf fällt. Diese Kombination aus blauem und gelbem Licht, der sich bereits viele Filmemacher bedient haben, wird oft zur Verbildlichung von Magie verwendet und weist auch hier bereits auf die außergewöhnlichen Ereignisse hin, die Coraline noch bevorstehen.

Die Unterscheidung der blauen Nachtszenen von jenen, die eine dramaturgische Bedeutung haben, lässt sich an der Anwesenheit anderer Lichtquellen festmachen. Da Coraline sich in der Parallelwelt viel außerhalb des Hauses aufhält, ist die Blaufärbung dieser Szenen anhand des dunkelblauen Himmels recht auffällig. Allerdings fällt die Blaufärbung dem Zuschauer nicht ins Auge, da das Blau durch die Nacht erklärt ist, und da es unzählige andere Punkte im Bild gibt, die das Interesse auf sich ziehen. Diese sind meist Selbstleuchter, wie die leuchtenden Blumen im Garten, die durch strahlendes Rot und Orange den Blick des Zuschauers fesseln. In Szenen außerhalb des Gartens gibt es Laternen und Lichterketten, die denselben Effekt erzielen. Außerdem wird das große, pinke Haus erleuchtet, was die Wirkung des blauen Himmels außer Kraft setzt.

Allerdings gibt es drei Szenen, in denen Blau in Abwesenheit von jeder anderen Farbe eingesetzt wird. Diese Szenen sind wichtige Erzählmomente im Film, deren Wirkung durch den Einsatz der Farbe Blau verstärkt wird.

Nach der blauen Szene, in der Coraline eingeschlafen ist, ist die erste Szene, in der der Zuschauer und auch Coraline wieder mit dem blauen Licht konfrontiert werden, die Szene in der Coraline zum ersten Mal den Weg in die andere Welt entdeckt. Hinter der kleinen Tür in ihrem Wohnzimmer, die tagsüber mit Backsteinen zugemauert war, verbirgt sich ein langer, leuchtend blauer

Tunnel. Durch diesen krabbelt Coraline zum ersten Mal in die Welt der anderen Mutter. Die Wahl des blauen Lichts wirkt hier schlüssig, da das Licht den magischen und übernatürlichen Charakter der Geschehnisse unterstreicht. Als Coraline sich im Tunnel befindet, wird sie von diesem blauen Licht umhüllt, das jede andere Farbe verdrängt. Dieser Effekt verstärkt die Intensität der Szene, da vermittelt wird, dass Coraline in etwas völlig Neues eintritt. Umso verwirrter ist sie zunächst, als sie in einem Raum landet, der ihrem Wohnzimmer zum Verwechseln ähnlich sieht, sich jedoch als bald als Teil einer fantastischen, verbesserten Version ihres wahren Lebens entpuppt.



Abbildung 26: Coraline entdeckt den magischen Tunnel zu anderen Welt

In der zweiten blauen Szene versucht Coraline, die die Bedrohung durch ihre andere Mutter wittert, wegzulaufen. Sie flieht aus dem Haus und durch einen Obstgarten und landet schließlich in einem Wald, dessen Bäume sich nach und nach in Nichts auflösen. Sie läuft durch weiße Leere, bis sich plötzlich das Haus vor ihren Augen wieder zusammensetzt. Die Momente vor und nach der weißen Leere sind hierbei von blauem Licht dominiert. Coraline hat festgestellt, dass sie in wenigen Schritten um die andere Welt herumlaufen kann. „Eine sehr kleine Welt“⁸⁵, stellt sie erschrocken fest, als sie bemerkt, dass sie gefangen ist.

⁸⁵ *Coraline*. Regie: Henry Selick. USA 2009.



Abbildung 27: Coralines gescheiterter Fluchtversuch

In der dritten blauen Szene wird Coraline von ihrer anderen Mutter hinter einen Spiegel gesperrt. Hinter dem Spiegel befindet sich nur ein winziger Raum und sie kann nicht alleine entkommen. Der Raum ist in ein schwaches, blaues Licht getaucht. Interessant ist hierbei, dass die Quelle dieses blauen Lichts Coralines blauer Pullover ist, den sie von der anderen Mutter geschenkt bekommen hat, und dessen aufgenähte Sterne Licht ausstrahlen. Unter einer Decke findet Coraline die Seelen von drei Kindern, die ihre Befürchtungen bestätigen: Die andere Mutter trachtet Coraline nach dem Leben. Coraline ist verzweifelt, da sie in dem Raum hinter dem Spiegel gefangen ist, doch mit der Hilfe ihre Freundes Wybie gelingt es ihr schließlich doch zu entkommen.



Abbildung 28: Coraline ist hinter dem Spiegel gefangen

Durch den Einsatz der Farbe Blau im Lichtdesign dieser Szenen lässt sich erkennen, dass blaues Licht in CORALINE als Verbildlichung der Verlockung und der Falle eingesetzt wird. Zu Beginn lockt der Tunnel Coraline mit seiner leuchtenden, hochgesättigten Farbigkeit in die Fänge der anderen Mutter. Von da an bemerkt Coraline, dass die von der anderen Mutter gemachten Versprechen nur eingehalten werden können, wenn sie ihr Leben opfert. Von der ersten blauen Szene bis zu letzten haben sich die Räume immer weiter verkleinert. Die erste Falle war die andere Welt in ihrer scheinbaren Größe, die zweite Szene zeigt, dass die Welt nur das Haus umfasst, und in der dritten Szene hat sich das Netz um Coraline so weit zusammengezogen, dass sie sich nicht mehr wehren kann. Das blaue Licht geht nun schon von ihr selbst aus, da sie bis hin zu der Kleidung, die sie trägt, unter dem Einfluss der anderen Mutter steht. Mit diesem Machtverlust von Coraline geht ein Machtgewinn der anderen Mutter einher, da Coraline mit jeder Szene mehr ihrem Einfluss unterliegt.

Nachdem Coraline allerdings mit Wybies Hilfe in die Realwelt entkommt, muss sie feststellen, dass sie noch einmal in die Fänge der anderen Mutter zurückkehren muss, um ihre echten Eltern zu retten. Allerdings finden sich ab diesem Zeitpunkt keine blauen Szenen in der anderen Welt mehr im Film. Nicht einmal der Tunnel leuchtet blau, als Coraline zurückkehrt. Dies liegt daran, dass die Falle keine solche mehr ist. Coraline hat den Hinterhalt erkannt und weiß nun, worauf sie sich einlässt. Die Trance, in der sie die andere Welt zuvor wahrgenommen hat, ist verschwunden, und Coraline ist bereit mit all ihrem Verstand gegen die andere Mutter zu kämpfen.

Dafür findet das Blau nun seinen Weg in die Realwelt. Als Coraline die Seelen der Geister befreit hat, erscheinen ihr diese im Traum. Als goldene Engel schweben sie vor einem bewegten blauen Hintergrund, wodurch der übernatürliche, aber nicht unheimliche Charakter der Szene verstärkt wird. Als Coraline auf eine Warnung der Geister hin das Haus verlässt, ist die Nacht plötzlich leicht türkisgrün gefärbt. Diese leicht grünstichige Nachtstimmung war zuvor schon einmal in der anderen Welt aufgetaucht, als Coraline sich nach dem Aufwachen noch immer in der anderen Welt befunden hatte. Diese Färbung deutet bereits die letzte Konfrontation mit der anderen Mutter an und verschwindet erst, als diese endgültig besiegt ist. Daraufhin befinden sich Coraline und Wybie in der Realwelt in einer blauen Nacht, die zwar kräftig blau ist, aber Hauttöne zulässt und somit einen Unterschied zu den blauen Szenen der anderen Welt bildet. Dass diese Nachtfarbe nun als erste Farbe Einzug in Coralines Welt gefunden hat, in dem Moment, in dem sie einen ersten Freund gefunden hat, zeigt, dass sie beginnt, sich mit ihrem neuen Leben anzufreunden. Das Blau hat nicht nur seine Bedrohung verloren, sondern vermittelt Ruhe und Zufriedenheit.

4.1.6 Blau als Objektfarbe

Erstaunlicherweise enthält CORALINE kaum blaue Objekte. In der Realwelt ist kein Raum für hochgesättigte Farben, und in der Parallelwelt ist die Farbe Blau Coraline vorbehalten. Einzig und allein im Garten tauchen leuchtend blaue Blumen auf, die aber wiederum Coralines Haar darstellen, da der Garten die Form ihres Kopfes hat.

Zudem erhält Coraline zu Beginn des Films von ihrem Nachbarn Wybie eine Puppe, die dieser in einer alten Truhe gefunden hat. Diese Puppe sieht Coraline zum Verwechseln ähnlich: Sie hat ebenfalls blaues Haar, welches gut erkennbar ist, obwohl die Farben der Puppe durch das Alter leicht verwaschen sind. Was Coraline zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht weiß, ist, dass die Puppe ein Werkzeug der anderen Mutter ist und dazu dient, Coraline auszuspionieren.

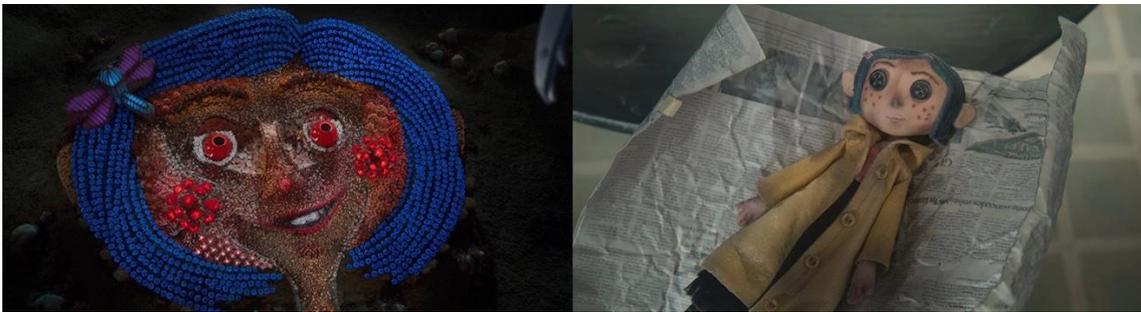


Abbildung 29: Auch in den Objekten ist die Farbe Blau mit Coraline verbunden

Bei der Betrachtung der blauen Objekte darf auch der Verbindungstunnel zwischen den beiden Welten nicht vernachlässigt werden. Als Coraline diesen Tunnel entdeckt, erstrahlt er in kräftigem Blau und dient als Werkzeug der anderen Mutter, Coraline zu faszinieren und einzufangen. „Blau gilt schon seit langem als Farbe der Einbildungskraft“⁸⁶, stellt Theroux fest. Das Blau des Tunnels wirkt auf den ersten Blick magisch und der Zuschauer geht zunächst davon aus, dass er Coralines Vorstellungskraft entsprungen ist oder dass sie lediglich träumt. Jedoch wird schnell klar, dass der Tunnel und somit die Bedrohung durch die andere Welt sehr real sind.

In der Farbgestaltung der Objekte wird das Farbkonzept also nicht gebrochen: Die Farbe Blau wird weiterhin mit Coraline assoziiert, wobei in allen Objekten aber die Präsenz der anderen Mutter spürbar ist. Durch die Gestaltung der Objekte wird somit die Verbindung zwischen Coraline und ihrer Signaturfarbe aufrecht erhalten, aber gleichzeitig wird auch der wachsende Einfluss der anderen Mutter auf sie deutlich gemacht.

⁸⁶ Alexander Theroux, *Blau*. S. 59

4.1.7 Bedeutung der Farbe Blau in CORALINE

In CORALINE wird die Farbe Blau im Visual Storytelling zu zwei unterschiedlichen Zwecken eingesetzt, die an vielen Stellen eng miteinander verwoben sind.

Der auffälligste Einsatz der Farbe liegt hierbei in Coralines Character Design, da Coraline als Hauptfigur in fast jeder Szene zu sehen ist und dem Zuschauer die Farbe somit immer vor Augen geführt wird. Die Wahl der Farbe unterstreicht Coralines Persönlichkeit und hebt sie aus der Menge der Charaktere in der Realwelt hervor, in der kein anderes dunkelblaues Objekt Einzug hält.

In der Parallelwelt wird Blau in der Lichtgestaltung als Farbe der Falle und der Verlockung eingesetzt. Der leuchtend blaue Tunnel, der Coraline in die andere Welt einlädt, ist ein Werkzeug der anderen Mutter, um Coraline einzufangen. Die Wahl der Farbe Blau ist aus der Sicht der Filmemacher insofern zu verstehen, da Blau oft zur Darstellung übernatürlicher Orte und magischer Geschehnisse verwendet wird. Allerdings ist es auch auffällig, dass hierbei dieser Aspekt betont wird. Da der Tunnel bereits im Einflussbereich der anderen Mutter liegt, hätte diese auch eine andere Farbe wählen können. Da Coraline oft orangefarbene oder pinke Kleidung trägt, hätte die Wahl der Farbe des Tunnels auch auf diese Farben fallen können. Sicherlich wäre Coraline, die ohnehin von dem Auftauchen des Tunnels hinter der vermeintlich zugemauerten Wand fasziniert ist, auch durch einen orange- oder pinkfarbenen Tunnel gekrabbelt. Allerdings hätte diese Farbe beim Zuschauer andere Erwartungen geweckt, da diese beiden Farben stark positiv konnotiert sind und in leuchtendem Zustand ein Gefühl der Wärme und des Wohls erweckt hätten. Das kühle Blau fasziniert, deutet aber gleichzeitig auf eine tiefere Bedeutung der Geschehnisse hin. Zudem erinnert der blaue Tunnel fast an eine Vene, so als würde sich Coraline in den kühlen Adern eines gigantischen Wesens bewegen.

Die folgenden blauen Szenen, in denen Coraline bereits bewusst ist, dass es sich bei der anderen Welt um eine Falle handelt, sind nicht nur aus erzählerischer Sicht von großer Bedeutung, sondern auch auf emotionaler Ebene. Coraline, die sich zuvor unbeschwert in der Parallelwelt bewegen konnte, ist nun gezwungen, erschreckenden Tatsachen ins Auge zu sehen. Diese Angst spiegelt sich in den blauen Szenen wieder. Coralines Unsicherheit, ihre Zweifel, ihre Furcht vor der anderen Welt werden durch die blauen Szenen verbildlicht, in denen sich keine Wärme mehr finden lässt, und in denen Coraline ebenso körperlich wie auch emotional an Orte gelangt, an denen sie noch nie war, und an denen sie sich nicht wohl fühlt. Dabei lernt sie jedoch wichtige Lektionen, die sie tief verinnerlicht und gleich darauf anwendet: Als sie versucht, vor dem Haus der anderen Mutter zu fliehen, letztendlich aber wieder darauf zu läuft, lernt sie die Wichtigkeit dessen, sich seinen Ängsten zu stellen, anstatt Problemen den Rücken zu kehren. Im Spiegel hinter der Wand wird ihr bewusst, dass es leichtsinnig und oberflächlich war, ein Leben zu verfolgen, das immer nur leicht und voller Spiele ist. Während sie die blauen Szenen durchläuft, verändert Coraline sich und erlangt eine neue Charaktertiefe, die ihr helfen wird, die Kindheit hinter sich zu lassen

und mit Ernsthaftigkeit und Gewissenhaftigkeit durchs Leben zu gehen. Sie übernimmt Verantwortung und rettet ihre Eltern, auf die sie zuvor immer angewiesen war.

Die Farbe Blau ist in CORALINE also auch ein Zeichen für ihre Entwicklung: Sie hat emotionale Reife erlangt, Verständnis für ihre Eltern entwickelt hat und stellt sich Herausforderungen. Obwohl dies auf den ersten Blick nicht sofort ins Auge stechen mag, trägt diese Visualisierung dazu bei, dass der Zuschauer die Gewichtung der Szenen und ihre Bedeutung für Coraline versteht.

4.2 CORPSE BRIDE

4.2.1 Hintergrund

Der animierte Spielfilm CORPSE BRIDE entstand im Jahr 2005 unter der Regie von Tim Burton und Mike Johnson. Ebenso wie CORALINE wurde der Film im Stop-Motion-Verfahren animiert und durch digitale Effekte ergänzt. „I love stop-motion“, erklärt Burton, „The people who do this, they’re artists, they’re actors, they’re breathing life into inanimate objects [...]. There’s a magic and mystery to stop-motion, a tactile quality, a handmade quality that gives it an emotional resonance for me.“⁸⁷ Der aufwendig produzierte Film gilt bis heute als Klassiker und diente als Vorbild für viele weitere Stop-Motion-Produktionen.

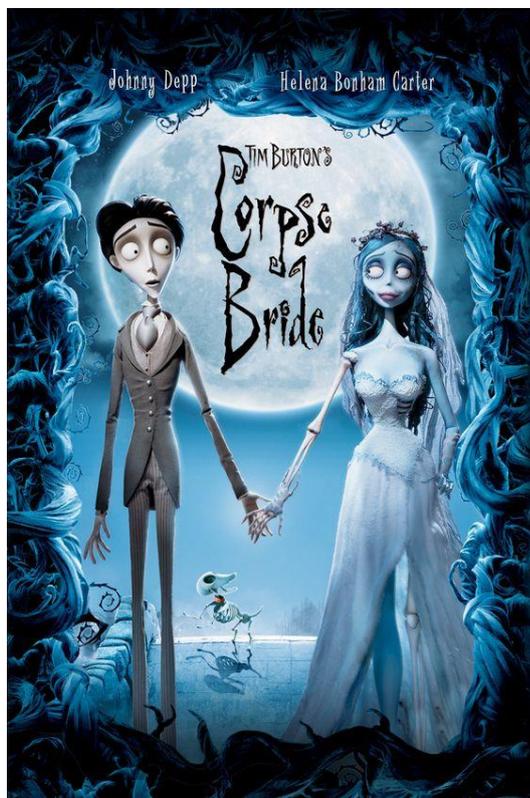


Abbildung 30: Filmposter zu CORPSE BRIDE

Die Handlung des Films basiert auf einem alten Märchen, von dem Burton durch seinen Freund Joe Raft erfuhr⁸⁸, und das Burton zu einer komplexen Geschichte weiterentwickelte. Burton war ebenfalls maßgeblich am Character Design beteiligt und prägte durch seine Skizzen den Look des Films. Unterstützt wird die unheimliche Geschichte von eindringlicher Musik des Komponisten Danny Elfman, der dem Zuschauer mit vielen für den Film komponierten Songs die Geschichte und die Gedankenwelt der Charaktere näher bringt.

⁸⁷ Mark Salisbury; Timothy Shaner: *Tim Burton's Corpse Bride. An Invitation to the Wedding*, London: Titan Books, a division of Titan Publishing Group Ltd 2005, S.14

⁸⁸ Vgl. Ebd., S. 9

4.2.2 Handlung des Films

CORPSE BRIDE erzählt eine geografisch unklare Welt des 19. Jahrhunderts, in dem der schüchterne Viktor mit der ihm unbekanntem Victoria eine arrangierte Ehe eingehen soll. Obwohl beide sich zunächst sträuben, entdecken sie bei ihrem ersten Aufeinandertreffen ihre Gefühle füreinander. Doch Victor ist unfähig, den Eheschwur flüssig aufzusagen, weshalb er im Wald am Abend vor der Hochzeit alleine probt und nach Aufsagen des Schwurs den Ring an einen Ast steckt. Zu seinem großen Entsetzen erwacht jedoch eine tote Braut namens Emily wieder zum Leben, nimmt seinen Heiratsantrag an und entführt Victor in die Welt der Toten. Victor versucht Emily zu entkommen, die sich nach und nach als durchaus liebenswerte Untote entpuppt und im Zuschauer beginnt, Sympathien zu wecken. Sie selbst ist Opfer eines Anschlags geworden, während sie auf ihren Verlobten wartete. In Victor hofft sie nun endlich einen liebenden Ehemann gefunden zu haben.

Während Victor versucht, zurück zu Victoria zu gelangen, wird diese wegen Victors Abwesenheit gegen ihren Willen mit dem böartigen Lord Barkis verheiratet. Als Victor dies erfährt, resigniert er und stimmt zu, sich selbst zu töten, um mit Emily den Bund der Ehe einzugehen zu können und mit ihr im Reich der Toten zu leben. Für diese Hochzeitsfeier kehren alle Toten in die Welt der Lebenden zurück und treffen gemeinsam mit den Lebenden in der Kirche ein. Während der Zeremonie tauchen jedoch Victoria und Lord Barkis auf. Emily erkennt Lord Barkis als ihren ehemaligen Bräutigam, der sie heiratete und ermordete, um ihr Geld zu stehlen. Es entbrennt ein Kampf zwischen Victor und Lord Barkis, den Emily beendet. Doch der überhebliche Lord greift zum Weinbecher, der eigentlich Gift für Victor enthält, trinkt den Wein und stirbt. Somit ist er den anderen empörten Toten, die auf Emilys Seite stehen, ausgeliefert. Durch seinen Tod ist Emily erlöst. Sie gibt Victor von seinem Eheversprechen frei und löst sich in hunderte Schmetterlinge auf, während Victor und Victoria ihr gemeinsam nachblicken.

4.2.3 Allgemeine Farbgestaltung

Die Handlung von *CORPSE BRIDE* spielt in zwei unterschiedlichen Umgebungen. Eine davon ist die Welt der Lebenden, die dem England des 19. Jahrhunderts nachempfunden ist und wo sich Victor, Victoria und deren Familien aufhalten. Im Kontrast dazu steht die Welt der Toten, in die Victor von Emily entführt wird. Beide Welten werden stark stilisiert dargestellt.

4.2.3.1 Die Welt der Lebenden

Die Welt der Lebenden zeichnet sich durch entsättigte Farben aus. Die Handlung findet im Winter statt und jegliche Farbe scheint diese Welt verlassen zu haben. Tim Burtons Intention war es, die Welt monoton, steif und von starken Sitten regiert darzustellen. Um diesen Look zu erzeugen, wurde bereits zu Beginn der Produktion sowohl Character Design als auch Environment Design darauf abgestimmt. Nachdem zuerst überlegt wurde, die entsprechenden Filmsequenzen in Schwarz-weiß zu gestalten oder digital zu entsättigen, entschied man sich, die Farbgestaltung an Puppen und Sets direkt vorzunehmen⁸⁹. Dadurch entsteht der beklemmende Eindruck, dass die Welt eigentlich bunt sein sollte, jegliche Farbigkeit aber von strikten Konventionen erstickt wird. „The key is that it isn't black and white“, erklärt Production Designer Alex McDowell, “It definitely has a range of color. It's just a very muted range and compressed to the end of the tonal scales. It's monochromatic, but you do have violets, browns, and blues. And the blacks are kind of washed out.“⁹⁰ Die Hauttöne der Charaktere variieren zwischen verschiedenen Grautönen, während ihre Kleidung kontrastlose Kombinationen verschiedener Grau-, Braun- und Mahagonirotöne beinhaltet. Einzig und allein Victor und Victoria haben sich minimal von diesem Konzept ab: Obwohl Victor denselben bleichen Gesichtston hat wie alle anderen, sticht er durch eine zartblaue Krawatte hervor. Victoria ist der einzige Charakter, der durch einen annähernd hautfarbenen Gesichtston hervorsticht. Auf ihren Wangen liegt ein Hauch von Röte, der sie selbst in der trostlosen, düsteren Umgebung ihres Elternhauses lebendig und begehrenswert erscheinen lässt. Zudem sind viele der Szenen leicht bläustichig eingefärbt. Diese Einfärbung fällt dem Zuschauer zunächst nicht auf, da er den blassen Unterton des Films als Grau liest, doch sobald man Farbwerte aus den Bildern ausliest, wird eine blasse Blaufärbung deutlich erkennbar, wobei sich die darin enthaltene Kühle auch auf die Bewohner der Welt der Lebenden übertragen lässt, unter denen außer bei Victor und Victoria Verachtung, Spott oder Eitelkeit ihre vorwiegende Stimmung beschreiben.

4.2.3.2 Die Welt der Toten

Im Gegensatz zur Welt der Lebenden ist die Welt der Toten weitaus farbenfroher gestaltet. Dieser Eindruck entsteht zu einem großen Teil durch das Licht- und Character Design, welches in den

⁸⁹ Vgl. *Corpse Bride*. Regie: Tim Burton, Mike Thompson. GB/USA 2005.

⁹⁰ Mark Salisbury; Timothy Shaner: *Tim Burton's Corpse Bride*. S. 71

folgenden Abschnitten näher behandelt werden soll. Die Welt der Toten liegt unterirdisch verborgen und ist somit vom Tageslicht abgeschnitten. Dennoch enthält die Welt viele hochgesättigte Farbtöne, die sich auch in den Kostümen der Charaktere wiederfinden.

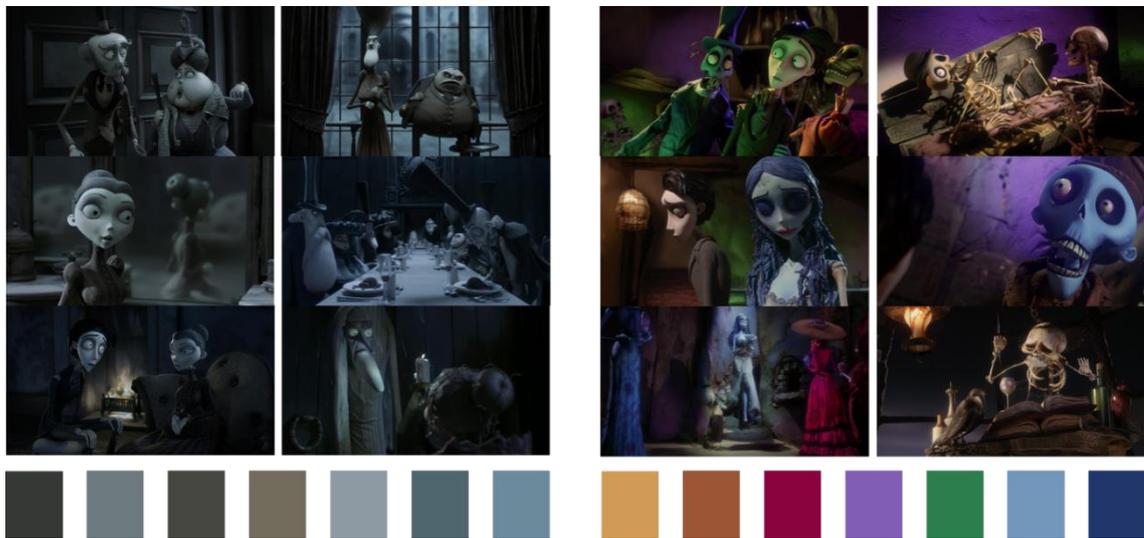


Abbildung 31: Die Welt der Lebenden im Vergleich zur Welt der Toten

4.2.3.3 Zusammenfassung

Tim Burtons Intention bei der Erschaffung der beiden Welten war es, die Welt der Toten lebendiger wirken zu lassen als die der Lebenden. Während die Lebenden von ihren Sitten und ihrer Moral erstickt werden, so werden all diese Unterdrückungen durch den Tod abgelegt. In der Welt der Toten liebt man Feste, Musik und Ausgelassenheit. Die Toten begegnen ihren toten Mitmenschen herzlich und offen, während die Lebenden einzig und allein ihren eigenen Vorteil aus den Beziehungen zu ihren Mitmenschen zu ziehen versuchen. Diesen Gegensatz führt Burton auf Erfahrungen aus seiner Kindheit zurück:

„That goes back to my childhood, feeling what people call normal is not normal and what people call abnormal isn't. Growing up in suburban America where people are afraid of death and then you have cultures like Mexico where they have Day of the Dead, it's such a fun holiday where they celebrate it, it's fun, the skeletons are doing funny things, and I felt that's much more where I like to be. [...] So it's that sort of thematic thing of the living world being much more dead than the dead world, and kind of playing those juxtapositions and those feelings that I remember from very early on.“⁹¹

Hierin findet sich aber auch eine starke Gesellschaftskritik wieder: In seiner Inszenierung parodiert Tim Burton die sittenbehaftete Vergangenheit Englands und die Borniertheit des damaligen Adels, während ein Stockwerk weiter unten, ähnlich wie es zur damaligen Zeit in den Adelshäusern der Fall war, das niedere Volk ein heiteres Leben zu führen weiß.⁹²

⁹¹ Mark Salisbury; Timothy Shaner: *Tim Burton's Corpse Bride*. S. 18f.

⁹² Vgl. *Corpse Bride*. Regie: Tim Burton, Mike Johnson. GB/USA 2005.

4.2.4 Blau im Character Design

CORPSE BRIDE enthält eine Vielzahl an Charakteren, deren Design die Farbe Blau beinhaltet. Am wichtigsten ist dabei jedoch Emily, die untote Braut, mit der sich Victor unfreiwillig verlobt, eine der wichtigsten Figuren des Films. Im folgenden Kapitel soll nun diese auffällige Verwendung der Farbe und ihre Bedeutung im Character Design untersucht werden.



Abbildung 32: Emily

Der Zuschauer lernt Emily kennen, als Victor im Wald sein Eheversprechen übt und dabei den Ring, der eigentlich für seine versprochene Verlobte Victoria gedacht war, an einen handförmigen Ast steckt. Daraufhin steigt Emily aus der Unterwelt empor und entführt Victor ins Reich der Toten. Obwohl Victor zunächst versucht, vor Emily zu fliehen, beginnt er mit der Zeit, Sympathie für sie zu empfinden. Ebenso ergeht es dem Zuschauer. Emily wurde einst von ihrem Verlobten betrogen und kam um, als sie im Wald darauf wartete, mit ihm davonzulaufen. Sie ist noch immer verletzt, aber dennoch voller Hoffnung und Zuversicht. Als Victor sie aus Versehen um seine Hand bittet, weigert sie sich anzuerkennen, dass ihre Hochzeit nur ein Missverständnis ist. Doch als sie aufgefordert wird, Victor zu töten, um die Hochzeit gültig zu machen, bringt sie es nicht übers Herz.

Emilys Charakter macht im Verlauf des Films eine starke Entwicklung durch. Zunächst wird sie als unheimliche Untote eingeführt, die den bedauernswerten Victor davon abhält, die Eheverbindung mit seiner großen Liebe Victoria einzugehen. Sie weigert sich, das Missverständnis anzuerkennen, was sie ebenso stur wie naiv wirken lässt, da Victor in der Unterwelt offensichtlich am falschen Ort ist. Doch zeigt sich sehr schnell, dass Emily tief empfindet. Sie bemüht sich ehrlich, eine Verbindung zu Victor aufzubauen, und vertraut ihm offenherzig, selbst als er versucht, ihr

durch einen Betrug zu entkommen. Als sie von Victoria erfährt, ist sie zutiefst verletzt, und spricht in einem herzerreißenden Lied über ihre Gefühle. „If I touch a burning candle, I can feel no pain. If you cut me with a knife, it's still the same. And I know her heart is beating. And I know that I am dead, Yet the pain here that I feel, try and tell me it's not real. And it seems that I still have a tear to shed”⁹³. In diesem Moment beginnt der Zuschauer, eine tiefe Sympathie für Emily zu empfinden. Ihre Verletzlichkeit und Empfindsamkeit helfen dem Zuschauer, sich mit ihr zu identifizieren. Als sie am Ende des Films auf ihre Hochzeit mit Victor um seines Glückes willen verzichtet und sich, endlich von ihrem Fluch erlöst, in hunderte blaue Schmetterlinge auflöst, fühlt der Zuschauer eine gewisse Empörung darüber, dass ihr ein wahrlich glückliches Ende verwehrt geblieben ist. Emily ist eine sehr vielschichtige tragische Figur, deren emotionale Tiefe durch ihr Character Design verbildlicht wird.



Abbildung 33: Emily gibt Victor frei und löst sich in hunderte Schmetterlinge auf

Emily trägt über den gesamten Film hin dasselbe Kostüm. Es ist ein zerrissenes und stark gealtertes Hochzeitskleid, welches sie trug, bevor sie am Tage ihrer Hochzeit ermordet wurde. Obwohl viele Hochzeitskleider traditionell in Weiß gehalten sind, ist ihres von blauen Stickereien durchzogen. Auch erscheinen die Stellen, die im Laufe der Jahre gealtert sind, nicht gräulich oder schmutzig-braun, sondern blau.

Darüber hinaus ist Emilys blaue Hautfarbe sehr auffällig. Hier wird die Farbe Blau eingesetzt um zu illustrieren, dass Emily nicht mehr der Welt der Lebenden angehört. Auch hier findet sich wieder der Kontrast zu der grauen Hautfarbe der Lebenden und die versteckte Aussage, dass Emily trotz ihrer beginnenden Verwesung nicht weniger, sondern viel mehr lebendig ist als Victor.

⁹³ Mark Salisbury; Timothy Shaner: *Tim Burton's Corpse Bride*. S. 135f

Obwohl Emily die erste Untote ist, die dem Zuschauer im Laufe des Films begegnet, so ist sie keineswegs die letzte. Sobald Victor in der Welt der Toten die Augen aufschlägt, findet er sich umgeben von unzähligen Untoten. Diese sind entweder bereits Skelette mit fahlgelben Knochen, oder jene Untote, deren Haut blau ist. Die Wahl der Farbe ist hierbei recht ungewöhnlich. Vergleicht man die Darstellung Untoter in verschiedensten Medien wie Filmen oder Comics, so zeigt sich sehr schnell, dass ein blauer Hautton für die Darstellung von Untoten sehr selten ist. Traditionell wird die Darstellung von Untoten oder Zombies nämlich von den Farben Grün und Rot dominiert. Ein grünlicher Hautton weist auf eine Krankheit oder beginnende Verwesung hin, während rote Illustrationen die Brutalität der vom Tode aufgestandenen und deren Blutdurst illustriert. In *CORPSE BRIDE* jedoch handelt es sich nicht um wiederauferstandene, gewalttätige Tote, sondern um normale Menschen, die nur ihren ehemaligen Wohnort, die Welt der Lebenden, verlassen und unter Verlust ihres Herzschlags in die Welt der Toten übergegangen sind. Zwar deutet die Farbe Blau auch hier auf übernatürliche Geschehnisse hin, da der Hauptcharakter plötzlich von Untoten umgeben ist, doch wirkt sie nicht unheimlich oder bedrohlich, da der Zuschauer die Untoten bereits in ihrem natürlichen Lebensraum, der Welt der Toten kennenlernt. Besonders mit wachsender Sympathie für die liebenswerte Emily werden die Untoten mit ihrer blauen Gesichtsfarbe als respektable und normale Mitbürger wahrgenommen.

Die Wahl der blauen Hautfarbe ist somit eine interessante Entscheidung, die sich bei der Darstellung der Toten bewusst von existierenden Konventionen abwendet und somit die Erwartungen des Zuschauers umorientiert. Gleichzeitig ist es erstaunlich, dass nicht eine viel größere Anzahl blaugefärbter Untoter in grafischen Darstellungen kursiert. Blau ist im Farbspektrum am weitesten von Rot entfernt, der Farbe, die die Hautfarbe gesunder Menschen auszeichnet. Somit ist eine blaue Hautfarbe farblich weitmöglichst von der Normalität entfernt und illustriert, dass die entsprechende Person kalt, blutlos und mehr am Leben ist. Auch ist Blau eine oft mit dem Tod assoziierte Farbe. Marschall zitiert in ihrem Kapitel zur blauen Farbe aus Milan Kunderas *Das Buch vom Lachen und Vergessen*: „Es ist der Tod, der liebevoll ist wie das Nichtsein. Denn das Nichtsein ist unendliche Leere, ein leerer Raum ist blau, und es gibt nichts Schöneres und Tröstlicheres als die blaue Farbe. [...] Die Süße des Todes hat eine blaue Farbe.“⁹⁴ Die Farbe Blau hat also die Fähigkeit, den Tod auf eine freundliche Weise darzustellen und ihn vom gewaltsamen Dahinscheiden zu distanzieren. Zudem, so Marschall, sei Blau ungewiss und stets auf der Flucht⁹⁵. Sie beschreibt, dass die Maler der Moderne blau gemalte Objekten durch das flüchtige, transparente Blau ihrer physischen Transparenz beraubten⁹⁶: „Die blauen Körper wirken wie aus ihrer Natur herausgerissen.“⁹⁷ Ebenso verhält es sich mit den Untoten, deren blaue Körper auf abstrakte Weise den Tod verbildlichen.

⁹⁴ Susanne Marschall, *Farbe im Kino*. S. 59

⁹⁵ Vgl. Ebd., S. 61

⁹⁶ Vgl. Ebd.

⁹⁷ Ebd.



Abbildung 34: Victor erwacht in der Welt der Toten und ist umgeben von blauhäutigen Charakteren

Obwohl Emily somit ein wichtiges äußeres Merkmal mit vielen anderen Nebencharakteren teilt, ist es den Filmemachern gelungen, sie dennoch von den unwichtigeren Rollen abzugrenzen. Dies wurde dadurch erreicht, dass die Nebencharaktere Kostüme in vielen unterschiedlichen Farben tragen. Somit verschmelzen sie leicht mit den farbigen Lichtstimmungen, die im folgenden Kapitel noch genauer beschrieben werden sollen. Die Farbpalette von Emilys Erscheinung hingegen besteht aus sehr wenigen Farben. Denn während Blau als hervorstechende Farbe für alle Untoten zu sehen ist, ist Emily diejenige, die in ihrem Character Design den höchsten und kräftigsten Blauanteil enthält. Somit wird deutlich, dass in einer Welt der Untoten sie diejenige Untote ist, der die Aufmerksamkeit des Zuschauers gelten soll.

Nun stellt sich jedoch die Frage, inwiefern die Wahl der Blautöne, in denen ihre Erscheinung gestaltet ist, mit den Stereotypen der oben beschriebenen Farbstudie übereinstimmt. Emilys Character Design umfasst zwei verschiedene Blautöne. Zum einen besitzt ihre Haut einen sehr blassen und hellen Blauton. Im Kontrast dazu stehen ihr Haar, ihre Augenlider sowie die Details ihres Brautkleids, die in einem dunkleren Blauton gestaltet wurden. Vergleicht man die genauen Helligkeits- und Sättigungswerte ihrer Hautfarbe mit denen der anderen Bewohner der Unterwelt, so lässt sich kaum ein Unterschied feststellen, wenngleich die anderen Untoten teilweise einen leicht höheren Sättigungswert aufweisen. Insgesamt jedoch verfügen die Blautöne ihrer Haut über einen recht hohen Helligkeitswert und einen gemäßigten Sättigungswert. Diese Kombination weist in vielen Fällen auf einen unschuldigen, eher naiven Character hin.

Allerdings muss dies in Hinblick auf das restliche Character Design betrachtet werden. Denn Emilys Haare und Augenlider sowie die Details ihres Brautkleides weisen andere Werte auf. Es

handelt sich hierbei um wesentlich dunklere und zugleich höher gesättigte Blauwerte. Diese Kombination wird oft verwendet, um jene Charaktere darzustellen, die mutig und extrovertiert sind und die sehr aktiv ihr eigenes Schicksal in die Hand nehmen.

Emilys Character Design setzt sich aus einer Kombination dieser beiden Werte zusammen, was auf ihre komplexe Persönlichkeit hinweist. Während vor allem die Bewohner der Welt der Lebenden als kontrastlos und einseitig dargestellt werden, erlangt Emilys Character auch durch ihr Design an Tiefe. Sie ist zum einen eine verletzte junge Frau, die ihrer Träume beraubt wurde, doch lässt sie sich davon nicht den Lebensmut nehmen und verfolgt voller Energie ihr Ziel, endlich den Bund der Ehe einzugehen. Sie fühlt leidenschaftlich, ob es nun Trauer, Freude oder Wut sind, wodurch sie zwischen allen Charakteren des Films hervorsticht.

Interessant ist an dieser Stelle, dass die Farbe Blau in der Welt der Lebenden nur in Verbindung mit einer einzigen Person auftaucht. Diese Person ist Victor, der den gesamten Film über eine hellblaue Krawatte trägt. Obwohl dies nur ein Detail ist, hilft es doch, eine subtile visuelle Verbindung zwischen Victor und Emily aufzubauen. Da die Lebenden jeweils nur mit einer Farbe in Verbindung gebracht werden, ist die Entscheidung für Victor Blau zu wählen von großer Bedeutung. Er ist ebenso verletzlich wie Emily, und durch seine soziale Unsicherheit ist er bösen Zungen oder den Entscheidungen seiner Eltern ausgeliefert.

Insgesamt lässt sich also sagen, dass der Einsatz der Farbe Blau im Character Design von *CORPSE BRIDE* in vielen Punkten mit farblichen Konventionen übereinstimmt, zumindest was die visuelle Unterstützung der Persönlichkeiten betrifft. In Bezug auf die Darstellung der Untoten hingegen ist es dem Film gelungen, die Regeln gekonnt zu brechen und den Zuschauer mit der Welt der Toten auf eine neue Weise bekannt zu machen. Der Film schafft es, seine Hauptcharaktere hervorzuheben, sie mit einander zu verbinden und ihr Inneres im Design widerzuspiegeln.

4.2.5 Blau in der Lichtgestaltung

Ebenso wie die Gestaltung der Sets und Charaktere lässt sich auch die Lichtgestaltung in *CORPSE BRIDE* in die verschiedenen erzählten Welten einteilen. Zusammen mit der Farbgestaltung trägt diese maßgeblich dazu bei, die Atmosphären der unterschiedlichen Umgebungen zu erschaffen und eine klare Grenze zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Toten zu ziehen.

Die Welt der Lebenden wird während eines trüben Winters gezeigt. Tagsüber wird es kaum hell und nachts ist die Welt in Düsternis getaucht. Während der Tageszeit dominiert eine sehr weiche Lichtsetzung. Es gibt keine harten Schatten und keine hellen Lichtpunkte, die für Kontrast sorgen könnten. Dieses Licht wird durch die Anwesenheit von Fenstern erklärt, durch die das vermeintliche Tageslicht fällt. Dadurch wirkt die Welt der Lebenden sehr homogen und nichts zieht die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich. Gleichzeitig wird auch deutlich, dass Veränderungen in dieser Welt selten und nach langen Zeitabständen stattfinden. Die Gesellschaft lebt aufeinander eingespielt in gefestigten Verhältnissen, die wenig Raum für Neues bieten. Zudem erzeugt ein dezent blaues Grading der Szenen in der Welt der Lebenden dafür, dass die Welt abweisend und kalt wirkt. Dies erhöht die Fallhöhe der Welt der Lebenden im Vergleich zur Welt der Toten.

Diese stellt dazu das nämlich Gegenteil dar. Wie bereits im vorigen Kapitel dargestellt, sind die zwei Welten maßgeblich durch ihre Farbgestaltung voneinander abgegrenzt. Während die Welt der Lebenden in entsättigten, dunklen Farbtönen dargestellt wird, weist die Welt der Toten eine große Bandbreite an Farbschattierungen in starker Sättigung auf. Ein wichtiger Teil dieser Farbgestaltung wird durch das Kostümdesign erreicht, doch viel bedeutender ist die Gestaltung der Welt der Toten durch die kreative Lichtsetzung.

Bei genauer Beobachtung des Films zeigt sich schnell, dass die Städte der Lebenden und die der Toten in ihren Grundfarben gleich sind: Die Straßen sind grau gepflastert, die Häuser einfach mit Lehm verputzt. In der Welt der Toten jedoch wird jeder Ort und jede Umgebung durch farbige Lichtquellen zu einem bunten Gesamtbild gestaltet. „We ended up designing a mysterious dark place with splashes of color, without any sure geography in the sense“⁹⁸, so Art Director Nelson Lowry. Dadurch wirkt die Welt der Toten auf den Zuschauer genauso außergewöhnlich und fremd wie sie Victor erscheint.

In der Welt der Toten herrschen die Farben grün und lila in der Lichtsetzung vor. Es gibt kaum eine Einstellung in der Welt der Toten, in welcher nicht wenigstens eine dieser beiden Farben vorkommt. Gibt es Ausnahmen, so ist die Lichtsetzung dieser Szenen immer dramaturgisch begründet. Die extreme Lichtsetzung lässt die Welt der Toten lebendiger und seine Mitbewohner ausgelassener wirken. Die Lichtkombinationen, die oft als Effektlicht auf Konzerten oder Parties eingesetzt werden, erwecken den Eindruck von Spaß, Übermut und einer Rücksichtslosigkeit ge-

⁹⁸ Mark Salisbury; Timothy Shaner: *Tim Burton's Corpse Bride*. S. 67

genüber Regeln und Konventionen. Die hohe Farbsättigung betont Ausgelassenheit und Exzentrik, wobei die Farbe Lila hierbei das Okkulte repräsentiert, während Grün auf den Verfall, Verwesung und Vergänglichkeit hinweist.

Betrachtet man den MovieBarcode zu *CORPSE BRIDE*, lassen sich durch diese Farbigekeit auf den ersten Blick die Szenen in der Welt der Toten von denen in der Welt der Lebenden unterscheiden. Zudem sind einige fast orangefarbene Einschnitte im Barcode zu erkennen. Auch dies sind Szenen der Unterwelt, in denen allerdings warme Orangetöne vorherrschen. Diese werden in der Welt der Toten oft als Grundlicht eingesetzt und erzeugen somit in Szenen, in denen das grüne oder lilafarbene Licht nur dezent eingesetzt wird, eine angenehme Lichtsituation, die im Kontrast zur kalten Welt der Lebenden steht.

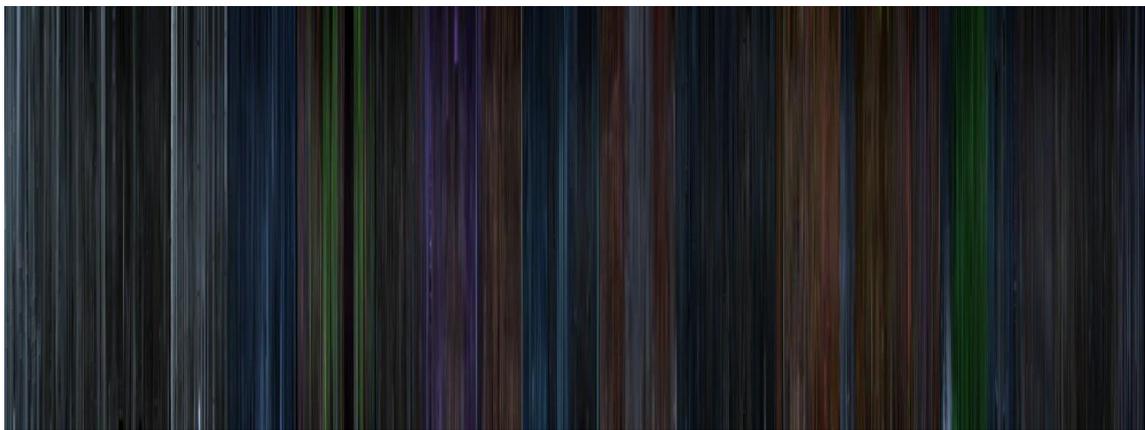


Abbildung 35: Der MovieBarcode zu CORPSE BRIDE

Diese starke Farbgestaltung wird oft dann verwendet, wenn Victor und Emily in Gesellschaft anderer Untoter sind. Sind die beiden hingegen allein, findet in der Lichtgestaltung ein Wandel statt: Emilys blaues Character Design wird an vielen Stellen zusätzlich durch eine blaue Lichtquelle, die nur auf sie gerichtet ist, betont. Dies hebt sie nicht nur aus der Masse der Untoten hervor, sondern lässt sie leuchten wie eine Heilige, wie etwas Verlockendes, das Victor nicht ablehnen kann. Dies wirkt geradezu ironisch, vor allem da Victor nicht wünscht, sich mit einer Leiche zu vermählen.



Abbildung 36: Emily sticht aus der Menge der Untoten hervor

Allerdings wird Emily auch in vielen Gesprächssituationen mit Victor blau angeleuchtet. Dieses Licht hüllt jedoch nur sie ein, während Victor nicht davon betroffen ist. Dies dient weiterhin der

Unterscheidung der beiden Welten. Obwohl Victor sich in der Welt der Toten aufhält, ist er dort ein Fremder. Darüber hinaus hat das blaue Licht in diesen Szenen auch eine weitere dramaturgische Funktion.

Über den Verlauf des gesamten Films lässt sich beobachten, dass blaues Licht immer wieder an Stellen im Film auftritt, die von großer emotionaler Tiefe zeugen. Es sind Szenen, in denen Charaktere sich entweder entscheiden müssen oder etwas von sich preisgeben.

In der Welt der Toten zählt dazu beispielweise die Szene, in der Bonejangles, das singende Skelett, Emilys Geschichte erzählt. Diese Szene ist insofern sehr emotional, als Emilys tragische Vergangenheit erzählt wird. Emily kann nur zusehen, als berichtet wird, wie sie von ihrem Geliebten betrogen und ermordet wurde. Sie wirkt verletzlich und traurig.

Die nächste blaue Szene ist jene, als Victor nach seinem Fluchtversuch mit Emily auf einer Bank sitzt und über die Stadt der Toten blickt. Emily macht Victor ein Hochzeitsgeschenk, Victors verstorbenen Hund Scraps, der in der Welt der Toten lebendig umherspringt. Hier versucht sie auf ihre eigene Art, Zärtlichkeit und Zuneigung auszudrücken, was wiederum durch den blauen Lichtschein ausgedrückt wird. Wieder scheint sie von innen heraus zu leuchten. Sie empfindet tief für Victor, dem sie das Missverständnis des Antrags noch immer nicht glauben will.

Erst als Victor es schafft, durch einen Betrug zurück in die Welt der Lebenden zu gelangen und Victoria zu sehen, erlischt Emilys blaues Licht. Sie ist von Victor enttäuscht und beginnt zum ersten Mal an ihrer Verbindung zu ihm zu zweifeln. Sein Verrat verletzt sie tief, und als ihre Zweifel und Eifersucht auf Victoria ihren Freunden anvertraut, wird ihr schmerzlich bewusst, dass sie tot ist und Victoria Victor mehr zu bieten hat als sie selbst. In dieser Szene fehlen sowohl ihr blaues Licht als auch jegliches andere bunte Umgebungslicht. Die Welt der Toten erscheint zum ersten Mal ebenso trostlos wie die der Lebenden, da auch dort niemand vor persönlichen Problemen geschützt ist.

Emily wird fortan immer ohne ihren blauen Lichtschimmer gezeigt, was ihre Unsicherheit und ihre Trauer verdeutlicht. Erst als Victor der Hochzeit zustimmt, kehrt Emilys blaues Licht wieder zurück, wenngleich es nicht dieselbe Intensität erreicht wie zuvor. Emily ist bewusst, dass Victor ein Opfer bringen muss, um sie zur Frau zu nehmen, was sie emotional belastet. Bis zum Ende des Films erscheint dieser Schimmer nicht mehr. Denn als Emily das nächste Mal leuchtet, ist es ein weißes Licht, in dem sie sich auflöst. Sie hat nun ihren Frieden gefunden.

In Szenen, die Wendepunkte für den Verlauf der Geschichte darstellen, wird auch in der Welt der Lebenden blaues Licht eingesetzt. Hierbei handelt es sich zwar um Nachtszenen, allerdings wurde das Blau nicht nur zur Darstellung der Nacht eingesetzt. Weniger wichtige Nachtszenen unterscheiden sich in ihrer Beleuchtung kaum von den Tagszenen, bis auf den Unterschied, dass die dunklen Anteile des Bildes höher sind. Somit ist deutlich erkennbar, dass jene Szenen, die blau eingefärbt sind, von großer Wichtigkeit für die Geschichte sind.

Zwei dieser Szenen finden im Wald statt. Als Victor das erste Mal den Wald betritt, um sein Ehegelübde zu proben, verändert sich die beinahe schwarz-weiße Nachtstimmung der Stadt langsam hin zu einer leicht selbstleuchtenden, nebligen Blaustimmung im Wald. Da Blau im Licht oft für Übernatürliches oder Außerweltliches eingesetzt wird, wird durch diese Lichtstimmung bereits vorweggenommen, dass etwas Außergewöhnliches geschehen wird. Dies ist der Fall: Auf Victors Gelübde hin steigt Emily aus dem Boden hervor. Das blaue Licht erzeugt eine unheimliche, außerweltliche Stimmung und versetzt den Zuschauer in Unruhe.

In der zweiten Szene tauchen Emily und Victor beide aus der Unterwelt auf, da Victor Emily durch eine List überredet hat, ihn zurück in die Welt der Lebenden zu bringen. Sie befinden sich an derselben Stelle, an der Emily das erste Mal erschienen ist. Wieder ist die Waldlichtung in blaues Licht gehüllt. Victor will Emily verlassen und flieht mit einer Ausrede, während Emily geduldig auf seine Rückkehr wartet. Das blaue Licht, das Emilys Anwesenheit und somit übernatürliche Umstände illustriert, hat nun eine andere Wirkung auf den Zuschauer. Zu diesem Punkt hat er begonnen, Sympathie für Emily zu empfinden. Als sie nun verlassen auf der blau leuchtenden Waldlichtung sitzt und wieder auf einen unehrlichen Ehemann wartet, empfindet der Zuschauer großes Mitleid mit ihr.

Von größter Bedeutung ist nun aber jene Szene am Ende des Films, als die Untoten für Victor und Emilys Hochzeit die Welt der Lebenden betreten. Während im Inneren der Häuser ein grünes Licht dominiert, ist die Lichtstimmung auf den Straßen durch grüne und blaue Lichtanteile gestaltet. Hierbei repräsentiert das grüne Licht den Schrecken der Menschen über die Auferstehung der Toten. Als jedoch ein kleiner Junge in einer halbverwesten Leiche seinen Großvater erkennt, verschwindet das grüne vollständig und hinterlässt ein umso leuchtender wirkendes blaues Licht. Dieser Moment ist von großer Wichtigkeit, da er klarstellt, dass der Tod nichts ist, was die Lebenden fürchten müssen. Die blaue Farbe erlangt in dieser Szene etwas Tröstliches und Schönes, da sie die Möglichkeit aufzeigt, Verstorbene wiederzusehen. Durch Wechsel von Grün zu Blau wird Blau als Farbe des Glücks und der freudigen Überraschung definiert.



Abbildung 37: Während der glücklichen Wiedervereinigung zwischen dem untoten Großvater und seinem Enkel verschwindet das grüne Licht und hinterlässt ein friedliches Blau – der Tod hat seinen Schrecken verloren

Dem Lichtdesign in CORPSE BRIDE gelingt es, mehrere Funktionen zu erfüllen. Zum einen dient es der weiteren Unterscheidung der beiden Welten, in denen die Handlung stattfindet. Außerdem hilft es, die Wendepunkte des Films farblich hervorzuheben und aus der restlichen Farbgestaltung

des Films herausstechen zu lassen. Der vielfältige Einsatz der Farbe Blau im Lichtdesign unterstützt einerseits Emily als tragischen Charakter und hebt gleichzeitig die Tragik der Tatsache hervor, dass Verstorbene nicht mehr unserer Welt angehören. Die Begegnung der Lebenden und der Toten ist ein kurzer Moment, der in einer außerweltlichen Stimmung stattfindet und für alle Beteiligten etwas Besonderes ist.

4.2.6 Blaue Objekte

Zusätzlich zur blauen Character- und Lichtgestaltung in *CORPSE BRIDE* gibt es zwei blaue Objekte, die bei der Betrachtung des Einsatzes der Farbe Blau als dramaturgisches Mittel im Film berücksichtigt werden müssen.

Das erste blaue Objekt, das der Zuschauer im Film zu sehen bekommt, ist ein blauer Schmetterling, den Victor in seinem Zimmer unter einer Glasglocke gefangen hält. Zu diesem Zeitpunkt ist dem Zuschauer noch nicht bewusst, dass sich Emily, die beinahe Victors Braut wird, am Ende des Films in hunderte dieser Schmetterlinge auflösen wird. Mit diesem Wissen jedoch gewinnt die Anfangssequenz eine neue Bedeutung: Victor hält den blauen Schmetterling, der als Symbol für Emily betrachtet werden kann, gefangen, um ihn zu studieren. Hierbei geht er sehr vorsichtig vor und begegnet dem Insekt mit Freundlichkeit, anstatt es zu töten und dann abzuzeichnen. Sobald er seine Zeichnung beendet, lässt er den Schmetterling frei, der daraufhin durch die Stadt fliegt, während die Kamera ihm folgt.



Abbildung 38: Der blaue Schmetterling zu Beginn des Films im Vergleich zu Emily am Ende des Films, als sie sich in Schmetterlinge auflöst

Interessant ist nun der Vergleich mit dem Ende des Films, als das Symbol des Schmetterlings wieder auftaucht. Nachdem Lord Barkis gestorben ist, ist Emilys Seele von jeglicher Bindung an die Erde befreit und sie kann in Frieden aus der Welt der Lebenden scheidern. Bevor sie dies tut, gibt sie jedoch ihre Liebe zu Victor auf, indem sie nicht zulässt, dass er ihretwegen stirbt, sondern indem sie ihm und seiner wahren Liebe Victoria ihren Segen gibt. Hier sind nun also die Rollen vertauscht und der Eindruck wird erweckt, dass Emily einen Gefallen erwidert, der ihr einst in der Form des Schmetterling zuteilwurde.

Die Verwandlung in die blauen Schmetterlinge kann hierbei als Symbol für einen friedlichen Tod aufgefasst werden. Das Blau der Schmetterlinge ist hell und blass, eine Kombination, die für Unschuld und Frieden steht. Die Schmetterlinge könnten als Versuch der Filmemacher gesehen werden, der Seele eine Form zu geben. Der Einsatz der Farbe Blau als Farbe der Seele erscheint an dieser Stelle also sinnvoll, da die Farbe Blau bereits als für den Tod repräsentativ eingeführt wurde. Da hier das Blau allerdings bedeutend schwächer und zarter ist, wird auf das Mysterium der Nachwelt hingewiesen. Dies hebt die Bedeutung dieses Blaus von dem der humoristischen

Darstellung der Welt der Toten ab, wodurch Emilys Verschwinden den Zuschauer in seiner Schönheit und Tragik auf tiefere Weise berührt.

Bevor sie sich auflöst, hinterlässt Emily jedoch ihren Brautstrauß, der Victoria in die Hände fällt. Bereits zuvor wurde eine Blume als Verbildlichung der Erinnerung an Geliebte verwendet. Victor trägt über fast den gesamten Verlauf des Films eine kleine weiße Blume bei sich, die Victoria ihm bei ihrer ersten Begegnung geschenkt hat. Wenn er an Victoria denkt, zieht er oft diese Blume hervor. Außerdem wird ihm seine Liebe zu Victoria immer dann durch das zufällige Auftauchen der Blume wieder ins Gedächtnis gerufen, wenn er kurz davor ist aufzugeben oder sich in einer Situation befindet, die einer Entscheidung bedarf.

Nachdem Victor und Victoria endlich vereint sind, benötigen sie diese Blume nicht mehr, da sie nun kaum noch voneinander getrennt sein werden. Dafür tritt nun Emilys Blumenstrauß an die Stelle des Symbols der Zuneigung. Nun, da die Liebenden sich gefunden haben, sorgt der Strauß dafür, dass sie hin und wieder an Emily erinnert werden. Das Blau des Straußes ist hierbei ein Symbol für die ebendiese Erinnerung. Interessant ist hierbei, dass der Blumenstrauß ein kräftiges und stark gesättigtes Blau besitzt. Dieses Blau steht für Emilys positive Eigenschaften: ihre Fröhlichkeit, ihren Mut und ihre Lebhaftigkeit, die sie sich auch im Tod bewahrt hatte. Dies sind die Eigenschaften, derer man sich ihr erinnern soll.



Abbildung 39: Emily wirft ihren Braustrauch

4.2.7 Bedeutung der Farbe Blau in CORPSE BRIDE

Betrachtet man nun, wie die Farbe Blau auf den verschiedenen Gestaltungsebenen in CORPSE BRIDE eingesetzt wurde, so lassen sich einige interessante Schlüsse ziehen. Die Farbe Blau findet sich im gesamten Film wieder und wird dabei nicht als hin und wieder auftauchender Blickfang, sondern als Teil eines umfangreichen dramaturgischen Konzepts eingesetzt.

Als wichtigster Gestaltungspunkt muss hierbei das Character Design betrachtet werden. Die Entscheidung, die Einwohner der Welt der Toten durch eine blaue Hautfarbe von den Lebenden abzugrenzen ist zweifellos ungewöhnlich, doch lässt sich die Wirkung davon nicht abstreiten. Durch diese Einführung der Farbe im Film wird erkennbar, dass die Farbe Blau nicht nur in Zusammenhang mit Verstorbenen, sondern insgesamt für alles, was mit der Welt der Toten in Verbindung steht, eingesetzt wird. So findet sich das blaue Licht in der Welt der Lebenden immer dann wieder, wenn Einwohner der Welt der Toten erscheinen. Dies ist beispielsweise der Fall, als Victor Emily unfreiwillig den Heiratsantrag macht, und kurz darauf, als Victor und Emily gemeinsam die Welt der Toten verlassen. Als zum Ende des Films die Toten die Unterwelt verlassen, wird dies jedoch im Haus von Victorias Eltern durch grünes Licht angekündigt. Die Entscheidung, an dieser Stelle zunächst auf Blau zu verzichten, ist eine wichtige dramaturgische Entscheidung. Das grüne Licht unterstreicht an dieser Stelle nicht das Erscheinen der Toten, sondern die Panik der Menschen, sobald diese mit dem Thema des Todes in Verbindung gebracht werden. Die Einwohner flüchten und verlieren ihre Beherrschung, sobald die Untoten erscheinen. Natürlich ist dies einerseits eine durchaus realistische Reaktion der Lebenden auf das Erscheinen der Untoten. Andererseits ist dies aber auch ein Teil von Tim Burtons Aussage zu dem, was allgemeingültig als normal gilt, wie beispielsweise eine seiner Meinung nach sinnlose Furcht vor dem Tod. Durch den Einsatz der Farbe Blau vermittelt Burton, dass der Tod nichts ist, was man fürchten muss.

Aus diesem Grund fiel die Wahl der Farbe auf Blau, da Blau im blauen Character Design den fehlenden Herzschlag und somit die niedrige Körpertemperatur verdeutlicht. Diese Farbe löst jedoch im Gegensatz zu grünen Farbtönen keinen Ekel aus und ist somit nicht negativ konnotiert. Die positive Bedeutung der Farbe Blau wird äußerst offensichtlich gemacht, als sich der untote Großvater wieder mit seinem lebendigen Enkel vereint. Als während ihrer liebevollen Umarmung das grüne Licht verschwindet und die Szenen der Wiedervereinigung geliebter Verstorbener mit Zurückgebliebenen gezeigt wird, wird dem blauen Licht eindeutig eine positive Wertigkeit zugeschrieben. Obwohl Blau also als Farbe für den Tod eingesetzt wird, wird auch deutlich gezeigt, dass dieser in Form von Erinnerung an Verstorbene auch eine milde Seite hat.

Die Farbe Blau ist somit eine Farbe, die im Laufe des Films einen Wandel in ihrer Bedeutung erfährt. Angedeutet als zarter Farbhauch auf Victors Krawatte und den Flügeln des blauen Schmetterlings, den er befreit, wird sie vorsichtig in den Film eingeführt und entpuppt sich kurz darauf zunächst als Farbe, die Schrecken und Unheil begleitet. Die Szene, in der Emily von den Toten aufersteht, erinnert an eine Szene aus einem Horrorfilm. Die für Victor äußerst verstörende

und für den Zuschauer trotz der humoristischen Erzählweise sehr spannende Szene ist in blaues Licht gehüllt, das von der komplett blauen Emily auszugehen scheint. Da der Zuschauer Emily und ihr bezauberndes Wesen noch nicht kennengelernt hat, scheint das Blau die Todeskälte eines Grabes zu repräsentieren.

Sobald Victor allerdings in der Welt der Toten erwacht, wandelt sich die blaue Farbe mit wachsender Sympathie sowohl Victors als auch des Zuschauers für Emily zu deren persönlicher Farbe. Die anderen Untoten lassen mit ihrer blauen Hautfarbe eine gewisse Normalisierung der Farbe Blau eintreten, während das blaue Akzentlicht Emily aus der Masse hervorhebt und ihre Gefühle unterstreicht. Die Farbe Blau wandelt sich zu einer Farbe für Emilys tragisches Schicksal, ebenso wie für ihre Hoffnung auf eine erfüllte Liebe und somit Glück. Als die Toten also am Ende des Films die Lebenden besuchen, ist das blaue Licht für den Zuschauer weder eine Überraschung noch ein Beitrag zu einer unheimlichen Atmosphäre. Obwohl das Blau auch wieder das Übernatürliche symbolisiert, ist es dem Zuschauer inzwischen als Farbe der Toten, die er inzwischen gut kennengelernt hat, vertraut. Es ist der Farbe nicht mehr möglich, die Szene unheimlich oder erschreckend wirken zu lassen, und als das vollständige Blau während der Wiedervereinigung eintritt, fühlt der Zuschauer das Glück, nach dem sich Emily so lang gesehnt hat. Zuletzt tritt ein blasses Blau, nämlich jenes der Schmetterlinge, an die Stelle des vorherigen, stärker gesättigten Blaus. Es ist das Blau, das Erlösung und eine gewisse Leichtigkeit vermittelt.

Insgesamt wird durch den vielfältigen Einsatz der Farbe Blau eine außergewöhnliche Erzählatmosphäre erschaffen. Obwohl Blau vielmals als Farbe für Kälte und Distanz eingesetzt wird, ist es in *CORPSE BRIDE* die Farbe, die als verbindendes Gestaltungselement eingesetzt wird, das sowohl die Filmcharaktere miteinander verbindet als auch den Zuschauer tief für diese empfinden lässt.

4.3 INSIDE OUT

4.3.1 Hintergrund

Der animierte Spielfilm *INSIDE OUT*, im Deutschen *ALLES STEHT KOPF*, entstand im Jahr 2015 unter der Regie von Pete Docter. Der 3D-computeranimierte Film zählt zu den erfolgreichsten Produktion der Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios und gewann zahlreiche anerkannte Preise.

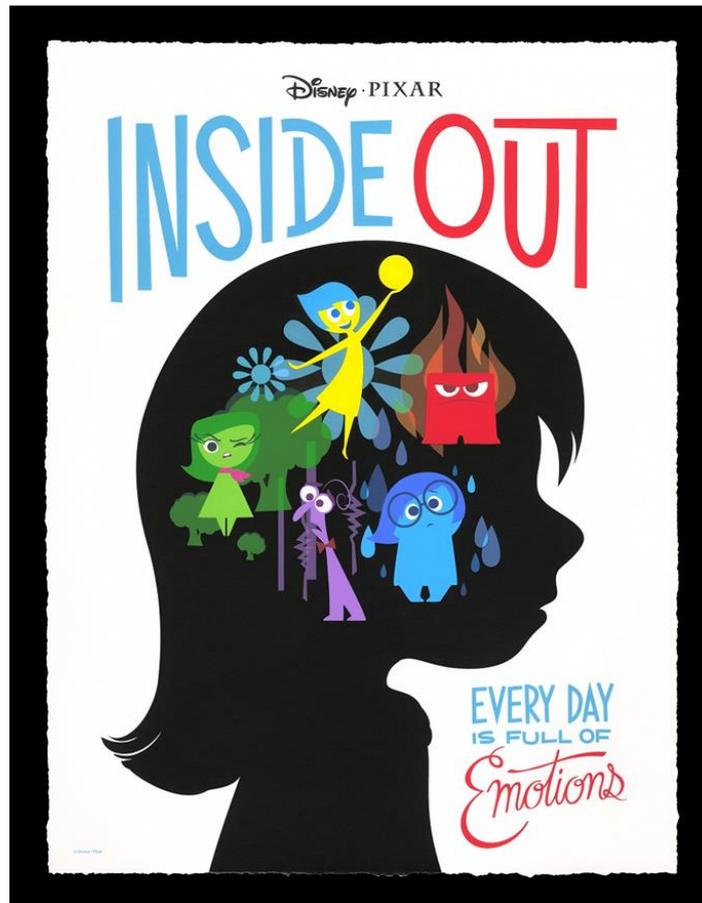


Abbildung 40: Filmposter zu *INSIDE OUT*

Der Film basiert auf einer Idee Docters, der miterlebte, wie sich die Persönlichkeit seiner kleinen Tochter über die Jahre hinweg veränderte, und der den Film mit Unterstützung von Psychologen konzipierte, die erforschten wie sich neuropsychologische Effekte auf die Beziehungen zwischen Menschen auswirken können.⁹⁹

⁹⁹ Vgl. *Inside out*. Regie: Pete Docter. USA 2015.

4.3.2 Handlung des Films

Der Film begleitet die elfjährige Riley, die mit ihren Eltern von Minnesota nach San Francisco zieht. Dabei erzählt der Film sehr eindrücklich, wie Riley sich hierbei fühlt, denn bereits zu Beginn des Films wird dem Zuschauer das Kontrollzentrum in Rileys Kopf gezeigt. Dort leben die fünf Emotionen Freude, Kummer, Ekel, Angst und Wut, die sich um Rileys Erinnerungen, Emotionen und Persönlichkeitsaspekte kümmern. So gibt es in dieser fantastischen Kopfwelt ein Kontrollpanel, über das die Emotionen Rileys Gefühlsleben kontrollieren können, sowie Rileys schwebende Persönlichkeitsinseln, die beispielsweise Rileys Liebe für ihre Eltern oder ihren Spaß am Hockey verkörpern.

Während Riley in ihrem neuen Zuhause mit vielen schwierigen Situationen wie einer schmutzigen neuen Wohnung oder einer schrecklichen ersten Stunde in der neuen Schule konfrontiert wird, kommt es in im Kontrollzentrum in ihrem Kopf zu einem ungeplanten Zwischenfall: In einem Streit werden Freude und Kummer aus dem Kontrollzentrum hinaus und weit in die Untiefen von Rileys Gehirn katapultiert. So spitzt sich die Situation immer weiter zu, da Freude und Kummer so schnell wie möglich aus dem Labyrinth ins Kontrollzentrum zurückkehren müssen. Denn da nur Ekel, Angst und Wut Rileys Denken beherrschen, kommt es zu Streit mit ihren Eltern und letztlich sogar zu Riley Entschluss, von Zuhause wegzulaufen.

Freude und Kummer suchen sich ihren Weg durch das Langzeitgedächtnis, den Abgrund des Vergessens und viele weitere Bereiche des Gehirns, während Rileys Persönlichkeitsinseln durch die Abwesenheit von Freude und Kummer im Kontrollzentrum nach und nach zerbrechen. Immer wieder kommt es zu Spannungen zwischen Freude und Kummer, da Freude noch nie begriffen hat, warum Kummer existieren muss. Wenn es nach Freude ginge, sollte Riley pausenlos glücklich sein. Als die beiden jedoch unerwartet getrennt werden, erkennt Freude schließlich, dass Kummer für Riley wichtig ist, um Empathie in anderen Menschen zu erwecken. Sie findet ihren Weg zurück zu Kummer und gemeinsam gelangen sie zurück ins Kontrollzentrum.

Dort hat Wut in einer überstürzten Handlung das Kontrollpanel außer Funktion gesetzt, und zur großen Überraschung aller Emotionen übergibt Freude zum ersten Mal die Führung an Kummer. Diese hindert Riley am Weglaufen und geleitet sie zu ihren Eltern zurück, sodass die Familie wieder vereint ist. Riley vertraut sich ihren Eltern an, und zum ersten Mal arbeiten Freude und Kummer Hand in Hand. Daraufhin bilden sich in Riley Kopf neue Persönlichkeitsinseln, es entsteht ein neues, erweitertes Kontrollpanel für die Emotionen und diese lernen, wie wichtig es ist, gemeinsam zu arbeiten, um Riley auf ihrem Weg des Erwachsenwerdens zu unterstützen.

4.3.3 Allgemeine Farbgestaltung

Ähnlich wie in den beiden vorhergehenden Filmen greift auch *Inside Out* auf die Farbgestaltung als Mittel zur Unterscheidung zwischen den zwei im Film vorkommenden Welten zurück. Hierbei handelt es sich um die Realität und die Fantasiewelt in Rileys Kopf, in der sich die Emotionen bewegen. Zwar ist es dem Zuschauer anhand der handelnden Personen ein Leichtes zu erkennen, ob die Handlung gerade in der Realwelt oder in Rileys Kopfwelt stattfindet, aber es war trotzdem notwendig, die beiden Handlungsräume visuell klar voneinander zu unterscheiden, um dem Zuschauer im Falle von schnellen Schnitten zwischen den Welten die Orientierung zu erleichtern. Zudem illustriert die Kopfwelt einen abstrakten Ort, den Geist eines Kindes, und sollte daher stilisiert dargestellt werden.

4.3.3.1 Die Realwelt

Riley zieht gleich zu Beginn des Films mit ihren Eltern nach San Francisco. Dort beginnen die entscheidenden Ereignisse des Films stattzufinden und in einer Kettenreaktion gerät Rileys Leben außer Kontrolle: Freude und Kummer werden in der Kopfwelt aus Versehen aus der Kommandozentrale geschleudert, weshalb Ekel, Wut und Angst das Ruder übernehmen. Diese Emotionen beherrschen nun Rileys Wahrnehmung der Welt und ihres neuen Zuhauses, was sich stark auf ihre Wahrnehmung auswirkt. Im Gegensatz zu Rileys altem Zuhause im ländlichen Minnesota wirkt die Stadt nun düster, trostlos und abweisend. Dunkle Schatten verdecken große Teile des Bildes und sämtliche Farben sind stark entsättigt. Die Farbpalette der Stadt beschränkt sich auf Erd- und Grautöne, graustichige Objektfarben und grünstichige Hautfarben. Erst gegen Ende des Films beginnt diese Palette wärmeren Tönen Eingang zu gewähren, als Riley beginnt, sich mit ihrem neuen Zuhause anzufreunden.

4.3.3.2 Die Welt in Rileys Kopf

Die zweite Welt, die im Film visuell gestaltet werden musste, ist die Welt in Rileys Kopf, in der sich die Emotionen bewegen. „The film takes place in the mind, not the brain,” so Regisseur Pete Docter, „We were very specific from the get-go. We didn’t want blood vessels and dendrites. The mind is metaphorical. We imagined our thought processes, memories, feelings.“¹⁰⁰ Es war nötig, die Welt in Rileys Kopf auf eine abstrahierte Art und Weise darzustellen. Doch obwohl, wie Docter beschreibt, der verbildlichte Verstand und nicht das physikalische Gehirn dargestellt werden sollte, diente dieses dennoch als Inspiration und Gestaltungsgrundlage: „We were inspired by shapes—the hypothalamus, pituitary gland, cells under a microscope,” erklärt Set Designer Daniel Holland. „Everything was heavily caricatured, but we wanted to start from somewhere that made sense.“¹⁰¹ Doch während das wahre Gehirn eine Inspirationsquelle für die Formsprache der

¹⁰⁰ „Inside Out“, unter: <https://www.pixar.com/feature-films/inside-out> (abgerufen am 11.04.2019).

¹⁰¹ Ebd.

Kopfwelt dienen konnte, lieferte es keinerlei Anhaltspunkte für die Farbgestaltung dieser abstrakten Welt. Da diese jedoch den Verstand eines Kindes verbildlicht, wurden für die Gestaltung viele hochgesättigte Farben verwendet, die in allen erdenklichen Kombinationen verwendet werden. Hierbei ist Licht ein mächtiges Stilmittel, da viele Selbstleuchter die Kopfwelt magisch und spannend wirken lassen. Dadurch entsteht ein starker Kontrast zur Gestaltung der Realwelt, die im Vergleich zur Kopfwelt blass und nüchtern wirkt. Als Riley durch das Fehlen von Freude und Kummer in der Kommandozentrale langsam beginnt, sich abzukapseln und zu verändern, verlieren ihre Persönlichkeitsinseln in der Kopfwelt an Farbe und stürzen in den Abgrund des Vergessens, und die Umgebungsgestaltung verliert an Sättigung. An diesen Stellen hält die manchmal unbarmherzige Realität Einzug in die ansonsten sicher wirkende und unbeschwertere Kopfwelt.

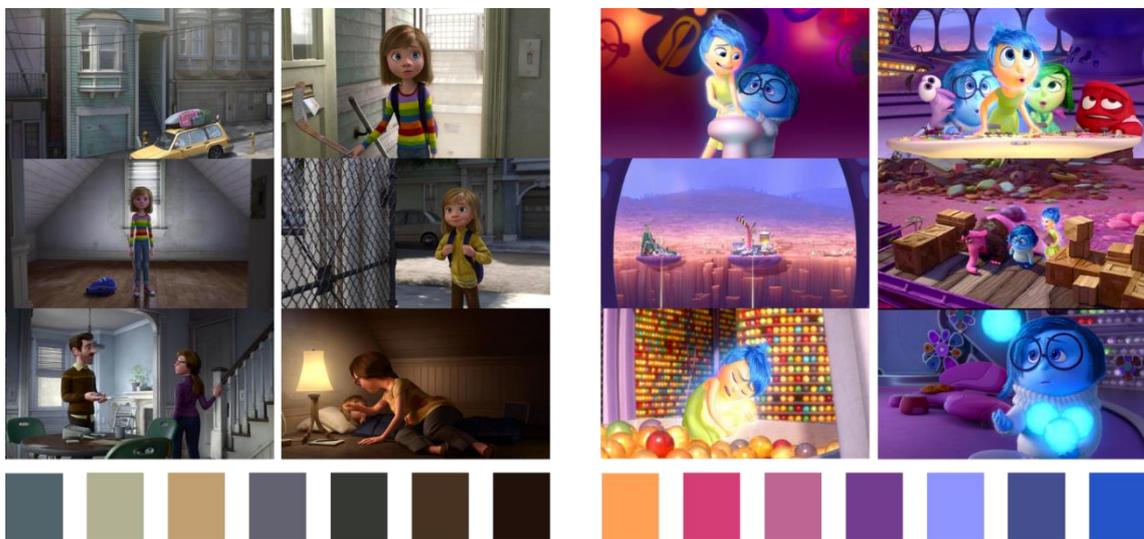


Abbildung 41: Die Farbgestaltung der Realität im Vergleich zu der fantastischen Welt in Rileys Kopf

Auffällig bei der Farbgestaltung der Kopfwelt ist der Einsatz der Farben Lila und Pink als Grundfarben für viele Flächen und Hintergründe. Die Farbgestaltung der Charaktere hält sich recht nah an weitverbreitete Farbtheorien: Wut ist rot gestaltet, Freude in leuchtendem Gelb, Ekel in einem giftigen Grün. Für die Gestaltung der Emotion Angst wurde die Farbe Lila verwendet. Dies bedeutet nicht, dass im Rückschluss die lilafarbene Gestaltung der Umgebungen in der Kopfwelt ein Klima der Furcht und Unsicherheit illustrieren soll. Vielmehr wurde Lila hier als Farbe gewählt, die in ihrer Bedeutung oft für Spirituelles und Geistiges eingesetzt wird, gepaart mit Pink als Farbe der Unbeschwertheit.

4.3.3.3 Zusammenfassung

Wie in den vorhergehenden Filmen wird auch in INSIDE OUT die Farbe als Mittel zur Orientierung verwendet. Doch hat Farbe in Filmen der Pixar-Studios von je her noch eine weitaus wichtigere Funktion als lediglich die Verortung des Zuschauers, und zählt zu den am stärksten genutzten Gestaltungsmitteln im Visual Storytelling. „For me, color acts as the great glue that visually holds everything together“, so Pixar Shader Art Director Tia Kratter, “Much like a film soundtrack, it can help shape emotion, provide a smooth transitional arc from one shot to the next, even bind an

entire sequence together. Color can direct the eye or move attention away; it can push tension or evoke a sense of tranquility. [...] If the color in the film is working well it can send signals to the audience about the feelings of a scene without one line of dialogue.”¹⁰² Auch John Lasseter, Regisseur und Drehbuchautor mehrerer Filme der Pixar Studios, hebt die Wichtigkeit von Farbe hervor: „Color doesn’t just make things beautiful; it makes things emotional. Color helps bring viewers into the moment with our characters, helps them feel what the characters are feeling. So it’s essential that the color of a scene always be true to its emotion.”¹⁰³ Aus diesem Grund entwickeln die Filmemacher der Studios für jeden Film auch ausführliche Color Scripts, also kolorierte Versionen der Storyboards, die helfen, die Handlungsbögen durch die farbliche Gestaltung zu unterstützen, und Wendepunkte hervorzuheben.

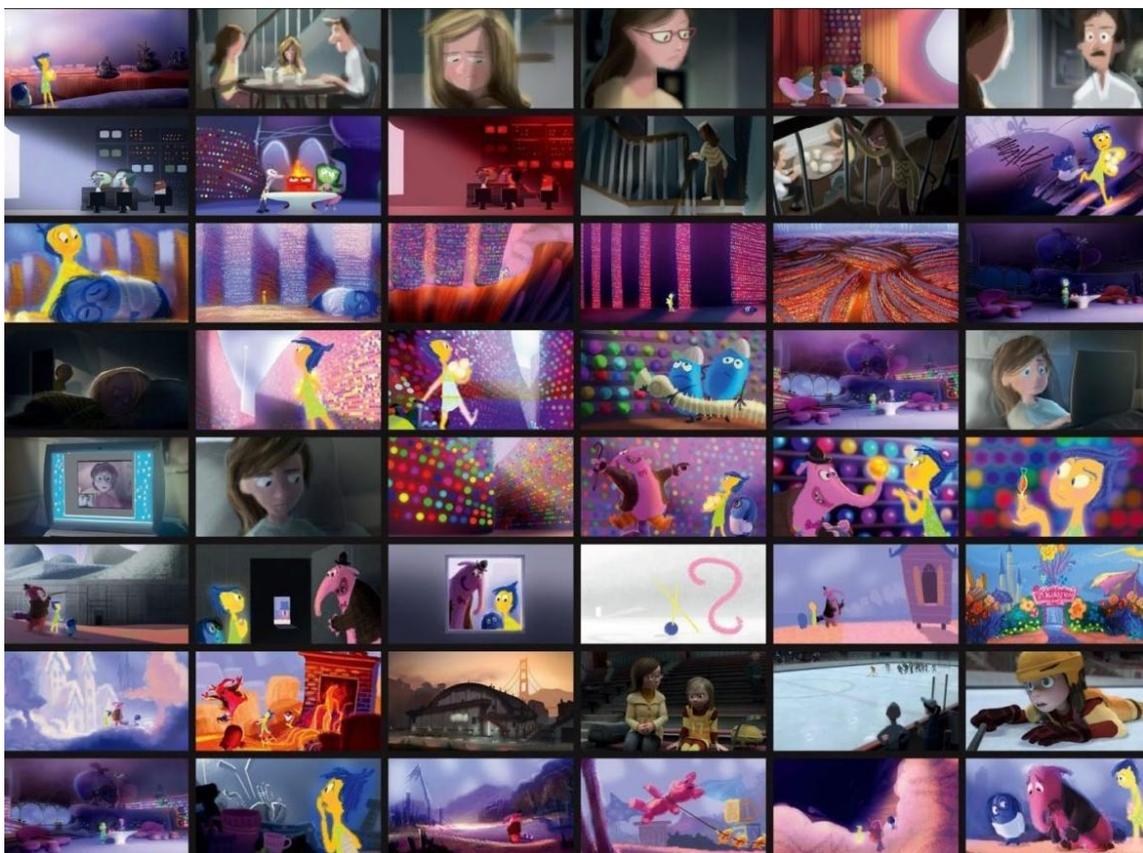


Abbildung 42: In diesem Teil des Color Scripts von Production Designer Ralph Eggleston wird die farbliche Unterscheidung der beiden Welten gut sichtbar

Die Farbe in INSIDE OUT reflektiert also auch Rileys emotionale Situation. Da die Farbe Blau in der Realwelt kaum Bedeutung findet, sticht sie in der Kopfwelt umso deutlicher hervor, wo sie nicht nur im Character Design, sondern auch in den Bereichen Licht- und Objektfarbe mit zielführender Wirkung eingesetzt wird. Wie und zu welchem Zweck dies geschieht, soll nun in den folgenden Kapiteln untersucht werden.

¹⁰² Tia Kratter: *The Color of Pixar*. San Francisco: Chronicle Books LLC. 2017, S. 4

¹⁰³ Ebd., S. 2

4.3.4 Die Farbe Blau im Character Design

Bereits beim ersten Blick auf das Poster zum Film fällt auf, dass die Farbe Blau im Character Design von INSIDE OUT stark vertreten ist. Tatsächlich sind es gleich zwei der Hauptcharaktere, die durch ihre blaue Farbe hervorstechen. Allerdings sind diese beiden Charaktere so gegensätzlich, wie man es sich nur vorstellen kann: Es handelt sich um Freude und Kummer, die sich gegenseitig noch nie verstanden haben, durch äußere Einflüsse aber gezwungen sind, zusammenzuarbeiten. Da sie noch zu Beginn des Films wie zwei Gegenpole wirken, ist es zunächst erstaunlich, dass sie sich ein visuelles Merkmal teilen, doch im Laufe des Films wird ersichtlich, dass es dafür durchaus einen Grund gibt.

4.3.4.1 Blau im Character Design von Kummer

Die Emotion Kummer ist vollständig in Blau gestaltet. Diese Entscheidung in Bezug auf die Farbwahl ist keinesfalls außergewöhnlich oder überraschend, sondern aus Sicht der Farbtheorie die einzig logische Entscheidung. Die Farbe Blau wird oft mit Trauer und Melancholie in Verbindung gebracht. Darüber hinaus fördert die Farbe Blau Passivität und Introvertiertheit, was Bellantoni in den Experimenten mit ihren Studenten Jahr für Jahr aufs Neue nachweisen konnte.¹⁰⁴

“Crying helps me slow down and obsess over the weight of life’s problems.”¹⁰⁵ - Kummer



Abbildung 43: Kummer

Kummer ist tatsächlich ein eher passiver Charakter. Sie bewegt sich sehr langsam und bedächtig, allenfalls wenn sie erschrickt fährt sie kurz zusammen und bewegt sich etwas schneller. Zudem ist sie sehr schüchtern und versteckt ihr Gesicht oft hinter ihren schwunglosen dunkelblauen Haaren. Wenn sie handelt, so wird oft nur das Ergebnis ihrer Handlung gezeigt – es ist nicht klar, was sie antreibt und wie sie sich den anderen Emotionen verbunden fühlt, da sie nur wenig spricht und ihre Gedanken viel für sich behält. Dies kann damit zusammenhängen, dass die überschwängliche und herrische Freude Kummer seit ihrer ersten Begegnung kurz nach Rileys Geburt verbietet,

¹⁰⁴ Vgl. Patti Bellantoni, *If it’s purple, someone’s gonna die*. S. 82

¹⁰⁵ Mousumi Saha Kumar: *10 Life Lessons From Inside Out*, unter: <http://brainprick.com/10-life-lessons-from-inside-out/> (abgerufen am 11.04.2019).

sich dem Kontrollpanel zu nähern. Freude, die von den anderen Emotionen als Oberhaupt angesehen wird, bemüht sich stets darum, Rileys Leben mit Glück und Lachen zu erfüllen. Aus diesem Grund weist sie Kummer zurück, verbannt sie in langweilige Winkel der Kommandozentrale und erlaubt ihr nicht, an Rileys Gefühlsleben teilzuhaben.

Gegen Ende des Films jedoch vollzieht sich ein Wandel: Freude erkennt, dass Kummer für Rileys Leben von großer Wichtigkeit ist. Sie erlaubt Kummer nicht nur, an der Gestaltung von Rileys Gefühlsleben mitzuwirken, sondern überlässt ihr sogar in einer kritischen Situation die Führung. Später arbeiten sie Hand in Hand. Kummer, die nun nicht mehr in ihre Schranken gewiesen wird, hat nun eine völlig andere Wirkung auf den Zuschauer. Während sie vorher nervenaufreibend trübselig, pessimistisch und depressiv wirkte, strahlt sie nun eine wohltuende Ruhe und Ausgeglichenheit aus. Sie hat sich von der missverstandenen und unterdrückten Außenseiterin in eine Emotion von größter Wichtigkeit verändert. Dieser Wandel enthält eine starke Botschaft und wirft die Frage auf, wie elementar es ist, andere Menschen zu verstehen, anstatt sie von vorneherein abzuschreiben.

Versucht man Hinweise darauf zu finden, wie der Gestaltungsprozess von Kummer vonstatten-ging, findet man immer wieder ähnliche Kommentare von Character Art Director Albert Lozano. Er geht darauf ein, dass die fünf Emotionen Grundformen wie dem Dreieck, Quadrat oder einer Sternform nachempfunden wurden¹⁰⁶. Kummer, so Lozano, sei einer Tropfenform nachempfunden, die an eine Träne erinnere¹⁰⁷. Daraus ergibt sich auch ihre blaue Körperfarbe. Weiter geht er jedoch nicht auf die Farbe Blau als symbolische Farbe für Kummer ein. Allerdings betont er, dass der wichtigste Schritt im Design von Kummer die Erkenntnis war, dass Kummer beim Zuschauer Empathie erwecken sollte:

„I ran into a lot of dead ends with envisioning Sadness when I was at the drawing table. [...] The easiest way to say it is the character that you kind of just want to reach up to and hug. [...] when the word ‘empathy’ came up, it became a lot clearer on how to attack Sadness. She is someone who really cares about her girl, who is Riley in this film. She almost takes on all the sadness and the weight it because she loves her girl so much.”¹⁰⁸

Vergleicht man die Farbwerte der Haut und Haare von Kummer mit den Werten, die sich aus den Messungen zum Einsatz der Farbe Blau im Character Design ergeben haben, lässt sich feststellen, dass ihre Werte aus dem erkennbaren Raster ausbrechen. Der Sättigungswert ihrer Haut ist recht hoch, was im Kostümdesign ein Hinweis auf einen aktiven und mutigen Charakter ist, während Kummer schüchtern und passiv ist. Ihr Haar jedoch, das dunkel und hoch gesättigt ist, weist auf emotionale Tiefe hin, die Kummer im Laufe des Filmes durch ihr außergewöhnliches Verständnis

¹⁰⁶ Vgl. ‘Inside Out’: Designing Characters for Pixar - Variety Artisans” (2015), unter <https://www.youtube.com/watch?v=AiTEa78XUBk> (abgerufen am 11.04.2019).

¹⁰⁷ Vgl. Ebd.

¹⁰⁸ Sara Grzywacz: Q&A with Pixar animator Albert Lozano für Daily Trojan, unter: <http://dailytrojan.com/2015/04/14/qa-with-pixar-animator-albert-lozano/> (abgerufen am 11.04.2019).

anderer Personen beweist. Diese Abweichung könnte sich daraus erklären, dass die Gestaltung von Kummer vielleicht einem farblichen Styleguide unterlag, der wenig gesättigte Farben für die Gestaltung der Kopfwelt nicht vorsah. Somit erklärt sich, weshalb die passive Kummer in Blauschattierungen gehüllt ist, die oft zur Gestaltung aktiver Charaktere verwendet wird.

Insgesamt ist es interessant über die Auswirkungen dieses Character Designs auf das Publikum nachzudenken. Obwohl durch Redewendungen wie „feeling blue“ die Farbe Blau durchaus bereits mit dem Gefühl der Traurigkeit assoziiert wurde, so hat es doch sicher eine weitaus eindrücklichere Wirkung auf den Zuschauer, dieses Gefühl als kleine, blaue Figur personifiziert zu sehen. Besonders da der Film oft verwendet wird, um kleine Kinder mit ihren eigenen Emotionen vertraut zu machen, wäre es interessant zu beobachten, ob diese die Farbe Blau durch die Auseinandersetzung mit dem Film in Bezug auf ihre eigene Gefühlswelt auf eine andere Weise wahrnehmen.

4.3.4.2 Blau im Character Design von Freude

Da die Farbe Blau in *INSIDE OUT* eindeutig mit der Emotion Kummer verbunden wird, ist es umso erstaunlicher, dass diese Farbe auch im Character Design der Emotion Freude vorkommt. Freude, die erste Emotion, der der Zuschauer begegnet, ist die einzige Emotion, die selbst Licht ausstrahlt. Ihre Haut ist leuchtend gelb und sie trägt ein hellgrünes Kleid, doch ihr Haar ist blau. Wie kommt es nun, dass in einer Gruppe von monochromatisch gestalteten Charakteren, die allenfalls einen minimalen Anteil anderer Farben in ihrem Character Design enthalten, Freude einen so großen Anteil an ausgerechnet der Farbe enthält, die ihren Gegenpol Kummer charakterisiert?

Sadness: Wait! Joy, you could get lost in there!

Joy: Think positive!

Sadness: Okay. I'm positive you will get lost in there.¹⁰⁹



Abbildung 44: Freude und Kummer

¹⁰⁹ „Inside Out Screenplay“, unter <http://www.dailyscript.com/scripts/inside-out-screenplay.pdf> (abgerufen am 11.04.2019).

Freude ist die Emotion, zu der der Zuschauer als erstes eine Verbindung aufbaut. Während Angst übermäßig schreckhaft, Wut übermäßig hitzköpfig und Ekel übermäßig arrogant wirken, scheint Freude die einzige Emotion zu sein, der es regelmäßig gelingt, durch ihre positive Einstellung Katastrophen zu vermeiden. Kummer ist dabei immer an ihrer Seite – passiv, pessimistisch und, wie Freude selbst sagt, ohne erkennbare Daseinsberechtigung. Was Freude dabei so anziehend macht, ist, dass sie von Beginn an nur das Beste für Riley möchte. Während Riley nichts von Freudes Existenz weiß, so ist sie für Freude wie ihre engste Freundin. Dieses Bestreben, Riley glücklich zu machen, kann der Zuschauer nur unterstützen, da er sich selbst das Beste für dieses lebensfrohe Mädchen wünscht.

Freudes positive Einstellung spiegelt sich in ihrem Character Design wieder. Ihre Grundform wurde, so Lozano, an einen Stern angelehnt, sodass Freude groß und omnipräsent sein konnte.¹¹⁰ Sie bewegt ihre Arme und Beine viel, schnell und in alle Richtungen und zeigt unglaubliche Beweglichkeit – wenngleich diese nur ihren Körper, nicht jedoch ihren Geist betrifft. Ihr Optimismus wird durch die Farbe Gelb verkörpert. Besonders als selbstleuchtende Farbe wie im Falle von Freudes strahlender Haut, hat die Farbe Gelb einen aufheiternden Effekt auf den Betrachter. Freudes hellgrünes Kleid trägt dazu bei und erweckt den Eindruck, dass Freude selbst das Wesen eines jungen Mädchens hat, das zugleich mutig und naiv ist.

Aus dieser hellen Palette stechen Freudes Haare und Augen nun heraus, die ein hochgesättigtes Blau besitzen. Die Entscheidung, Freudes Haar eine andere Farbe zu geben, wird von Regisseur Pete Docter so begründet, dass Freude ohne das blaue Haar eine zu große Ähnlichkeit mit der Fee Tinkerbell aus Disneys Peter Pan Verfilmung von 1953 habe.¹¹¹ Doch hätte um dieser Ähnlichkeit zu entgehen jede andere Farbe den Zweck erfüllt, Freudes Aussehen von Tinkerbell abzuheben. Dennoch fiel die Wahl auf die Farbe Blau. Dafür kann es mehrere Gründe geben. Zum einen bildet die Farbkombination Gelb-Blau durch ihren Komplementärkontrast ein visuelles Spannungsfeld, das allgemein als ästhetisch betrachtet wird. Zum anderen nimmt diese Gestaltungsentscheidung bereits auf subtile Weise das Ende des Films vorweg: Freude muss im Laufe des Films feststellen, dass es für Riley unmöglich sein wird, ein Leben ohne Traurigkeit zu führen. Viel mehr noch, Kummer ist wichtig in Rileys Leben, wichtiger noch als Freude selbst, da Kummer Riley hilft, Empathie in anderen zu erwecken und somit Beziehungen zu anderen Menschen zu bilden. Freude erkennt, dass sie gemeinsam mit Kummer für Riley sorgen muss. Diese Erkenntnis wird durch ihr blaues Haar und ihre blauen Augen angedeutet. Freude kann ihr Ziel, Riley glücklich zu machen, nicht ohne Kummer erreichen, egal wie sehr sie sich zu Beginn des Films gegen diese Erkenntnis und das Mitwirken von Kummer an Rileys Gefühlsleben wehrt. Als Freude und Kummer am Ende des Films gemeinsam am Kontrollpanel stehen, wirken sie durch

¹¹⁰ Vgl. „'Inside Out': Designing Characters for Pixar - Variety Artisans" (2015 [online])

¹¹¹ Vgl. Bryan Alexander (2015): How Pixar worked emotions 'Inside Out' für USA Today, unter: <https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2015/06/18/pixar-inside-out-making-the-emotions-characters/28648779/> (abgerufen am 11.04.2019).

diese farbliche Verbindung wie eine Einheit und stechen somit aus der Gruppe der Emotionen hervor, da außer Freude und Kummer keine der weiteren Emotionen eine Farbe teilen.



Abbildung 45: Freude und Kummer arbeiten am Ende des Films endlich ein Team und sind visuell eine Einheit

Diese farbliche Gestaltung, die implementiert, dass Freude nicht ohne Kummer existieren kann, ist eine weitere Unterstützung der Botschaft, die der Film zu vermitteln sucht: Die Unterdrückung von Emotionen ist schädlich, und es ist wichtig zu lernen, seine Gefühle zu akzeptieren, auch wenn diese zunächst negativ erscheinen.

4.3.5 Blau in der Lichtgestaltung

Wie auch bei den vorhergehenden Filmen, dient die Lichtgestaltung in *INSIDE OUT* zur Unterscheidung der beiden erzählten Welten. Die Realwelt ist hierbei sehr nüchtern gestaltet. Um San Francisco, Rileys neuen Wohnort, so unattraktiv wie möglich erscheinen zu lassen, wird in den Außenszenen viel mit sehr weichem, gräulichem Licht gearbeitet, so als dringe die Sonne niemals durch den für die Stadt charakteristischen, dichten Nebel. In Innenszenen wirkt das Licht oft grünstichig und abweisend. Viele Szenen weisen eine sehr niedrige Helligkeit auf und sind nur durch wenige Practicals beleuchtet.

Die Kopfwelt hingegen sticht auch in dieser Hinsicht hervor. Neben der bunten Umgebungsgestaltung findet sich auch in der Lichtgestaltung deutlich mehr Farbe wieder, die oft von Selbstleuchtern ausgeht, z.B. gibt es in der Kommandozentrale an den Wänden eine mechanische Konstruktion mit blütenförmigen Zahnrädern, die selbst Licht ausstrahlen. Darüber hinaus gibt es murmelförmige Erinnerungen, die Licht ausstrahlen und über in den Boden eingelassene Lichtstreifen eine Verbindung zu Rileys Persönlichkeitsinseln aufbauen. Am auffälligsten ist hierbei jedoch die Emotion Freude, die von innen heraus leuchtet. Sie wird stetig von einem Lichtschimmer begleitet, der sie wie der Schein einer Kerze umhüllt.

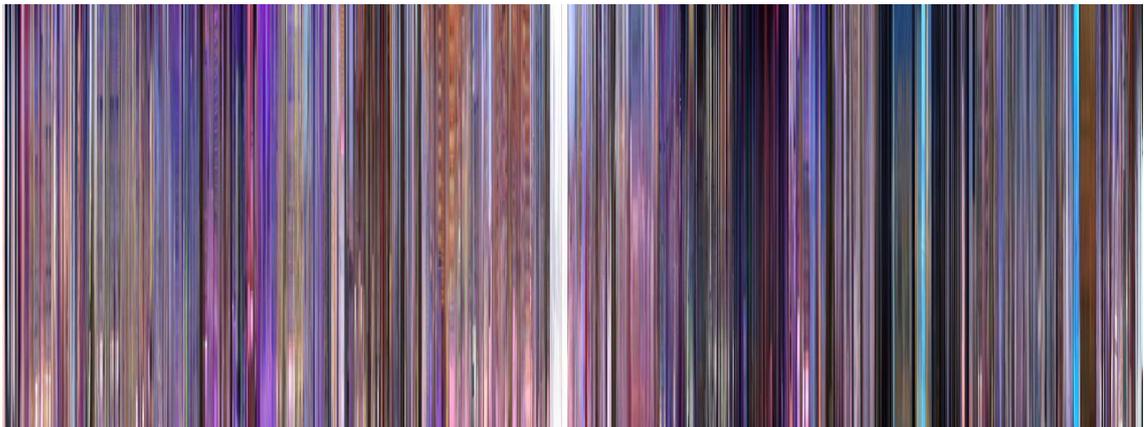


Abbildung 46: Der MovieBarcode zu *INSIDE OUT*, in dem deutlich blaue Einschnitte erkennbar sind

Wie am MovieBarcode von *INSIDE OUT* erkennbar wird, taucht die Farbe Blau in der Lichtgestaltung von *Inside Out* an einigen Stellen durch einen sehr eindrücklichen Einsatz auf. Diese Szenen finden sich gehäuft gegen Ende des Films, als Kummer an Wichtigkeit gewinnt. Die Farbe Blau wird aber auch an vielen Stellen auf subtilere Weise eingesetzt. Zunächst sollen im Folgenden die auffallendsten Stellen besprochen werden, die sich in der Kommandozentrale in Rileys Kopf abspielen.

Um darzustellen, dass Riley sich durch den Einfluss der Emotionen an etwas erinnert, kreierten die Filmemacher eine Art Leinwand vor dem Kontrollpanel, über das die Emotionen die Welt durch Rileys Augen sehen können. Allerdings können die Emotionen auf diese Leinwand auch Erinnerungen von Riley projizieren, um ihr diese wortwörtlich vor Augen zu halten. Dafür schwebt eine Erinnerungsmurmelt in der Luft und wird von einem starken Lichtstrahl durchströmt,

mit dessen Hilfe die Erinnerung auf die Leinwand übertragen wird. Als Freude an Rileys erstem Schultag eine fröhliche, gelb leuchtende Erinnerung aufruft, ist die Kommandozentrale in weiches, warmes Licht gehüllt. Als sich dieses plötzlich in blaues Licht verändert, sind die Emotionen und der Zuschauer gleichermaßen entsetzt. Blau wurde zuvor als negative Farbe eingeführt, da Kummer von Freude als unnützlich und für Riley schädlich vorgestellt wurde. Als die gesamte Kommandozentrale plötzlich komplett in blaues Licht gehüllt ist, spürt der Zuschauer die Kälte der zuvor fröhlichen Erinnerung, die nun für immer negativ behaftet sein wird – denn wie die Emotionen schnell feststellen, verändert Kummer durch ihre Berührungen Erinnerungen unabänderlich in traurige, blaue Erinnerungen. Das blaue Licht löst in der Kommandozentrale Chaos aus und nur mit Mühe gelingt es Freude, die traurige Erinnerung abzuschalten. Allerdings ist es bereits zu spät, und Riley ist vor ihrer Klasse in Tränen ausgebrochen. Eine neue Erinnerung, sogar eine der wichtigen Kernerinnerungen, rollt in die Zentrale, und zum großen Entsetzen aller Emotionen und des Zuschauers ist sie leuchtend blau.



Abbildung 47: Die Projektion der fröhlichen Erinnerung endet in einer Katastrophe

Während diese erste Begegnung mit dem blauen Licht der Erinnerungsprojektion für den Zuschauer mit Stress und Unwohlsein verbunden ist, so sind seine Empfindungen beim nächsten Auftauchen dieser blauen Projektionen völlig anders. Über den Lauf des Films hat Freude Kummers wahren Wert erkannt und überlässt ihr bei ihrer gemeinsamen Rückkehr in die Kommandozentrale die Kontrolle. Sie übergibt Kummer die zuvor gelben Kernerinnerungen, welche sich in Kummers Armen unabänderlich in blaue und somit traurige Kernerinnerungen färben. Eine nach der anderen projiziert Kummer diese auf die Leinwand von Rileys Bewusstsein und ruft ihr somit ihre Kindheitserinnerungen zurück ins Gedächtnis. Obwohl diese Erinnerungen an glückliche Ereignisse sind, erzeugen sie durch ihre blaue Einfärbung nun eine völlig andere Wirkung: In den

Erinnerungen schwingt durch die blaue Einfärbung des gesamten Bildes eine zuvor nicht dagewesene Wehmut mit, die Melancholie der Erinnerung an eine unbeschwerte Kindheit, die nicht zurückkommen kann. Dies ist vielleicht der wichtigste Punkt im ganzen Film, da der Zuschauer auf eine sehr persönliche und intime Weise angesprochen wird. Jeder Mensch bemüht sich, seine Erinnerungen zu bewahren und empfindet den Verlust eben dieser als sehr schmerzhaft – ein Thema, das der Film durch die Existenz des Abgrunds des Vergessens anspricht. In dem Moment, in dem Kummer diese vorsichtig gehüteten, fast heiligen Erinnerungen der frühen Kindheit durch den blauen Schleier der Traurigkeit zeigt, wird dem Zuschauer bewusst, dass er selbst nicht umhin kommt, seine eigenen Erinnerungen ebenso zu betrachten. Es genügt nicht, das glückliche Bild der Kindheit aufrechtzuerhalten, es ist notwendig, Traurigkeit und das Vermissten vergangener Momente zuzulassen, um den Erinnerungen gerecht zu werden. Die Szene, in der Kummer die blauen Erinnerungen aufruft, ist somit für den Zuschauer sowohl aufwühlend als auch tröstlich. Die Ruhe und Besonnenheit, mit der Kummer handelt, wirkt wie der einzig richtige Weg und der Einsatz der Farbe Blau hat nicht die Wirkung emotionaler Kälte, sondern den Geist befreiender Friedlichkeit. Diese Emotion zeigt sich in der Realwelt auch durch den Einsatz warmer Farbtöne, die nun endlich Einzug in die Bildgestaltung von Rileys Lebensumfeld halten.



Abbildung 48: Kummer hilft Riley, sich ihren Eltern anzuvertrauen

Allerdings wird die Farbe Blau an einigen Stellen auch eingesetzt, um die Beziehung zwischen Freude und Kummer zu illustrieren. Tatsächlich geht von Freudes blauem Haar nämlich auch ein leichter, blauer Lichtschein aus. In Momenten, in denen Freude und Kummer einer Meinung sind, sind sie plötzlich von diesem vorsichtigen blauen Licht umhüllt, z. B. als sie im Erinnerungszug fahren und feststellen, dass sie beide eine spezielle Erinnerung besonders gern haben. Das Licht hat in diesem Fall nichts mit dem magischen, hellblauen Licht der Erinnerungsprojektion zu tun. Es ist tiefer und dunkler und verdeutlicht den in beiden tief verwurzelten Wunsch, Riley glücklich machen.

Dieses dezente blaue Licht erscheint auch, als Freude allein im Abgrund des Vergessens sitzt. Sie ist abgestürzt, hilflos, und verzweifelt. An diesem Punkt ist die Kamera so nah an Freude wie

noch nie zuvor. Dadurch wird ihr strahlender, gelb-grüner Körper ausgeblendet, und in diesem Moment ihrer größten Verzweiflung ist der Bildschirm durch ihr Haar, ihre Augen, und das von ihr ausgehende Licht von der Farbe Blau dominiert. Es handelt sich um einer sehr emotionale Stelle im Film und den Höhepunkt von Freudes Entwicklung. Dem Zuschauer wird klar, dass Freude zwar für Rileys Glücksgefühle zuständig ist, doch selbst ebenso empfänglich für negative Gefühle ist wie jeder andere. Obwohl sie zuvor durchgehend gute Laune ausstrahlte, ist sie dennoch verletzlich. Dass in diesem Moment Blau die vorherrschende Farbe im Bild ist, verbildlicht ihre Machtlosigkeit, der Situation zu entkommen. Gleichzeitig schlägt das Bild jedoch schon die Lösung des Problems vor: Kummer. Durch die blaue Farbe im Bild ist auch Kummer präsent, die über diese Farbe charakterisiert wird. Und so wird Freude auch in diesem Moment bewusst, dass sie die Hilfe von Kummer braucht, und darüber hinaus, dass Riley Kummer braucht. Die Verbindung zwischen Freudes Moment der Erkenntnis über die Wichtigkeit von Kummer, als sie so weit von dieser entfernt ist wie noch nie zuvor, wird durch den Einsatz der Farbe Blau noch verstärkt.



Abbildung 49: Freude wird die Wichtigkeit von Kummer bewusst, wobei Kummer visuell schon präsent ist

Dadurch, dass die Farbe Blau in der Lichtgestaltung der Realwelt nicht vorkommt, wird die Wirkung der blauen Szenen in der Gedankenwelt zusätzlich verstärkt. Diese blauen Szenen markieren einige der wichtigsten Wendepunkte im gesamten Film, sowohl in der Handlung als auch in den Empfindungen der Zuschauer. Durch den Einsatz der Farbe Blau wird der Zuschauer zum Nachdenken angeregt und beginnt für sich selbst die Thematik des Films zu reflektieren.

4.3.6 Blaue Objekte

In *INSIDE OUT* herrscht an vielen Stellen eine wahre Farbexplosion in der Bildgestaltung vor. Besonders die Kopfwelt ist ein Ort unzähliger Farben, die den Zuschauer in ihrer Menge fast zu erschlagen drohen. Allerdings ist ein Großteil dieser Farben an den Emotionen Freude, Wut, Angst und Ekel orientiert. Besonders im Langzeitgedächtnis, wo Rileys Erinnerungen aufbewahrt werden, finden sich dadurch hauptsächlich die Farben Gelb, Rot, Lila und Grün wieder. Dies liegt daran, dass Freude von Beginn an versucht hat, Kummer aus Rileys Leben fernzuhalten. Als die Farbe Blau plötzlich in den Objekten Einzug ins Bild hält, beginnt die Geschichte, dramatische Wendungen zu nehmen.

Auf der Suche nach einer Verbildlichung von Erinnerungen beschlossen die Filmemacher, diese durch gläsern anmutende Murmeln darzustellen. Diese tragen die Farbe der Emotion, durch die sie hervorgerufen werden. Jeden Tag häufen sich diese Erinnerungen in der Kommandozentrale an und werden abends in Langzeitgedächtnis weitergeschickt, wo sie archiviert und einsortiert werden. Einige wenige Erinnerungen jedoch sind stark selbstleuchtend und weisen einen höheren Helligkeitswert auf als normale Erinnerungen. Diese werden Kernerinnerungen genannt und sind verantwortlich für bestimmte Persönlichkeitszüge von Riley, die beispielsweise mit ihrer Familie oder ihren Freuden zu tun haben. Zu Beginn des Films sind dank Freude all diese Erinnerungen leuchtend gelb, doch als es an Rileys erstem Schultag zu einem Tumult in der Kommandozentrale kommt und Riley im Unterricht zu weinen beginnt, erscheint plötzlich die erste leuchtend blaue Kernerinnerung in der Kommandozentrale. Diese selbstleuchtende, hellblaue Murmel, die durch eine fast dunkle Umgebung rollt, begleitet von den entsetzten Ausrufen der Emotionen, wirkt unheimlich auf den Zuschauer. Es ist Freude nicht gelungen, Rileys Leben unter den schwierigen Umständen des Umzugs frei von Kummer zu halten. Die Verbildlichung des Eintritts von Kummer in ein zuvor makellos glückliches Leben in Form dieser magisch anmutenden blauen Murmel wirkt zugleich abstrakt als auch erschreckend greifbar und unabwendbar. Das helle blaue Licht, das die Murmel ausstrahlt, zeugt von einer Kälte, die emotional Einzug in Rileys Leben hält.

Das Erscheinen dieser blauen Murmel löst Chaos in der Kommandozentrale aus, als Folge dessen Freude und Kummer aus der Kommandozentrale geschleudert werden und die Murmel in den Untiefen von Rileys Gedächtnis verschwindet. Somit ist das Erscheinen der blauen Murmel der erste Katalysator für das Voranschreiten der Geschichte auf emotionaler Ebene. Als die Murmel das zweite Mal erscheint, sitzt Freude im tiefen Abgrund des Vergessens, in den sie aus Versehen gefallen ist. Sie ist verzweifelt, da sie nicht weiß, wie sie aus dieser Situation entkommen soll, und sie fühlt sich allein. Als sie die blaue Murmel dort unten findet – den Auslöser ihres Elends – drückt sie sie an sich und beginnt zu weinen. Daraufhin fällt ein Tropfen auf eine andere gelbe, fröhliche Erinnerung, und als Freude diesen wegwischt und somit die Erinnerung an den Anfang zurückspült, wird diese zu ihrem großen Erstaunen Blau. In diesem Moment wird Freude bewusst,

welch wichtige Rolle Kummer in Rileys Leben spielt. Freude wird bewusst, dass sie gemeinsam mit Kummer zu Riley zurückkehren muss und kämpft sich aus dem Abgrund hervor.

Als die blaue Erinnerung das dritte Mal auftaucht, befinden sich Freude und Kummer wieder in der Kommandozentrale. Die anderen Emotionen haben die Kontrolle über das Kontrollpanel verloren und suchen bei Freude nach Rat. Doch Freude, die inzwischen die Wichtigkeit von Kummer erkannt hat, übergibt die Führung an Kummer. Kummer gelingt es, das Kontrollpanel wieder zu aktivieren, und Freude übergibt ihr nicht nur ihre blaue Kernerinnerung, die Kummer als verloren geglaubt hatte, sondern überlässt ihr alle anderen Kernerinnerungen. Diese waren zuvor gelb, färben sich jedoch blau, als Kummer sie berührt. An diesem Punkt ist Kummer zu ihrer wahren Größe aufgeblüht. Auf besonnene Weise ruft sie Riley ihre nun blau gefärbten Erinnerungen wieder ins Gedächtnis und strahlt trotz ihrer blauen Farbe keine Kälte, sondern eine unendliche Ruhe aus.

Die blaue Erinnerung leuchtet an diesen drei Stellen im Film aus der bunten Gedankenwelt hervor und schafft es, dramaturgische Wendepunkte auf eindrucksvolle Weise visuell zu unterstützen. Das Blau der Kugel, das im ersten Moment eine erschreckende und abstoßende Wirkung hat, entwickelt sich über den Verlauf des Films hin zu etwas Beruhigendem und Tröstlichen. Dies hat die blaue Erinnerungsmurmur der Entwicklung von Kummer zu verdanken, die zu Beginn des Films als unterdrückter Störenfried für Schwierigkeiten sorgt, zum Ende des Films aber als endlich verstandene Retterin ins Bild tritt.

4.3.7 Die Bedeutung der Farbe Blau in INSIDE OUT

INSIDE OUT gelingt es, die Farbe Blau als negative Farbe einzuführen und dem Zuschauer im Laufe des Films die Angst vor ihr zu nehmen. Dies hängt maßgeblich mit der Entwicklung der Geschichte und der Erzählperspektive durch Freude zusammen. Der Zuschauer nimmt die Farbe Blau zu Beginn des Films nur als negativ wahr, weil Freude als erster Charakter eingeführt wird, mit dem der Zuschauer Sympathie empfindet. Kummer, die durch Freudes Erzählstimme vorgestellt wird, wirkt wie ein Störfaktor in einer zuvor perfekten Welt. Freudes Empfinden gegenüber Kummer, welches durch Kummers Erscheinungsbild direkt mit der Farbe Blau verknüpft ist, überträgt sich direkt auf den Zuschauer. Erst im Laufe des Films beginnen sich die Gefühle des Zuschauers gegenüber den Emotionen zu wandeln. Freude, die dem Zuschauer durch ihr nachvollziehbares Wohlwollen für Riley zunächst sympathisch war, beginnt, durch ihre übermäßige Fröhlichkeit unnatürlich und fast gefühllos zu wirken. Als Bing Bong, Rileys eingebildeter Kindheitsfreund, sein geliebtes Fahrzeug verliert, versucht Freude ihn mit Witzen und Grimassen aufzuheitern, während es Kummer durch ihre Einfühlsamkeit gelingt, Bing Bong zu trösten. Hier wird dem Zuschauer zum ersten Mal bewusst, dass Kummer, obwohl sie durch Freudes Unterdrückung in der Kommandozentrale Chaos ausgelöst hat, nicht übertrieben pessimistisch, sondern fehlverstanden und ernsthaft ist.

Die Entwicklung der Farbe Blau erreicht ihren Höhepunkt, als Freude im Abgrund des Vergessens ihren Moment der Erkenntnis hat. An diesem Punkt sind alle blauen Gestaltungselemente im Bild vereint: Freudes blaues Haar und ihre blauen Augen als Elemente des Character Designs, ihr blauer Schein als Teil des Lichtdesigns, sowie die blaue Erinnerungsmurmeltier. Die Vereinigung all dieser Elemente steigert die Intensität des Moments und erzeugt so eine neue Wertigkeit der Farbe auf allen drei Gestaltungsebenen.

In INSIDE OUT erfährt die Farbe Blau also ebenso einen Wandel wie in den vorhergehenden Filmen, wobei die Farbe auch hier wieder ihre enorme Flexibilität beweist. Zunächst wird die Farbe Blau mit negativer Wertung eingeführt und stellt Traurigkeit als einen Gefühlszustand dar, der mit allen Mitteln vermieden werden muss. Dies wandelt sich bis zu dem Punkt, an dem die Farbe Blau die einzige Lösung für Rileys Probleme darstellt. INSIDE OUT verwendet die Farbe Blau als Kommentar auf die Nostalgie, die das Erwachsenwerden mit sich bringt. Es ist unmöglich, ein erfülltes Leben zu führen, ohne auch Kummer zu erfahren.

Der Film illustriert dies auf eindringliche Weise und beendet den Film mit einer Botschaft, die für Toleranz den eigenen Gefühlen gegenüber plädiert: Nachdem Kummer Riley am Weglaufen gehindert und zu ihren besorgten Eltern zurückgeführt hat, kommt es in der Familie zu einer Aussprache. Sowohl Riley als auch ihre Eltern geben zu, dass sie das alte Zuhause in Minnesota vermissen. Als sie sich daraufhin umarmen, zieht Kummer Freude zu sich ans Kontrollpanel. Gemeinsam walten sie über Rileys Gefühle. In diesem Moment geschieht etwas völlig Neues: Eine neue Kernerinnerung wird geformt und rollt durch die Kommandozentrale. Diesmal ist die

Murmel zum ersten Mal zweifarbig. Sie besteht aus einem leuchtend blauen und einem leuchtend gelben Teil. Diese Gestaltung zeigt, wie wichtig eine Balance zwischen den beiden Emotionen Freude und Kummer ist. Der Komplementärkontrast ihrer Farbgestaltung spiegelt die Unterschiede zwischen den beiden wieder, aber die Vereinigung in der Kernerinnerung zeigt, dass auch scheinbar gegensätzliche Emotionen sich gegenseitig ausgleichen, unterstützen und dazu beitragen, die Persönlichkeit eines Menschen zu formen.



Abbildung 50: Rileys erste zweifarbige Erinnerung wird geformt – der erste Schritt in Richtung komplexer Emotionszustände

5 Reflektion der Ergebnisse und Ausblick auf weiterführende Studien

Die Auseinandersetzung mit der Farbe Blau in dieser Arbeit hat gezeigt, dass dem Einsatz dieser Farbe im Visual Storytelling von Animationsfilmen eine große Bedeutung zukommt. Dabei wurde die Farbe Blau für das Thema dieser Arbeit zunächst ausgewählt, da erforscht werden sollte, inwiefern die Vielfältigkeit an Bedeutungen dieser Farbe im Film und insbesondere im Animationsfilm für die visuelle Unterstützung der Geschichten eingesetzt werden kann. Was sich jedoch schnell zeigte, war, dass die Farbe in jedem der analysierten Filme nicht nur Teil eines farblichen Konzepts war, sondern jeweils die wichtigsten Erzählpunkte im Film betraf.

Sowohl in *CORALINE* als auch in *CORPSE BRIDE* und *INSIDE OUT* erfährt die Farbe Blau im Visual Storytelling einen Wandel über den Verlauf des Films, und der Zuschauer erlebt die Farbe am Ende des Films auf eine andere Weise, als er es noch zu Beginn getan hat. Diese Art des Bedeutungswandels einer Farbe trifft nur auf die Farbe Blau zu und lässt sich leicht auf die Vielzahl an Konnotationen und Symboliken zurückführen, die mit dieser Farbe verknüpft sind. Da diese nämlich ein breites Spektrum von sehr Negativen bis hin zu sehr Positiven abdecken, ist es der Farbe Blau vielleicht als einziger Farbe möglich, im Laufe eines Films ihre Bedeutung zu verändern.

Dabei ist dieser intensive und komplexe Einsatz der Farbe Blau allerdings im Spielfilm wenig genutzt. Zwar gibt es viele Filme, die dieser Farbe in ihrem Visual Storytelling eine wichtige Bedeutung zuordnen, doch handelt es sich in den meisten Fällen um einen punktuellen und intensiven Einsatz der Farbe, der wichtige Szenen aus einem von anderen Farben dominierten Gesamtkonzept hervorstechen lässt. Oder aber die Farbe Blau wird auf einen Großteil des Films in Form eines blautichigen Gratings eingesetzt und unterstützt die Handlung des Films durch unterschwellig kühle Bilder. In anderen Filmen wiederum hat sich die Farbe als Genrekonvention etabliert, wie beispielweise als Farbe der Technik und des Außerirdischen im Science-Fiction-Film, oder in Action-Thrillern, in denen Blau eine emotional kühle Gewaltsituation illustriert.

Im Animationsfilm jedoch hat die Farbe Blau auf eine tiefgreifende Weise Einzug gehalten. Dies ist auf mehrere Faktoren zurückzuführen. Zum einen stellen Animationsfilme stilisierte Version einer Realität dar, in welcher jedes Element konzipiert und entworfen wurde. Während der computeranimierte Film die Möglichkeit bietet, das Farbkonzept im Licht, Environment und Character Design in verschiedenen Testrenderings zu vergleichen, so sind diese Möglichkeiten im Stop-Motion-Film beschränkt, da der Bau von Umgebungen, Puppen und Requisiten meist erst dann vorgenommen wird, wenn das Farbkonzept bereits beschlossen wurde. Stellt sich während der langwierigen Animationsphase heraus, dass ein Farbkonzept nicht funktioniert, zieht dies schwerwiegende Folgen nach sich, die oft aufgrund von Budget und Zeitplan nicht korrigiert werden können.

Allerdings bedeutet dies nicht, dass im computeranimierten Film nicht mindestens ebenso viel Arbeit in die Konzeption des Farbgebrauchs im Film fließt. Tatsächlich haben es besonders die Pixar Studios durch die aufmerksame Arbeit an ihren Color Scripts geschafft, mit Farbe als stärkstes Gestaltungselement die Gefühle der Zuschauer zu beeinflussen. Und auch Bacher und Suryavanshi betonen die Wichtigkeit von Farbe in einer Branche, in der vor allem im Bereich der digitalen Effekte und Animationen viel Wert auf Präzision gelegt werde: „There are several ways in which the visualization of a scene can be ‚accurate‘ – and emotional accuracy is as much, if not more, a part of good production design as any other kind.“¹¹² Somit dient das Medium des Animationsfilms als Vorbild, um die Anerkennung von Farbe als mächtiges Werkzeug im Visual Storytelling zu steigern.

Die Farbe Blau hat für die Forschungen in dieser Arbeit eine ausgezeichnete Grundlage gebildet, da diese Farbe auf vielen Gestaltungsebenen Einzug in die Filme gehalten hat, woraus wichtige Rückschlüsse gezogen werden konnten. Während Marschall in ihren Untersuchungen zur Farbe Blau im Film hauptsächlich negative Assoziationen wie Tod, Trauer und das Dämonische aufzählen konnte¹¹³, stehen diese in keinem Bezug zu den Emotionen, die der Zuschauer in *CORPSE BRIDE* und *INSIDE OUT* durch den Einsatz der Farbe empfindet. Zwar wird Blau in *CORPSE BRIDE* als Farbe des Todes eingeführt, doch hat dieser am Ende des Films in seiner Bedeutung eine Veränderung erfahren und die Farbe wird vom Zuschauer nicht mehr als negativ wahrgenommen. Ähnlich verhält es sich in *INSIDE OUT*: Während Blau als Farbe der Traurigkeit eingeführt wird, der der Zuschauer sehr abweisend gegenüber steht, wird die Farbe Blau am Ende des Films zwar noch immer mit Trauer, aber gleichzeitig auch mit Erlösung verbunden. Natürlich verändert sich dadurch nicht die unterbewusste Wirkung, die ein blaues Bild auf den Zuschauer hat. Auf instinktiver Ebene wird die Farbe Blau immer zu Nachdenklichkeit anregen und den Zuschauer durch ihre Kälte ein leichtes Unwohlsein einflößen. Aber während der Körper aufgrund dieser unbeeinflussbaren Wirkung eher negativ auf das blaue Bild reagiert, kann der Geist des Zuschauers durch die positive Bedeutung des Blaus, die er im Laufe des Films erlernt hat, dem entgegenwirken. Durch dieses Spannungsfeld, das durch den Widerspruch von Körper und Geist entsteht, erzeugen die blauen Wendepunkte in *CORPSE BRIDE* und *INSIDE OUT* beim Zuschauer komplexe Emotionen, haben tiefwirkenden Einfluss auf dessen Verständnis der Szene, und bleiben für lange Zeit im Gedächtnis.

Natürlich kann in dieser Arbeit keine endgültige und allgemeine Antwort darauf gegeben werden, wie Blau im Animationsfilm eingesetzt wird und wie es in Zukunft einzusetzen ist. Allerdings hat sich gezeigt, dass sich die Farbe Blau wie keine andere Farbe anbietet, um komplexe Verhältnisse und Veränderungen im Visual Storytelling zu illustrieren. Es wäre nun interessant, die Untersu-

¹¹² Hans P. Bacher; Sanatan Suryavanshi, *Vision. Color and Composition for Film*. S. 110

¹¹³ Vgl. Susanne Marschall, *Farbe im Kino*. S. 61

chungen auf weitere Farben auszuweiten. Würde es beispielweise gelingen, einem warmen, hochgesättigten Gelb, das unterbewusst Freude und Leichtigkeit beim Zuschauer hervorruft, über den Laufe des Films zu einer verhassten Farbe werden zu lassen, oder wären die instinktiven Reaktionen des Körpers auf diese Farbe zu intensiv, um vom Geist unterdrückt werden zu können? Wie würde eine Bedeutungsveränderung für die Farben Rot, Grün oder Lila aussehen, sofern sie überhaupt möglich wäre?

Zudem haben sich die Forschungen in dieser Arbeit auf Filme aus dem westlichen Raum beschränkt. Obwohl die unterbewussten Reaktionen auf Farben allgemein gültig sind, weichen die Bedeutungen der Farben in unterschiedlichen Kulturen dennoch stark voneinander ab. „Blau ist das Symbol für Kleinkinder männlichen Geschlechts ins Europa, für Trauer auf Borneo, für Bedrängnis und Leid bei den amerikanischen Indianern und für die Himmelsrichtung Süden im Tibet“¹¹⁴, bemüht sich Theroux, nur einige wenige dieser Bedeutungen in einem Satz zu nennen. Wie würden also Kulturen mit anderen Assoziationen in Bezug auf die Farbe Blau auf blaue Filmszenen der westlichen Kultur reagieren und umgekehrt? Wären Filme wie *CORALINE*, *CORPSE BRIDE* und *INSIDE OUT* nicht dennoch allgemeingültig, weil die Farbe explizit vorgestellt wird und der Wandel der Farbe unter anderem auf Veränderungen der Charaktere beruht, welche allgemein verständlich sind? Solche und weitere Fragen könnten in weiterführenden Forschungen beantwortet werden.

Darüber hinaus könnten die Untersuchungen zu blau gefärbten Filmszenen im Spielfilm weitergeführt werden. Wie bereits genannt, werden blaue Filmszenen hier oft punktuell eingesetzt. Es könnte also untersucht werden, an welchen dramaturgischen Punkten diese Szenen auftreten und wie stark dabei der Kontrast zum restlichen Farbkonzept ist. Auch könnte untersucht werden, ob die Szenen von Zuschauern anders wahrgenommen werden, wenn dieser Kontrast verstärkt oder abgeschwächt würde.

Außerdem könnten die Ergebnisse dieser Arbeit Ausgangspunkt für ähnliche Untersuchungen im Bereich anderer Farben sein. So gibt es bereits das Projekt „ROT – eine Webdoku“, ein Projekt der Lehrredaktion Wissenschaftskommunikation, geleitet von Prof. Dr. Susanne Marschall und Oliver Häußler (M.A.), das online die Ergebnisse einer Rauminstallation wiedergibt.¹¹⁵ Hier wurde die Farbe Rot auf verschiedenen Ebenen untersucht, wobei die Ergebnisse in Form kurzer Videos, Interviews und erklärender Texte präsentiert werden. Allerdings bleiben einige Aspekte auch unkommentiert, so wie beispielsweise der Einsatz roten Haares im Film. Hier findet man lediglich einen Zusammenschnitt aus Filmszenen von rothaarigen Charakteren, allerdings fehlen Erläuterungen zur Bedeutung oder zur Persönlichkeit dieser Charaktere im Film. Diese Aspekte könnten für sowohl die Farbe Rot als auch weitere Farben genauer untersucht und dokumentiert werden.

¹¹⁴ Alexander Theroux, *Blau*. S. 10

¹¹⁵ Vgl. „ROT – eine Webdoku“, unter <https://rot-webdoku.de/#Startseite> (abgerufen am 11.04.2019).

Die Auseinandersetzung mit dem Thema Farbe, wie es in dieser Arbeit am Beispiel der Farbe Blau geschehen ist, wird auch in Zukunft stattfinden. Es ist ein Thema, das nicht nur Filmschaffende betrifft, sondern für viele Branchen ein wichtiges Werkzeug darstellt. Da in unserer heutigen Zeit eine kaum greifbare Menge an Informationen, visuellen Eindrücken und Reizen existiert und zu fast jedem Zeitpunkt auf Empfänger einwirkt, ist eine gute Kenntnis von Farbe ein Werkzeug, das Produkten helfen kann, sich aus der Masse abzuheben. Farbe hat wie kein anderes Gestaltungsmittel Einfluss auf die Emotionen der Empfänger und besitzt somit die Fähigkeit, dessen Entscheidungen zu beeinflussen. Hierbei kann Farbe zweifellos als Mittel zur Manipulation eingesetzt werden, um beispielsweise Kaufentscheidungen zu beeinflussen oder Konkurrenten auszustechen. Vielmehr sollte Farbe aber eingesetzt werden, um für den Empfänger eine einzigartige Erfahrung zu erschaffen, die diesen zum Nachdenken anregt, neue Erkenntnisse vermittelt, spannende Fragen aufwirft oder ihn das fühlen lässt, wonach er sich schon lange gesehnt hat.

Quellen- und Literaturverzeichnis

1. Quellen

Coraline. Regie & Drehbuch: Henry Selick; USA: Laika Entertainment/Pandemonium, 2009. Fassung: DVD. Focus Features, 2011, 101 Minuten.

Inside Out. Regie: Pete Docter; Drehbuch: Pete Docter, Meg LeFauve, Josh Cooley; USA: Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios, 2015. Fassung: DVD. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016, 94 Minuten.

Tim Burton's Corpse Bride. Regie: Tim Burton, Mike Johnson; Drehbuch: John August, Pamela Pettler, Caroline Thompson; GB/USA: Tim Burton Productions/Laika Entertainment/Patalex II Productions, 2005. Fassung: DVD. Warner Bros. Pictures, 2006, 77 Minuten.

2. Literatur

Bacher, Hans P.; **Suryavanshi**, Sanatan (2018): *Vision. Color and Composition for Film*, London: Lawrence King Publishing Ltd.

Bellantoni, Patti (2005): *If It's Purple, Someone's Gonna Die. The Power of Color in Visual Storytelling*, Burlington: Focal Press.

Box, Harry C. (2010): *Set lighting technician's handbook. Film lighting equipment, practice, and electrical distribution*, 4. Auflage, New York & London: Focal Press.

Eckstut, Arielle; **Eckstut**, Joann (2013): *The Secret Language of Color. Science, Nature, History, Culture, Beauty of Red, Orange, Yellow, Green, Blue & Violet*, New York: Black Dog & Leventhal Publishers

Finlay, Victoria (2014): *The brilliant history of color in art*. Los Angeles: Getty Publications.

Itten, Christian (2006): *Farbe und Kommunikation*. Leipzig: E.A. Seemann Verlag in der Seemann Henschel GmbH & Co. KG

Jones, Stephen (2009): *Coraline. A Visual Companion*, London: Titan Books, a division of Titan Publishing Group Ltd.

Kratter, Tia (2017): *The Color of Pixar*. San Francisco: Chronicle Books LLC.

Marschall, Susanne (2009): *Farbe im Kino*. 2. überarbeitete Auflage, Marburg: Schüren Verlag.

Pastoureau, Michel (2015): *Blau. Die Geschichte einer Farbe*, 3. Auflage, Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.

Salisbury, Mark; **Shaner**, Timothy (2005): *Tim Burton's Corpse Bride. An Invitation to the Wedding*, London: Titan Books, a division of Titan Publishing Group Ltd.

Theroux, Alexander (1999): *Blau. Anleitungen eine Farbe zu lesen*, 3. Auflage, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt/Rotbuch Verlag.

3. Internetquellen

Alexander, Bryan (2015): *How Pixar worked emotions 'Inside Out'* für USA Today, unter: <https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2015/06/18/pixar-inside-out-making-the-emotions-characters/28648779/> (abgerufen am 11.04.2019).

Griffith, Emmy (2017): *This is why Disney princesses always wear blue*, unter: <https://www.hellomagazine.com/film/2017031737431/this-is-why-disney-princesses-always-wear-blue/> (abgerufen am 11.04.2019).

Grzywacz, Sara (2015): *Q&A with Pixar animator Albert Lozano* für Daily Trojan, unter: <http://dailytrojan.com/2015/04/14/qa-with-pixar-animator-albert-lozano/> (abgerufen am 11.04.2019).

Kumar, Mousumi Saha (2016): *10 Life Lessons From Inside Out*, unter: <http://brainprick.com/10-life-lessons-from-inside-out/> (abgerufen am 11.04.2019).

Maglaty, Jeanne (2011) : *When Did Girls Start Wearing Pink?* für das Smithsonian Magazine, unter: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/when-did-girls-start-wearing-pink-1370097/> (abgerufen am 11.04.2019).

Ruocco, Michael (2013): *Movie Barcode Compresses Entire Movies into A Single Image*, unter: <https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/movie-barcode-compresses-entire-movies-into-a-single-image-84607.html> (abgerufen am 11.04.2019).

Thompson, Anne (2009): *'Coraline': Henry Selick on the Fantastic Garden* für IndieWire, unter: <https://www.indiewire.com/2009/03/coralines-selick-on-the-fantastic-garden-186727/> (abgerufen am 11.04.2019).

Artikel von unbekanntem Autoren:

„Coraline Script - Dialogue Transcript“, unter http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/c/coraline-script-transcript.html (abgerufen am 11.04.2019).

“Inside Out Screenplay“, unter <http://www.dailyscript.com/scripts/inside-out-screenplay.pdf> (abgerufen am 11.04.2019).

“Inside Out“, unter: <https://www.pixar.com/feature-films/inside-out> (abgerufen am 11.04.2019).

„‘Inside Out’: Designing Characters for Pixar - Variety Artisans“ (2015), unter <https://www.youtube.com/watch?v=AiTEa78XUBk> (abgerufen am 11.04.2019).

“ROT – eine Webdoku“, unter <https://rot-webdoku.de/#Startseite> (abgerufen am 11.04.2019).

„The History and Science Behind the Color Blue“ (2015), unter <https://www.dunnedwards.com/colors/specs/posts/the-history-and-science-behind-the-color-blue> (abgerufen am 11.04.2019).

“What is the ‘Orange & Teal Look’ and Why is it So Popular?“ (2017), unter: <https://petapixel.com/2017/02/23/orange-teal-look-popular-hollywood/> (abgerufen am 11.04.2019).

Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1: Diese Munsell-Color-Chart nach Berlin und Kay aus der Untersuchung von 1969 zeigt deutlich die Konzentration der Farbbegriffe zu Clustern auf.....</i>	<i>4</i>
<i>Abbildung 2: Anteile der Charaktere aus Real- und Animationsfilmen in beiden Vergleichsgruppen.....</i>	<i>15</i>
<i>Abbildung 3: Disney-Filme mit weiblichen, blau gekleideten Charakteren im Vergleich zu farblichen Konventionen.....</i>	<i>16</i>
<i>Abbildung 4: Weibliche, blau-tragende Disneycharaktere und ihre Haarfarben.....</i>	<i>17</i>
<i>Abbildung 5: Graph zur Darstellung verschiedener Konnotation mit Helligkeits- und Sättigungswerten</i>	<i>18</i>
<i>Abbildung 6: Aufführung der Sättigungs- und Helligkeitswerte weiblicher Filmcharaktere</i>	<i>19</i>
<i>Abbildung 7: Erkennbare Stereotypen im weiblichen Kostümdesign unter Aufführung einiger Beispielcharaktere.....</i>	<i>20</i>
<i>Abbildung 8: Graph zur Darstellung verschiedener Konnotationen mit Helligkeits- und Sättigungswerten</i>	<i>21</i>
<i>Abbildung 9: Supermans Kostüm im Wandel der Zeit - ein Zeugnis für die abnehmende Beliebtheit hochgesättigter Farben im Kostümdesign männlicher Filmcharaktere</i>	<i>21</i>
<i>Abbildung 10: Aufführung der Sättigungs- und Helligkeitswerte männlicher Filmcharaktere</i>	<i>22</i>
<i>Abbildung 11: Erkennbare Stereotypen im männlichen Kostümdesign unter Aufführung einiger Beispielcharaktere.....</i>	<i>23</i>
<i>Abbildung 12: Anteile der verschiedenen Genres aller untersuchten Filme mit blau beleuchteten Filmszenen.....</i>	<i>27</i>
<i>Abbildung 13: Emotionen der handelnden Charaktere in blau beleuchteten Filmszenen...27</i>	
<i>Abbildung 14: Äußere Umstände/Zustände der handelnden Charaktere in blau beleuchteten Filmszenen.....</i>	<i>28</i>
<i>Abbildung 15: Wiederkehrende Objekte/Besonderheiten in blau beleuchteten Filmszenen</i>	<i>29</i>
<i>Abbildung 16: Blau und Rot bauen gemeinsam visuelle Spannungsfelder auf.....</i>	<i>30</i>
<i>Abbildung 17: Filmposter zu CORALINE</i>	<i>33</i>
<i>Abbildung 18: Concept Art von Uesugi für CORALINE und die daraus resultierenden Farbpaletten</i>	<i>35</i>
<i>Abbildung 19: Farbkonzepte der Realwelt und der anderen Welt</i>	<i>36</i>
<i>Abbildung 20: Die Spiegelwelten in CORALINE und ihre unterschiedliche Farbigkeit</i>	<i>37</i>
<i>Abbildung 21: Coraline Jones</i>	<i>39</i>
<i>Abbildung 22: Coraline hebt sich in der Realwelt vom Hintergrund ab, während sie in der Parallelwelt mit ihm verschmilzt</i>	<i>41</i>
<i>Abbildung 23: Standbild eines Werbeclips for CORALINE, das Mr. Bobinski und den anderen Mr. Bobinski zeigt.....</i>	<i>42</i>
<i>Abbildung 24: Die Katze, Coralines Freund und Begleiter.....</i>	<i>43</i>
<i>Abbildung 25: CORALINES MovieBarcode – ein Spiegel der Farbgestaltung</i>	<i>45</i>
<i>Abbildung 26: Coraline entdeckt den magischen Tunnel zu anderen Welt</i>	<i>47</i>
<i>Abbildung 27: Coralines gescheiterter Fluchtversuch</i>	<i>48</i>
<i>Abbildung 28: Coraline ist hinter dem Spiegel gefangen</i>	<i>48</i>
<i>Abbildung 29: Auch in den Objekten ist die Farbe Blau mit Coraline verbunden</i>	<i>50</i>
<i>Abbildung 30: Filmposter zu CORPSE BRIDE</i>	<i>53</i>
<i>Abbildung 31: Die Welt der Lebenden im Vergleich zur Welt der Toten.....</i>	<i>56</i>

<i>Abbildung 32: Emily</i>	57
<i>Abbildung 33: Emily gibt Victor frei und löst sich in hunderte Schmetterlinge auf</i>	58
<i>Abbildung 34: Victor erwacht in der Welt der Toten und ist umgeben von blauhäutigen Charakteren</i>	60
<i>Abbildung 35: Der MovieBarcode zu CORPSE BRIDE</i>	63
<i>Abbildung 36: Emily sticht aus der Menge der Untoten hervor</i>	63
<i>Abbildung 37: Während der glücklichen Wiedervereinigung zwischen dem untoten Großvater und seinem Enkel verschwindet das grüne Licht und hinterlässt ein friedliches Blau – der Tod hat seinen Schrecken verloren</i>	65
<i>Abbildung 38: Der blaue Schmetterling zu Beginn des Films im Vergleich zu Emily am Ende des Films, als sie sich in Schmetterlinge auflöst</i>	67
<i>Abbildung 39: Emily wirft ihren Braustraß</i>	68
<i>Abbildung 40: Filmposter zu INSIDE OUT</i>	71
<i>Abbildung 41: Die Farbgestaltung der Realität im Vergleich zu der der fantastischen Welt in Rileys Kopf</i>	74
<i>Abbildung 42: In diesem Teil des Color Scripts von Production Designer Ralph Eggleston wird die farbliche Unterscheidung der beiden Welten gut sichtbar</i>	75
<i>Abbildung 43: Kummer</i>	76
<i>Abbildung 44: Freude und Kummer</i>	78
<i>Abbildung 45: Freude und Kummer arbeiten am Ende des Films endlich ein Team und sind visuell eine Einheit</i>	80
<i>Abbildung 46: Der MovieBarcode zu INSIDE OUT, in dem deutlich blaue Einschnitte erkennbar sind</i>	81
<i>Abbildung 47: Die Projektion der fröhlichen Erinnerung endet in einer Katastrophe</i>	82
<i>Abbildung 48: Kummer hilft Riley, sich ihren Eltern anzuvertrauen</i>	83
<i>Abbildung 49: Freude wird die Wichtigkeit von Kummer bewusst, wobei Kummer visuell schon präsent ist</i>	84
<i>Abbildung 50: Rileys erste zweifarbige Erinnerung wird geformt – der erste Schritt in Richtung komplexer Emotionszustände</i>	88

Bildquellen

Sämtliche in diesem Dokument verwendeten Grafiken und Bilder, mit Ausnahme der unten angegebenen, sind selber erstellt.

Kapitel 2	Die Farbe Blau im kulturhistorischen Kontext
S. 4, Abb. 1	http://www.blutner.de/philos/munsell2.JPG (abgerufen am 11.04.2019).
Kapitel 3	Allgemeine Untersuchungen zur Farbe Blau im Visual Storytelling
S. 16, Abb. 3	<p>Eigene Grafik, erstellt aus folgenden Bildquellen:</p> <p>Gute Fee aus Disneys PINOCCHIO: https://airfreshener.club/quotes/disney-pinocchio-blue-fairy.html (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Alice aus Disneys ALICE IN WONDERLAND: https://www.konbini.com/en/files/2014/07/alice-disney.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Dornröschen aus Disneys SLEEPING BEAUTY: https://s.yimg.com/ny/api/res/1.2/e025LXvHBB3dgi1b.Gbuwg--/YXB-waWQ9aGlnaGxhbmRlcjtzT0xO3c9ODAw/http://media.zenfs.com/en/home-run/feed_manager_auto_publish_494/ffcb6f0015687152e4ccfa66e9cefe4c (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Penny aus Disneys THE RESCUERS: https://i.pinimg.com/736x/8b/3b/a2/8b3ba24ff4d58976c6252eb9e4dd80d9.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Cinderella aus Disneys CINDERELLA: https://i.pinimg.com/736x/82/34/59/823459723a8f13fc6c62b1a98dcff6ec.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Wendy aus Disneys PETER PAN: http://psicologo-romacentro.it/wp-content/uploads/2014/09/sindrome-da-wendy.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Arielle aus Disneys LITTLE MERMAID: https://i.pinimg.com/736x/44/17/8b/44178b1cf936653b919176b91739ce8d.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Anastasia aus ANASTASIA: https://img1.etsystatic.com/104/0/10628187/il_570xN.1065022247_d93k.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Belle aus Disneys BEAUTY AND THE BEAST: https://i.pinimg.com/originals/3e/d4/fc/3ed4fc75210c06c1dc63fada0b761eb3.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Elsa aus Disneys FROZEN: https://shywriter.com/wp-content/uploads/2014/04/frozen_elsa-wide.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Kida aus Disneys ATLANTIS: https://i.pinimg.com/originals/1f/fa/22/1ffa22b6d05294e9a7784b008ba96996.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p>
S. 20, Abb. 7	<p>Eigene Grafik, erstellt aus folgenden Bildquellen:</p> <p>Cinderella aus Disneys CINDERELLA: http://images5.fanpop.com/image/photos/31800000/Princess-Cinderella-disney-princess-31871328-1526-2287.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p>

	<p>Sissi aus SISSI: https://i.pinimg.com/originals/96/fd/3f/96fd3feb641251241e6782aa5f29a8aa.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Princess Buttercup aus THE PRINCESS BRIDE: https://i.pinimg.com/736x/56/7c/d4/567cd410128eb65bebb283c06c7b5a6d.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Belle aus Disneys BEAUTY AND THE BEAST: https://i.pinimg.com/originals/3e/d4/fc/3ed4fc75210c06c1dc63fada0b761eb3.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Alice aus Disneys ALICE IN WONDERLAND: https://www.konbini.com/en/files/2014/07/alice-disney.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Schneewittchen aus MIRROR MIRROR: http://www.filmequals.com/wp-content/uploads/2012/02/mirror-mirror-movie-45.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Nefertiri aus THE TEN COMMANDMENTS: https://josmarlopes.files.wordpress.com/2012/07/anne-baxter.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Wonder Woman aus WONDER WOMAN: https://s.newsweek.com/sites/www.newsweek.com/files/styles/embed-lg/public/2017/10/17/06-wonder-woman-blue-dress.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Anne Boleyn aus THE OTHER BOLEYN GIRL: http://images5.fanpop.com/image/photos/31300000/Natalie-Portman-as-Anne-Boleyn-tudor-history-31373610-800-600.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Anna Karenina aus ANNA KARENINA: https://c.o0bg.com/rf/image_960w/Boston/2011-2020/2012/11/05/BostonGlobe.com/Arts/Images/11knightley3.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Lady Mary aus DOWNTON ABBEY: https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2013/09/03/article-2409576-1B981129000005DC-791_310x627.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Queen Ravenna aus THE HUNTSMAN & THE ICE QUEEN: https://i.pinimg.com/originals/0d/06/7b/0d067b774de8cbc522d07c5df661be1e.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p>
S. 21, Abb. 9	<p>https://blogdoraoni.com.br/com-video-confira-a-homenagem-aos-80-anos-do-superman/ (abgerufen am 11.04.2019).</p>
S. 23, Abb. 11	<p>Eigene Grafik, erstellt aus folgenden Bildquellen:</p> <p>Forest Gump aus FOREST GUMP: http://4.bp.blogspot.com/-6IlmOW-L6Z0/UhGaxAYh9I/AAAAAAAAAXrc/EJwjEy3bNKM/s1600/ForrestGump+chocolates.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Harry Dunne aus DUMB AND DUMBER: https://carboncostume.com/wordpress/wp-content/uploads/2013/09/harrydunne.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Guido aus CARS: http://img.lum.dolimg.com/v1/images/open-uri20150422-20810-1p4gxx9_6ea17642.jpeg?region=0,0,600,600 (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Smee aus Disneys PETER PAN: https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/open-uri20150422-20810-d0wpy6_84fd6f70.jpeg?region=0%2C0%2C600%2C600 (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Cesar Flickerman aus THE HUNGER GAMES: https://strayhair.com/wp-content/uploads/2014/10/Stanley-Tucci-playing-Cesar-Flickerman-in-the-hunger-games-with-awesome-blue-hair.png (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Holland March aus THE NICE GUYS: https://i.pinimg.com/originals/f6/61/8f/f6618f475f9980199771c1752dd366e0.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p>

	<p>Austin Powers aus AUSTIN POWERS: INTERNATIONAL MAN OF MYSTERY: https://quotesgram.com/img/mike-myers-austin-powers-quotes/13770992/ (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Django aus DJANGO UNCHAINED: https://notjustfilms.files.wordpress.com/2013/02/still_djangounchained.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Hannibal Lecter aus THE SILENCE OF THE LAMBS: https://www.emp.de/p/das-schweigen-der-1%C3%A4mmer/679884.html (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Goethe aus GOETHE!: https://www.welt.de/img/kultur/mobile101774071/1252506187-ci102l-w1024/goethe-mit-kestner-DW-Kultur-Berlin-jpg.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Newt Scamander aus FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM: http://vignette1.wikia.nocookie.net/harrypotter/images/b/b3/NewtCrop2.png/revision/latest?cb=20160111193009 (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>Jack Frost aus RISE OF THE GUARDIANS: http://static.tumblr.com/491e15eca43bd7f2494675e01086a4bc/micyczt/clsne19pp/tumblr_static_akh84278lq0wogscg0oo04g0o.png (abgerufen am 11.04.2019).</p>
S. 30, Abb. 16	<p>Eigene Grafik, erstellt aus folgenden Bildquellen:</p> <p>THE MATRIX Standbild: https://todddarlington.files.wordpress.com/2014/05/matrix-morpheus-blue-or-red-pill.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>AMERICAN BEAUTY Standbild: https://cinemashock.files.wordpress.com/2012/05/american-beauty-color-scheme-1.png?w=1920&h=824 (abgerufen am 11.04.2019).</p>
Kapitel 4.1	CORALINE
S. 33, Abb. 17	https://fanart.tv/movie/14836/coraline/ (abgerufen am 11.04.2019).
S. 35, Abb. 18	<p>Eigene Grafik, erstellt aus folgenden Bildquellen:</p> <p>https://www.awn.com/sites/default/files/image/featured/3908-tadahiro-uesugi-talks-coraline-design.jpg (abgerufen am 11.04.2019).</p> <p>https://www.awn.com/sites/default/files/styles/inline/public/image/attached/3908-tadahiro03coraline-tadahiroesugi-04.jpg?itok=MesIcn4t (abgerufen am 11.04.2019).</p>
S. 36, Abb. 19, S. 37, Abb. 20, S. 41, Abb. 22, S. 47, Abb. 26, S. 48, Abb. 27, S. 48, Abb. 28, S. 49, Abb. 29	Eigene Grafik, erstellt aus Screenshots des Films, zu finden auf folgender Website: https://animationscreencaps.com/coraline-2009 (abgerufen am 11.04.2019).
S. 39, Abb. 21	https://vignette.wikia.nocookie.net/coraline/images/c/c9/Coraline_jones.jpg/revision/latest?cb=20140713090229 (abgerufen am 11.04.2019).
S. 42, Abb. 23	Modifizierter Screenshot aus <i>Coraline Web Banner - "Bobinsky Vs. Other Bobinsky" HD</i> unter, https://www.youtube.com/watch?v=2E6ILYZmK2U (abgerufen am 11.04.2019).
S. 43, Abb. 24	https://vignette.wikia.nocookie.net/coraline/images/d/d6/The_Cat.jpg/revision/latest?cb=20130606091055 (abgerufen am 11.04.2019).

S. 45, Abb. 25	http://moviebarcode.tumblr.com/image/13592023925 (abgerufen am 11.04.2019).
Kapitel 4.2	CORPSE BRIDE
S. 53, Abb. 30	https://i.pinimg.com/originals/41/4d/df/414ddf3ab5e26590934f01d9e5aa9b9e.jpg (abgerufen am 11.04.2019).
S. 56, Abb. 31, S. 63, Abb. 36, S. 65, Abb. 37, S. 67, Abb. 38, S. 68, Abb. 39	Eigene Grafik, erstellt aus Screenshots des Films, zu finden auf folgender Website: https://animationscreencaps.com/corpse-bride-2005 (abgerufen am 11.04.2019).
S. 57, Abb. 32	https://weheartit.com/entry/139284257 (abgerufen am 11.04.2019).
S. 58, Abb. 33, S. 60, Abb. 34	Screenshot aus dem Film, zu finden unter: https://animationscreencaps.com/corpse-bride-2005 (abgerufen am 11.04.2019).
S. 63, Abb. 35	http://moviebarcode.tumblr.com/image/14619406344 (abgerufen am 11.04.2019).
Kapitel 4.3	INSIDE OUT
S. 71, Abb. 40	http://2.bp.blogspot.com/-x6g88hXjLIU/VYQrLkr-g2I/AAAAAABRdY/KSxMrT3XS90/s1600/Stacey-Aoyama-Eric-Tan-Inside-Out-Movie-Poster-Disney-2015.jpg (abgerufen am 11.04.2019).
S. 74, Abb. 41, S. 82, Abb. 47, S. 83, Abb. 48, S. 84, Abb. 49, S. 88, Abb. 50	Eigene Grafik, erstellt aus Screenshots des Films, zu finden auf folgender Website: https://animationscreencaps.com/inside-out-2015/ (abgerufen am 11.04.2019).
S. 75, Abb. 42	https://i1.wp.com/www.notodoanimacion.es/wp-content/uploads/2018/05/inside-out-color-script-05.jpg (abgerufen am 11.04.2019).
S. 76, Abb. 43	http://images6.fanpop.com/image/photos/38900000/Inside-Out-Sadness-inside-out-38962699-814-526.jpg (abgerufen am 11.04.2019).
S. 78, Abb. 44	https://kenpire.files.wordpress.com/2015/06/joy-and-sadness-inside-out.jpg?w=788 (abgerufen am 11.04.2019).
S. 80, Abb. 45	Screenshot aus dem Film, zu finden unter: https://animationscreencaps.com/inside-out-2015/ (abgerufen am 11.04.2019).
S. 81, Abb. 46	http://moviebarcode.tumblr.com/image/133142336411 (abgerufen am 11.04.2019).

Anhänge

1 Filmliste zu Kapitel 3.1. Blau im Kostümdesign

2 Filmliste zu Kapitel 3.2. Blau in der Lichtgestaltung

Filmliste zu Kapitel 3.2: Die Farbe Blau in der Gestaltung von Filmcharakteren

Die folgenden Filme wurden für die Untersuchungen zum Einsatz blauen Kostümdesigns und Character Designs ausgewertet:

Filmtitel	Jahr	Regie
ALICE IN WONDERLAND	1951	Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske
ALICE IN WONDERLAND	2010	Tim Burton
ALLADIN	1992	John Musker, Ron Clements
ANASTASIA	1997	Don Bluth, Gary Goldman
ANNA KARENINA	2010	Joe Wright
ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	2001	Gary Trousdale, Kirk Wise
AUSTIN POWERS: INTERNATIONAL MAN OF MYSTERY	1997	Jay Roach
AVATAR	2009	James Cameron
BEAUTY AND THE BEAST	1991	Gary Trousdale, Kirk Wise
CARS	2006	John Lasseter
CINDERELLA	1951	Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske
CINDERELLA	2015	Kenneth Branagh
CLEOPATRA	1963	Joseph L. Mankiewicz
DJANGO UNCHAINED	2012	Quentin Tarantino
DOWNTON ABBEY	2010	Julian Fellowes
DUMB AND DUMBER	1994	Peter und Bobby Farrelly
FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM	2016	David Yates
FOREST GUMP	1994	Robert Zemeckis
GAME OF THRONES	2011	David Benioff, D. B. Weiss
GENTLEMEN PREFER BLONDES	1953	Howard Hawks
GOETHE!	2010	Philipp Stölzl
HERCULES	1997	John Musker, Ron Clements
HUGO	2011	Martin Scorsese
LA LA LAND	2016	Damien Chazelle
LILO & STITCH	2002	Chris Sanders, Dean DeBlois
MARIE ANTOINETTE	2006	Sofia Coppola
MARY POPPINS	1964	Robert Stevenson
MEGAMIND	2010	Tom McGrath
MIRROR MIRROR	2012	Tarsem Singh

PETER PAN	1953	Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske
PINOCCHIO	1940	Hamilton Luske, Ben Sharpsteen
PUNCH-DRUNK LOVE	2002	Paul Thomas
RED RIDING HOOD	2011	Catherine Hardwicke
RIO	2011	Carlos Saldanha
RISE OF THE GUARDIANS	2012	Peter Ramsey
ROBOTS	2005	Chris Wedge, Carlos Saldanha
SISSI	1955	Ernst Marischka
SLEEPING BEAUTY	1959	Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman
STARDUST	2007	Matthew Vaughn
SUPERMAN	1978	Richard Donner
THE FALL	2006	Tarsem Singh
THE GREATEST SHOWMAN	2017	Michael Gracey
THE HUNGER GAMES	2012	Gary Ross
THE HUNTSMAN & THE ICE QUEEN	2016	Cedric Nicolas-Troyan
THE INCREDIBLES	2004	Brad Bird
THE LITTLE MERMAID	1989	Ron Clements, John Musker
THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING	2001	Peter Jackson
THE NICE GUYS	2016	Shane Black
THE OTHER BOLEYN GIRL	2008	Justin Chadwick
THE PRINCESS BRIDE	1987	Rob Reiner
THE SILENCE OF THE LAMBS	1991	Jonathan Demme
THE SWORD IN THE STONE	1963	Wolfgang Reitherman
THE TEN COMMANDMENTS	1956	Cecil B. DeMille
THE WIZARD OF OZ	1939	Victor Fleming
THOR	2011	Kenneth Branagh
TITANIC	1997	James Cameron
TO CATCH A THIEF	1955	Alfred Hitchcock
WONDER WOMAN	2017	Patty Jenkins
X-MEN: FIRST CLASS	2011	Matthew Vaughn

Filmliste zu Kapitel 3.3: Blau in der Lichtgestaltung

Die folgenden Filme wurden für die Untersuchungen zum Einsatz blauen Lichtdesigns ausgewertet:

Filmtitel	Jahr	Regie
A CLOCKWORK ORANGE	1971	Stanley Kubrick
A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM	1959	Jiří Trnka
ALIEN: COVENANT	2017	Ridley Scott
ALLADIN	1992	John Musker, Ron Clements
ATOMIC BLONDE	2017	David Leitch
AVATAR	2009	James Cameron
BABY DRIVER	2017	Edgar Wright
BEAUTY AND THE BEAST	1991	Gary Trousdale, Kirk Wise
BLUE VELVET	1986	David Lynch
BRAM STOKER'S DRACULA	1992	Francis Ford Coppola
CINDERELLA	1951	Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske
CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND	1977	Steven Spielberg
CLOSER	2004	Mike Nichols
COCOON	1985	Ron Howard
CORALINE	2009	Henry Selick
CORPSE BRIDE	2005	Tim Burton, Mike Johnson
DARK SHADOWS	2012	Tim Burton
DEEP BLUE SEA	1999	Renny Harlin
DIE FLIEGE	1986	David Cronenberg
DIE UNENDLICHE GESCHICHTE	1984	Wolfgang Petersen
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL	1982	Steven Spielberg
ENDER'S GAME	2013	Gavin Hood,
EPIC	2013	Chris Wedge
ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND	2004	Michel Gondry
EVENT HORIZON	1997	Paul W. S. Anderson
EYES WIDE SHUT	1999	Stanley Kubrick
FLATLINERS	1990	Joel Schumacher
FROZEN	2013	Chris Buck, Jennifer Lee
FULL METAL JACKET	1987	Stanley Kubrick
GATTACA	1997	Andrew Niccol
GLADIATOR	2000	Ridley Scott
HERO	2002	Zhang Yimou
HOW TO MAKE AN AMERICAN QUILT	1995	Jocelyn Moorhouse
INCEPTION	2010	Christopher Nolan
INDEPENDENCE DAY	1996	Roland Emmerich
INDEPENDENCE DAY: RESURGENCE	2016	Roland Emmerich
INSIDE OUT	2015	Pete Docter, Ronaldo del Carmen
JOHN WICK	2014	Chad Stahelski
KEN PARK	2002	Larry Clark, Edward Lachman
KILL BILL VOL. 1	2003	Quentin Tarantino

KUBO AND THE TWO STRINGS	2016	Travis Knight
KUNG FU PANDA	2008	Mark Osborne, John Stevenson
LA LA LAND	2016	Damien Chazelle
LÅT DEN RÄTTE KOMMA IN	2008	Tomas Alfredson
LE FABULEUX DESTIN D'AMELIE POULAIN	2001	Jean-Pierre Jeunet
LIFE OF PI	2012	Ang Lee
MEMOIRS OF A GEISHA	2005	Rob Marshall
MOANA	2016	Ron Clements, John Musker
MOULIN ROUGE	2001	Baz Luhrmann
MURIELS HOCHZEIT	1994	P.J. Hogan
NERVE	2016	Henry Joost, Ariel Schulman
NOW YOU SEE ME	2013	Louis Leterrier
OBLIVION	2013	Joseph Kosinski
ONLY GOD FORGIVES	2013	Winding Refn
PASSENGERS	2016	Morten Tyldum
PERCY JACKSON	2010	Chris Columbus
POCAHONTAS	1995	Mike Gabriel, Eric Goldberg
PREDATOR	1987	John McTiernan
READY PLAYER ONE	2018	Steven Spielberg
RESIDENT EVIL: RETRIBUTION	2012	Paul W. S. Anderson
RISE OF THE GUARDIANS	2012	Peter Ramsey
ROCKY HORROR PICTURE SHOW	1975	Jim Sharman
ROMPER STOMPER	1992	Geoffrey Wright
SAW	2004	James Wan
SOLARIS	1972	Andrei Tarkowski
STAR TREK INTO DARKNESS	2013	J.J.Abrams
STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE	1977	George Lucas
TANGLED	2010	Nathan Greno, Byron Howard
TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY	1991	James Cameron
THE BOURNE LEGACY	2012	Tony Gilroy
THE FRIGHTENERS	1996	Peter Jackson
THE GREATEST SHOWMAN	2017	Michael Gracey
THE HUNGER GAMES	2012	Gary Ross
THE INCREDIBLES	2004	Brad Bird
THE LAST UNICORN	1982	Jules Bass, Arthur Rankin Jr.
THE LITTLE MERMAID	1989	Ron Clements, John Musker
THE MASK	1994	Charles Russell
THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS	1993	Henry Selick
THE PIANO	1993	Jane Campion
THE ROYAL TENENBAUMS	2001	Wes Anderson
THE SECRET LIFE OF WALTER MITTY	2013	Ben Stiller
THE SHINING	1980	Stanley Kubrick
THREE COLORS: BLUE	1993	Krzysztof Kieślowski
TITANIC	1997	James Cameron
TRON (1982)	1982	Steven Lisberger
TRUE LIES	1994	James Cameron
UNBREAKABLE	2000	M. Night Shyamalan

VANILLA SKY	2001	Cameron Crowe
WATCHMEN	2009	Zack Snyder
WILLIAM SHAKESPEARE'S ROMEO + JULIET	1996	Baz Luhrmann
ZOOLANDER	2001	Ben Stiller